



# La posture ludique de l'enseignante dans le jeu

**Christian Dumais, Ph. D.**  
Professeur titulaire,  
Université du Québec  
à Trois-Rivières

**Hélène Castany-Owhadi, Ph. D.**  
Maîtresse de conférences,  
Université de Montpellier et  
Université Paul Valéry Montpellier 3

**Raymond Nolin, M. A.**  
Professeur,  
Université du Québec à Trois-Rivières

Depuis quelques semaines, Karine remarque, lorsqu'elle souhaite s'intégrer aux jeux symboliques des enfants de son groupe, que cela semble créer un inconfort chez ces derniers. Hier, lorsque les enfants jouaient au restaurant et qu'elle leur a demandé de lui présenter le plat du jour, elle a observé que les enfants hésitaient à lui répondre. En effet, ils ne savaient pas s'ils devaient répondre à une question formelle de leur enseignante ou bien à la question d'une cliente venue manger au restaurant. Cela amène Karine à se questionner sur ses interventions et à se demander si elle adopte une posture ludique lorsqu'elle s'intègre aux jeux des enfants.

## Qu'est-ce qu'adopter une posture ludique?

Adopter une posture ludique signifie que l'enseignante « accompagne les enfants en jouant ou en soutenant leur jeu, accepte de partager avec eux le droit de décision dans le jeu et respecte leurs initiatives » (Marinova, 2014, p. 104). L'enseignante ne joue donc plus son rôle habituel de « gestionnaire » de la classe, elle ne met plus de l'avant sa « position haute<sup>1</sup> » (Bigot, 1996) par rapport aux enfants et n'use plus de son autorité de la même façon. Elle demeure l'enseignante, mais elle agit autrement. Elle entre complètement dans le jeu des enfants et devient partie

prenante de celui-ci. La posture ludique lui accorde le statut de partenaire de jeu, ce qui fait d'elle une cojoueuse compétente « qui maîtrise le code ludique établi dans le groupe et qui possède des connaissances et des habiletés pouvant orienter le jeu vers de nouveaux horizons toujours plus intéressants et plus stimulants » (Marinova, 2014, p. 164). Cela lui demande cependant d'avoir observé le jeu des enfants au préalable afin de prendre connaissance du scénario, et de connaître et de respecter les règles du jeu déjà en place. Ainsi, elle peut plus facilement être acceptée par les enfants et intégrer leur jeu en jouant des personnages et en adoptant certains rôles.

<sup>1</sup> La position haute, selon les travaux de Bigot (1996), pourrait se définir comme le rôle attendu de la part de l'enseignante, celui que lui confère l'institution, étant donné qu'elle gère les interactions et qu'elle est détentrice du savoir, qu'elle a d'une certaine façon le « pouvoir pédagogique » comme l'entend Perrenoud (1996).

## Les rôles de l'enseignante dans le jeu

Johnson et ses collaborateurs (2005) ont établi une typologie des rôles possibles de l'enseignante lors du jeu des enfants. Six rôles ont été identifiés<sup>2</sup>, dont quatre à favoriser : observateur, metteur en scène, cojoueur et leader du jeu. Les deux premiers rôles amènent l'enseignante à être à l'extérieur du jeu des enfants; elle n'y joue pas un personnage. Elle observe ce que font les enfants, leur pose des questions, propose du matériel, etc. tout en gardant sa posture d'enseignante. Les deux autres rôles, soit celui de cojoueuse et celui de leader du jeu, amènent plutôt l'enseignante à prendre part au jeu des enfants, c'est-à-dire à se positionner à l'intérieur du jeu et à jouer avec les enfants. Pour cela, elle doit adopter une posture ludique.

### Comment se faire accepter dans le jeu des enfants?

#### 1. En laissant le contrôle du jeu aux enfants

Le jeu est une création originale de l'enfant et doit répondre à ses besoins, et non à ceux de l'enseignante. Cette dernière ne doit donc pas prendre le contrôle du jeu lorsqu'elle souhaite jouer avec les enfants. Prendre le temps d'observer le jeu pour comprendre ses subtilités, ses règles et le scénario établi aidera l'enseignante à prendre part au jeu des enfants et à le poursuivre plutôt qu'à vouloir en prendre le contrôle.

