

3
DÉCEMBRE
2025

JOURNÉE D'ÉTUDE
NATIONALE COUP DE POUCE

**COUP DE
POUCE**
PARTENAIRE DE LA
RÉUSSITE À L'ÉCOLE

**DES PRATIQUES POUR FAVORISER LE DÉVELOPPEMENT DU
LANGAGE ORAL EN DEHORS DU TEMPS SCOLAIRE**

Christian Dumais, Ph. D., professeur-chercheur

UQTR
Université du Québec
à Trois-Rivières

 **CENTRE DE RECHERCHE
INTERUNIVERSITAIRE
SUR LA FORMATION ET LA
PROFESSION ENSEIGNANTE**

1

**Lien pour avoir accès à la présentation
et à des documents complémentaires :**

<https://coupdepouce.christiandumais.info/>

**COUP DE
POUCE**
PARTENAIRE DE LA
RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

2

2

Plan de la présentation

- 1 Le jeu et le développement du langage oral
- 2 Développer le langage oral **avant** le jeu symbolique
- 3 Développer le langage oral **pendant** le jeu symbolique
- 4 Développer le langage oral **après** le jeu symbolique
- 5 Synthèse



3

1. Le jeu et le développement du langage oral

« Le jeu est considéré comme un
CONTEXTE DE DÉVELOPPEMENT

*et non pas comme un prétexte et encore
moins comme
un moyen pédagogique ».*

(Fröbel, cité dans Marinova, 2014, p. 21)

Le jeu n'est pas une récompense.

4

1. Le jeu et le développement du langage oral

- Le **jeu symbolique** est l'activité maitresse des enfants de 3 à 7 ans (Leont'ev, 1978).

C'est l'activité qui « donne lieu à des gains développementaux majeurs, établit les bases d'activités subséquentes, conduit à la création de nouveaux processus mentaux et à la restructuration des anciens » (Bodrova et Leong, 2012, p. 147).

Le jeu symbolique (jeu de faire semblant) :

- Il s'agit d'une activité initiée et dirigée par les enfants impliquant **une situation imaginaire** dans laquelle ils jouent **des rôles** qu'ils ont choisis par eux-mêmes et appliquent **des règles** qui découlent naturellement de ces rôles.
- Il s'agit de l'activité la plus naturelle et la plus bénéfique sur le plan du **développement global** de l'enfant.

Les deux formes du jeu symbolique :

Un jeu d'imitation



Un jeu de fiction

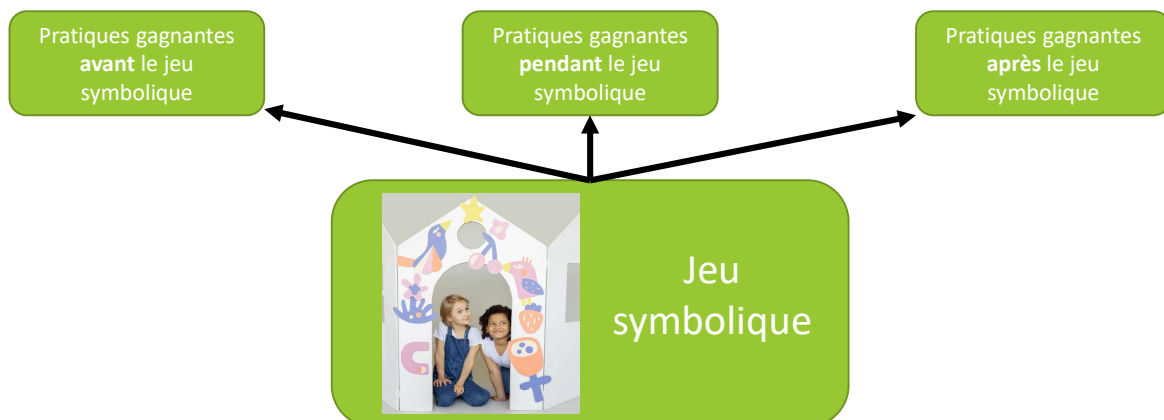


Pourquoi lier jeu symbolique et langage oral?

- C'est à travers le jeu que les enfants se révèlent le plus, car il n'y a pas d'échec possible, et ils font des tentatives en français.
- Il s'agit d'un contexte signifiant parce que les enfants choisissent ce qu'ils font.
- C'est une occasion de faire des réinvestissements tangibles (vocabulaire, actes de parole, conscience phonologique, etc.).



