



# Quels rôles jouer lorsque les enfants jouent librement afin d'apprécier leur développement global?

*Naomie Fournier Dubé, Ph. D.*

*Professeur en évaluation des apprentissages et des compétences,  
Université de Montréal*

*Charlaine St-Jean, Ph. D.*

*Professeur à l'éducation préscolaire,  
Université du Québec à Rimouski*

**Madame Martine, enseignante à l'éducation préscolaire, offre chaque jour deux moments de jeu libre, d'une durée de 45 à 60 minutes (Ministère de l'Éducation du Québec [MÉQ], 2021). Durant ces périodes, elle peut observer les enfants se déplacer dans la classe ou à l'extérieur de celle-ci, expérimenter par essais et erreurs, puis créer leur propre environnement à l'aide de divers matériaux.**

**Q**uels rôles jouer, dans ce contexte d'apprentissage dirigé par les enfants, afin d'apprécier leur développement global? Dans le cadre de cet article, nous donnerons réponse à cette question en décrivant différents rôles joués par madame Martine dans trois moments de jeu libre vécus par les enfants de sa classe : madame Martine l'observatrice (1), la guide (2) et la co-joueuse (3).

## **Madame Martine joue le rôle de l'observatrice**

*Dans le bois près de l'école, Elena et Mahée jouent en dyade en utilisant des pierres, des branches et des feuilles afin de construire des petites maisons. Madame Martine les observe en retrait, puis constate, sans intervenir, leurs capacités de négociation et de coopération entre elles (Pyle et al., 2020). Elle remarque qui est la meneuse du jeu et qui suit les instructions (Pyle et al., 2020). Elle prend ensuite quelques*

*photos à l'aide de son téléphone intelligent, puis y note : Mahée suit les instructions d'Elena à la lettre, puis partage quelques idées. Elena dirige davantage le jeu, puis écoute en partie les idées de Mahée.*

Dans cette première mise en situation, on peut remarquer que madame Martine joue le rôle de l'**observatrice** afin que le jeu puisse être réfléchi et vécu uniquement par les enfants (Pyle et al., 2020). L'écoute de leurs conversations, la prise de photos et la consignation de notes anecdotiques directement sur celles-ci lui permettent de conserver des traces des stratégies et des actions des deux enfants (Pyle et al., 2020). Madame Martine aurait également pu y ajouter la description du lieu et du moment de la journée où le jeu s'est déroulé, le matériel utilisé par les enfants ainsi que la date (Pyle et al., 2020). Enfin, ces mêmes traces pourraient être réutilisées afin de susciter, avec les enfants, des discussions lors de la « causerie » du lendemain matin (Pyle et al., 2020).



FREEPIK / WESTOCK

## Madame Martine joue le rôle de la guide

*Dans la classe, Samuel joue seul librement. Il fait glisser divers objets (p. ex., une petite voiture, une balle) sur une rampe qu'il a construite avec des tapis placés en rangée sur une chaise (Pyle et al., 2020). Madame Martine l'observe jouer, puis constate que les objets tombent au sol avant d'atteindre la fin de la « glissade ». Elle décide de filmer les actions de Samuel durant le jeu à l'aide de sa tablette numérique (Pyle et al., 2020). Elle se rend ensuite auprès de lui, lui montre la vidéo et lui demande : « La voiture et la balle sont tombées avant la fin de ta « glissade », pourquoi, d'après toi? ». Elle enregistre ensuite les réflexions de l'enfant avec sa tablette numérique et l'invite à revoir son jeu pour que les objets atteignent enfin la fin de la « glissade ».*