#### 2. En n'imposant pas sa présence

Se faire accepter par les enfants dans le jeu est primordial. Il est donc important pour l'enseignante de ne pas imposer sa présence et d'accepter que les enfants puissent refuser qu'elle joue avec eux. Lorsqu'un tel refus se produit, c'est souvent parce que l'enseignante s'est emparée du jeu par le passé. À ce moment, elle doit regagner la confiance des enfants en se faisant accepter dans le jeu en respectant les règles et le scénario déjà établis par les enfants. Habituellement, les enfants aiment jouer avec leur enseignante quand cette dernière « sait » jouer.

Prendre le temps d'observer le jeu pour comprendre ses subtilités, ses règles et le scénario établi aidera l'enseignante à prendre part au jeu des enfants et à le poursuivre plutôt qu'à vouloir en prendre le contrôle.



123RF / JOLOPES

<sup>2</sup> Pour avoir accès à une définition de chacun des rôles, consultez l'article de Allard et al. (2022).





## Pourquoi jouer avec les enfants?

Lorsque le jeu est considéré comme un contexte de développement, et non comme un prétexte ou une récompense pour les enfants, il permet à ces derniers de réellement se développer et d'apprendre. Le jeu, et plus particulièrement le jeu symbolique, permet aux enfants de faire des apprentissages qui sont signifiants et qui font progresser leur jeu. Pour cette raison, l'enseignante a tout avantage à pouvoir intégrer le jeu des enfants, en jouant le rôle de cojoueuse ou de leader du jeu, et à adopter une posture ludique. En effet, comme l'affirme Marinova (2015), lorsque l'enseignante fait partie du jeu, elle peut le stimuler subtilement et saisir l'émergence d'un besoin. De cette façon, de nombreuses situations d'apprentissage peuvent prendre naissance grâce aux initiatives de l'enseignante qui fait elle-même partie du jeu. Toutefois, il importe que «l'intervention de l'enseignante reste discrète pour ne pas brimer la créativité et l'initiative des enfants, s'inscri[ve] dans le jeu et sui[ve] sa logique» (Marinova, 2015, p. 12).

Aussi, lors du jeu symbolique, les enfants, notamment les petits parleurs (Florin, 1995), sont plus enclins à prendre la parole ou à faire des tentatives d'écriture (écrire le menu du jour, remplir un dossier médical, etc.) qu'en contexte réel de classe. En effet, lorsque les enfants jouent, ce ne sont pas eux qui parlent et qui agissent, mais bien leurs personnages. Le rapport à l'erreur est donc différent dans ce contexte. L'erreur n'est pas attribuée à l'enfant, car c'est un personnage qui est en action et non l'enfant. Il n'est donc pas rare que l'enseignante de maternelle constate que des enfants silencieux en classe prennent la parole dans le jeu à travers leurs personnages et qu'elle soit témoin d'actions en lien avec l'émergence de l'écrit jamais vues auparavant. En jouant avec les enfants et en adoptant une posture ludique, l'enseignante devient une témoin privilégiée du développement réel des enfants. Cela lui permet également d'accompagner et de soutenir le jeu des enfants en plus de favoriser des apprentissages (Marinova, 2014).

## Deux astuces pour favoriser la posture ludique de l'enseignante :

### 1. Porter un objet qui permet d'identifier le personnage joué

Le fait pour l'enseignante de porter un objet comme un chapeau, un foulard, des lunettes, une cape, un stéthoscope, etc. lorsqu'elle joue avec les enfants amène ces derniers à voir concrètement que leur enseignante n'a plus son rôle habituel. L'objet donne un statut différent à l'enseignante. Elle devient un personnage à part entière du jeu. Cela permet une distinction visuelle entre sa posture d'enseignante du quotidien et le personnage qu'elle joue dans le jeu des enfants (posture ludique). Aussi, si des colliers de rôles<sup>3</sup> (porte-noms) sont mis à la disposition des enfants pour les aider à planifier leur scénario de jeu et à identifier des personnages à jouer, le fait pour l'enseignante de porter ce collier indique aux enfants qu'ils ne s'adressent plus à leur enseignante, mais à un personnage.

