



# Le jeu symbolique

Nathalie Poirier, Ph. D.,  
psychologue, professeure et chercheuse  
en intervention pour le trouble du  
spectre de l'autisme (TSA), UQAM

Le jeu de « faire semblant » permet notamment le développement du langage, des habiletés sociales, de l'empathie et de la résolution de conflits. Ces habiletés, déjà présentes chez le tout jeune enfant, s'apprennent par le biais de l'imitation. En effet, l'enfant de moins d'un an, à qui l'on demande de faire le poisson, apprend à placer ses lèvres pour faire le bruit du poisson, il imite l'adulte, développe la production de sons et participe à un échange social. Vers les 6 mois, alors que l'enfant est en mesure de « mettre dedans », il est facile pour le parent ou l'éducatrice de créer un jeu imaginaire. Par exemple, ils peuvent demander à l'enfant de les imiter en plaçant des blocs dans un camion à benne, comme s'il travaillait sur un chantier de construction, ou encore lui demander de mettre des pommes de plastique dans un panier, comme s'il les cueillait dans un verger. À cette étape, le jeu est principalement moteur, mais précède le jeu symbolique.

L'enfant acquiert réellement le jeu symbolique de premier niveau entre 1 ½ et 2 ans. À l'aide d'objets réalistes, par exemple un chiffon, il imitera son parent en nettoyant la table. Puis, il pourra développer ses compétences avec deux objets réalistes tels qu'une cuillère de bois brassant une soupe dans un chaudron.

Le deuxième niveau du jeu symbolique, quant à lui, s'apprend alors que l'enfant est âgé de 2 à 3 ans. Les objets utilisés sont toujours réalistes, mais, à partir de cet âge, l'apparition du langage, des émotions et des séquences d'action se notent dans le jeu. Ainsi, l'enfant imite l'adulte parler au téléphone et fait semblant de donner des directives. Il peut également s'intéresser aux pleurs d'une poupée et tenter de la consoler.

Ce n'est que vers 3 ½ ans que l'enfant s'intéresse à donner à des objets une fonction autre que celle qu'ils ont. Ainsi, un bloc devient un biscuit, et un bâton de bois devient

un micro. Lors de cette période, le troisième niveau du jeu symbolique, l'enfant peut repérer des actions dans un livre et les émotions des personnages. Il commence également à anticiper ce qui peut se passer dans l'histoire. Ainsi, il est possible de développer le vocabulaire ou la créativité par le biais des images contenues dans les livres en demandant à l'enfant ce que fait le personnage. Si l'enfant indique que l'ourson fait du vélo, on peut lui spécifier que ce dernier se promène à vélo ou qu'il conduit un vélo. S'il mentionne que l'ourson pleure, on peut lui spécifier qu'il est tombé de son vélo et qu'il pleure parce qu'il a mal ou encore parce qu'il est déçu d'être tombé. De même, si l'histoire se termine avec l'ourson qui se relève pour aller chercher de l'aide, l'adulte, pour aider l'enfant à améliorer la fin de l'histoire, peut lui indiquer que la maman ourse est fière de son ourson et l'a embrassé en lui disant qu'il était très courageux de se faire soigner sans trop pleurer. Afin de développer l'empathie ou le jeu de rôle, il est également possible de demander à l'enfant ce qu'il aurait fait à la place de l'ourson et de l'inviter à dessiner cette fin de l'histoire.

Enfin, le jeu symbolique plus avancé, de quatrième niveau, se développe lorsque l'enfant a plus de 4 ans, autour de l'âge de 5 ans. Lors de cette période, celui-ci utilise davantage le langage pour développer un contexte et un scénario de jeu. C'est la période où il reproduit les actions d'un infirmier, d'un pompier ou d'une policière, où il considère l'apport d'un pair et où le jeu à deux prend tout son sens. C'est également la période où il peut inventer une histoire selon un contexte précis. Ainsi, comme projet de groupe, chaque enfant pourrait dessiner un ourson en action. L'adulte pourrait prendre ces dessins, demander aux enfants, à tour de rôle, d'expliquer leur dessin et leur demander de les placer en ordre pour en faire une histoire logique. L'adulte pourrait boudiner ces dessins pour en faire un livre d'histoire auquel tous les enfants auraient participé.