Cette seconde mise en situation positionne madame Martine dans le rôle de la **guide**. En s'impliquant de la sorte dans le jeu, elle suscite chez l'enfant des idées et des réflexions sur un jeu qu'il a lui-même créé (Pyle et al., 2020). Elle l'amène également à ajuster son jeu afin qu'il puisse voir d'autres possibilités que celles réalisées avant son intervention (Pyle et al., 2020). L'utilisation de la vidéo permet de conserver une trace d'un moment vécu dans ce contexte, mais également d'enregistrer les réponses de l'enfant à la question de madame Martine (Pyle et al., 2020). Ainsi, plusieurs éléments du [Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#) (MÉQ, 2021), tels que les capacités individuelles et cognitives de l'enfant, peuvent être documentés, puis servir à soutenir le développement

de celui-ci (Pyle et al., 2020). Enfin, l'enregistrement des réponses de l'enfant pourrait être utilisé lorsque viendra le temps de réaliser un portrait « pronostique » de son développement pour un professionnel de l'école (p. ex., un psychoéducateur), « informatif » pour ses parents ou « administratif » lors des différents bulletins.

## Madame Martine joue le rôle de la co-joueuse

*Dans la cour de l'école, un petit groupe d'enfants jouent librement au jeu de cache-cache. Les règles du jeu sont d'abord dictées par Henry, puis évoluent lorsque Ludovic propose que l'objectif du jeu soit maintenant de trouver madame Martine. Elle se joint au jeu, à leur demande, puis suit les règles établies par les enfants (Ministry of Education, 2019). Maintenant que madame Martine fait partie du jeu, tous les enfants de la classe courent à sa recherche. Lors du retour en classe, elle note dans son cahier personnel de consignation les initiatives prises par Henry et Ludovic, puis l'effet de son implication dans le jeu de cache-cache sur tous les enfants de la classe.*

Madame Martine, dans cette mise en situation, devient une **co-joueuse**. Sans intervenir dans la nature du jeu libre, elle laisse les enfants l'impliquer volontairement et de manière spontanée, puis transformer et contrôler le jeu. De plus, elle a su conserver par écrit des traces du moment vécu à l'extérieur avec les enfants de sa classe pour documenter différents aspects du développement global de ceux-ci.

## Pour conclure

Qu'ils soient bruyants, désordonnés ou calmes (Ministry of Education, 2019), les moments de jeu libre illustrés dans les mises en situation ci-haut ont permis à madame Martine de questionner les enfants. Ils ont également pu contribuer à l'appréciation de leurs actions, de leurs interactions avec les pairs et de leur engagement afin de faire progresser le jeu, en plus de stimuler de nouvelles interactions entre les enfants (Pyle et al., 2020).

En guise de synthèse, la **figure 1** ci-dessous fait éclater les possibilités des mises en situation précédentes, en exposant les combinaisons possibles lorsque l'enseignante joue soit le rôle d'**observatrice**, de **guide** ou de **co-joueuse** lors des périodes de jeu libre. Afin de soutenir au mieux les forces et les besoins des enfants (Pyle et al., 2020; 2022), gardons en tête que, bien que le jeu soit dirigé par eux, il permet tout de même de jouer différents rôles (observatrice, guide et co-joueuse), tout en observant, filmant, photographiant, s'impliquant, questionnant, étayant, et bien plus encore!

## Références bibliographiques

Ministry of Education. (2019). *Play Today*. Province of BC. [rb.gy/c9trd](https://rb.gy/c9trd)

Ministère de l'Éducation du Québec. (2021). *Programme-cycle de l'éducation préscolaire*. Gouvernement du Québec. [rb.gy/t1d3z](https://rb.gy/t1d3z)

Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E. et Wickstrom, H. (2020). A Model for Assessment in Play-Based Kindergarten Education. *American Educational Research Journal*, 57(6), 2251–2292. [rb.gy/6r43o](https://rb.gy/6r43o)

Pyle, A. et Danniels, E. (2017). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 28(3), 274–289. [doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771](https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771)

Pyle, A., DeLuca, C., Wickstrom, H. et Danniels, E. (2022). Connecting kindergarten teachers' play-based learning profiles and their classroom assessment practices. *Teaching and Teacher Education*, 119(2022), 103855. [doi.org/10.1016/j.tate.2022.103855](https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103855)

