

Favoriser le développement langagier par le jeu

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique souple et ouverte aux possibilités.

- La relation qui existe entre le développement de la langue et le jeu est bidirectionnelle : la langue permet aux enfants de tenir des rôles et de négocier les paramètres du jeu tandis que la dramatisation et le jeu stimulent l'utilisation et le développement du langage.
- Certaines fonctions symboliques et imaginatives du jeu favorisent le développement. Les fonctions symboliques permettent de comprendre que les objets, les gestes, les mots et les personnes peuvent représenter autre chose. Ainsi, elles se trouvent non seulement au cœur du jeu, mais aussi à la base de la pensée conceptuelle, de la littératie et de la numératie.
- Les thèmes ou les idées d'activités ou de projets sont plus pertinents pour les jeunes enfants lorsqu'ils émanent de la curiosité ou de l'exploration des petits, ou encore d'un « problème » qu'ils cherchent à résoudre.

Les activités peuvent être structurées de manière à inciter le développement d'expressions associées à une intention de communication précise telle que :

- exprimer un désir, s'excuser, formuler une demande de participer à une activité, demander un objet, demander une permission ou de l'information;
- poser des questions;
- donner des réponses à des questions ou poursuivre la discussion d'un sujet;
- exprimer ses préférences;
- décrire ce qui vient de se passer, ce qu'on a fait hier, ce qu'on est en train de créer, un objet, un événement ou une personne (lorsqu'il s'agit d'objets qui ne sont pas visibles à ce moment-là, cette contrainte oblige à faire appel à la langue pour dire ce que les enfants voient et comprennent; des jeux comme « deviner l'objet caché dans le sac » ou « j'aperçois avec mon petit œil », où l'on fournit des indices verbaux, aident eux aussi au développement de ce genre de langage décontextualisé);
- s'excuser et remercier;
- narrer une histoire à partir d'illustrations, de livres bien connus ou de moments de leur vie (en reformulant une histoire qu'ils viennent d'entendre, les enfants emploient leurs connaissances de la langue);
- donner des renseignements ou des explications, ou énoncer une « marche à suivre » (un enfant peut donner des consignes à un autre enfant, lui indiquant où il doit placer des formes sur un tableau de feutre de sorte à créer une image précise, ou bien en jouant au jeu « Jean dit »);
- résoudre des problèmes;
- prédire, expliquer, négocier ou évaluer.

Pour une description des nombreuses formes que peut prendre le jeu chez les jeunes enfants, voir aussi :

- [Laissons-les s'amuser : l'apprentissage par le jeu chez les jeunes enfants](#) du Conseil canadien sur l'apprentissage;
- *Appuyer les approches inclusives en matière de jeu* pour trouver des suggestions d'appuis et d'activités organisées par thème (à venir);
- la section [L'apprentissage des jeunes enfants](#) du site Galileo Educational Network.