### 2. Présenter son personnage

Il est possible pour l'enseignante d'intégrer le jeu des enfants en se présentant pour bien faire comprendre aux enfants qu'elle joue un personnage. Par exemple : « Bonjour, je suis madame Chicoine, propriétaire de l'animalerie juste à côté, et je souhaiterais manger à votre restaurant. Est-ce que vous avez une place pour moi? »

<sup>3</sup> Pour en savoir plus sur l'utilisation des colliers de rôle (porte-noms) lors de la planification du jeu symbolique des enfants, consultez l'article de Dumais et Soucy (2020).

## Conclusion

En contexte de jeu, adopter une posture ludique peut faire toute la différence. Cela permet d'entrer plus aisément dans le jeu des enfants, car ces derniers acceptent beaucoup plus facilement la présence d'un adulte qui « comprend » leur jeu et qui le respecte. L'enseignante peut ainsi proposer indirectement des situations d'apprentissage issues du jeu (SAIJ<sup>4</sup>) qui demeureront significatives pour les enfants et en cohérence avec leur jeu, et ce, en faisant partie de ce dernier. Cela lui donne également accès au développement véritable des enfants qui ont tendance à se révéler davantage dans le jeu que lors de situations de classes dirigées par l'enseignante. Enfin, le fait pour l'enseignante d'adopter une posture ludique et d'utiliser certaines astuces (porter un objet qui permet d'identifier le personnage joué et présenter son personnage aux enfants) permet aux enfants de comprendre plus facilement qu'ils ont affaire à un personnage dans leur jeu, à une « joueuse ».

## Références bibliographiques

Allard, É., Marchand, M.-C. et Bouchard, C. (2022). Intervenir dans le jeu de l'enfant pour soutenir ses apprentissages et son développement. *Revue préscolaire*, 60(1), 49-51. [shorturl.at/ijwDK](https://doi.org/10.4000/cediscor.362)

Bigot, V. (1996). Converser en classe de langue : mythe ou réalité? *Les Carnets du Cediscor*, 4, 33-46. [doi.org/10.4000/cediscor.362](https://doi.org/10.4000/cediscor.362)

Dumais, C. et Soucy, E. (2020). La boîte pour jouer. *Revue préscolaire*, 58(3), 25-30. [shorturl.at/bfkrj](https://doi.org/10.4000/cediscor.362)

Florin, A. (1995). *Parler ensemble en maternelle. La maîtrise de l'oral, l'initiation à l'écrit*. Ellipses.

Johnson, J. E., Christie, J. F. et Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Pearson/Allyn and Bacon.

Marinova, K. (2014). *L'intervention éducative au préscolaire : Un modèle de pédagogie du jeu*. Presses de l'Université du Québec.

Marinova, K. (2015). L'émergence de l'écrit dans le jeu : les apprentissages invisibles. *Revue préscolaire*, 53(4), 9-13. [shorturl.at/1X045](https://doi.org/10.4000/cediscor.362)

Perrenoud, P. (1996). *Enseigner : agir dans l'urgence, décider dans l'incertitude*. ESF.

4 Les situations d'apprentissage issues du jeu (SAIJ) sont « les activités spontanées des enfants ou indirectement proposées par l'enseignante qui, tout en poursuivant un objectif pédagogique, se déroulent dans le jeu et selon sa logique » (Marinova, 2014, p. 111).

# Membre de l'AÉPQ

Profitez de rabais exclusifs sur vos assurances auto, habitation et véhicules de loisirs.

C'est gratuit :

- **protection des enseignants** pour l'utilisation de l'auto et du matériel personnel au boulot
- **assistance routière**, en combinant l'assurance auto et habitation
- étalement des paiements : **jusqu'à 26 versements**

Demandez une soumission  
au [beneva.ca/aepq](https://beneva.ca/aepq)  
ou au **1 855 441-6016**.

Mentionnez votre numéro de groupe : **11336**

# beneva

Les assurances de dommages sont souscrites par Société d'assurance Beneva inc. et distribuées par Beneva inc., agence en assurances de dommages et ses partenaires autorisés. En tout temps, seul le contrat d'assurance précise les clauses et modalités relatives à nos protections. Certaines conditions et exclusions s'appliquent.  
© Beneva inc. 2023 <sup>10</sup> Le nom et le logo Beneva sont des marques de commerce de Groupe Beneva inc. utilisées sous licence.