Figure 1. Apprécier le développement global des enfants durant les jeux libres

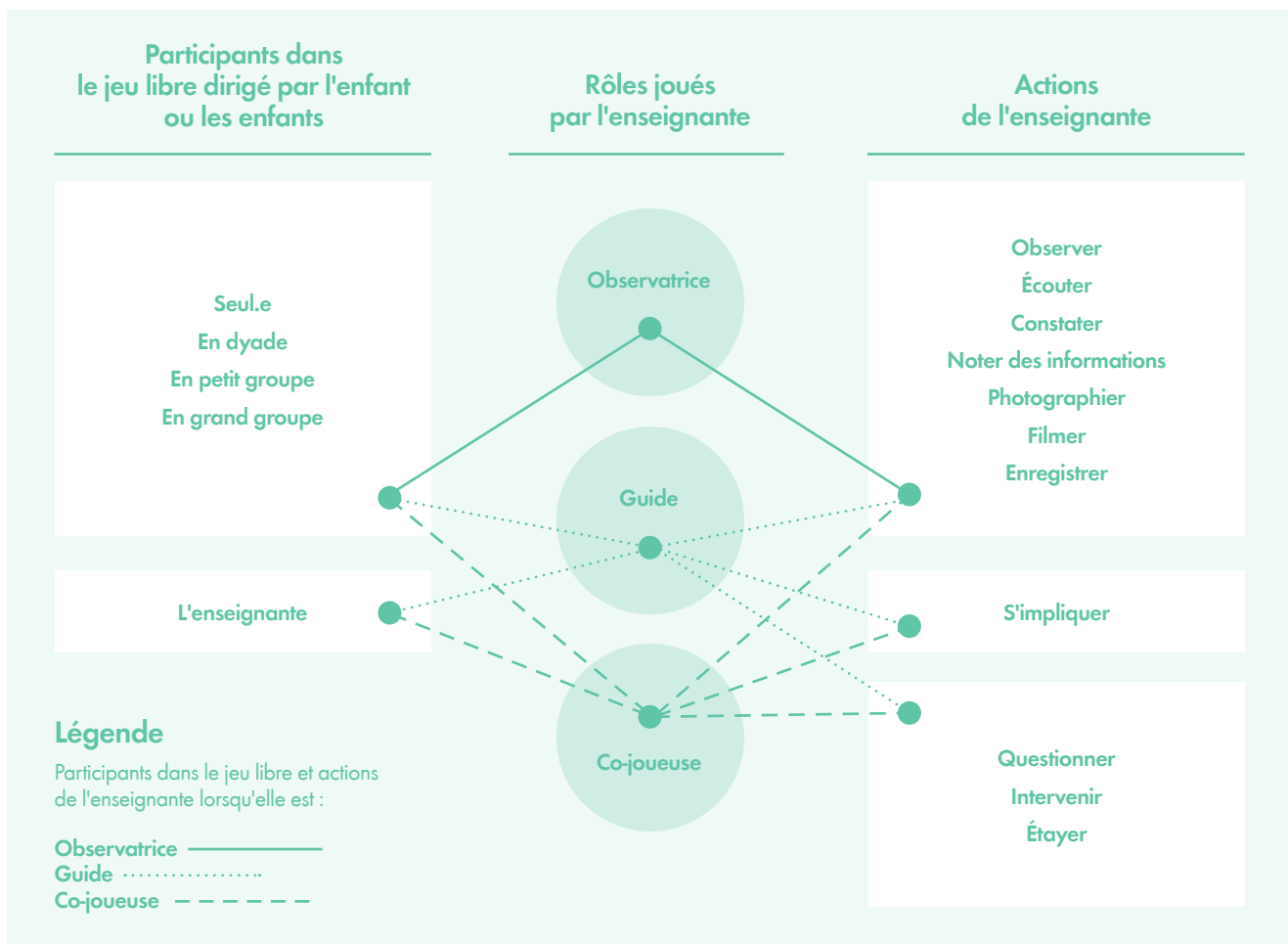


Figure inspirée en partie de Pyle et al. (2020)