Comment favoriser le développement du langage oral des enfants?



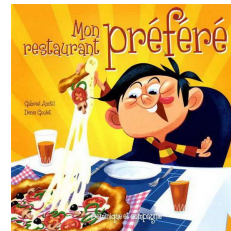
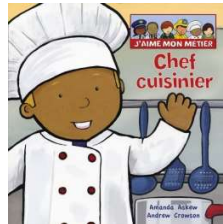
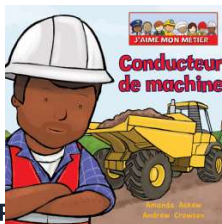
2. Développer le langage oral avant le jeu

Par l'utilisation de la littérature jeunesse :

1. Avoir des connaissances pour jouer.
2. Développer la substitution.

Avoir des connaissances pour jouer grâce à la littérature jeunesse

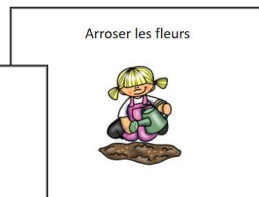
- Les effets de la pandémie sur les connaissances des enfants et les différences d'expériences selon les familles.
- Avoir un référent concret en lien avec sa langue première pour les enfants en apprentissage du français grâce aux images.
- Utiliser tant les documentaires que les albums narratifs.



Avoir des connaissances pour jouer grâce à la littérature jeunesse

- Connaître un thème à réinvestir dans le jeu :

- personnages,
- objets,
- actions,
- lieux,
- etc.



Christian Dumais © 2025

12

12

Développer la substitution

- Pour jouer, il faut savoir substituer.
- La substitution est la capacité de représenter un objet par un autre ou *par rien*.



Il faut nommer les objets substitués pour éviter les conflits.

- La substitution est présente dans le jeu sous deux formes : la substitution matérielle et la substitution verbale (Marinova, 2014).
- La substitution « donne la couleur de "faire semblant" au jeu symbolique » (Marinova, 2014, p. 47).

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA
RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

13

13

L'évolution de la substitution

- Niveau 1 : objet « prototypique »
 - La banane est une banane.
- Niveau 2 : objet substitut
 - La banane devient un téléphone.
- Niveau 3 : objet imaginaire
 - L'enfant parle au téléphone sans objet.

Immature

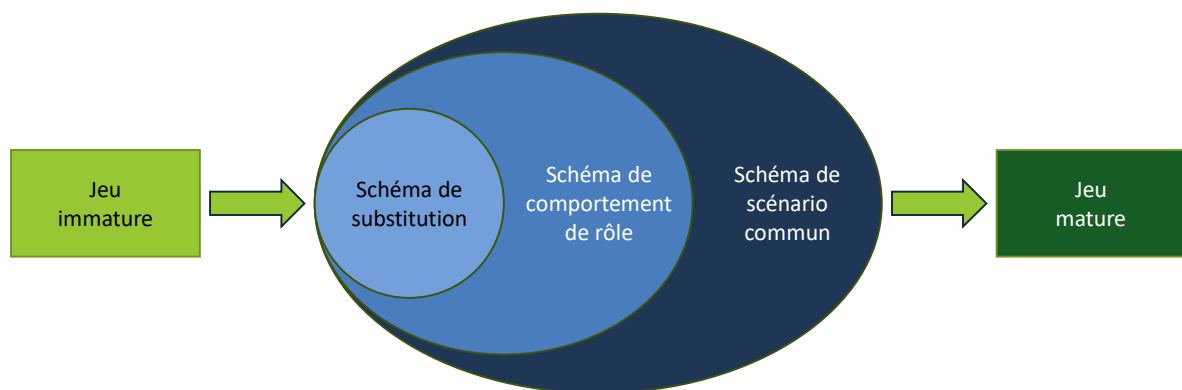


Mature



14

Les schémas de construction du jeu



15

Le jeu symbolique

Pour jouer, il faut utiliser son imagination et savoir faire-semblant.

- Si les enfants n'apprennent pas à substituer, le jeu en sera affecté et les enfants seront privés des bénéfices du jeu symbolique :
 - Jeux de courtes durées;
 - Les enfants papillonnent;
 - Les enfants auront besoin de beaucoup de matériel pour jouer;
 - L'adulte doit être constamment présent pour stimuler le jeu;
 - Les enfants ne profitent pas des opportunités signifiantes qui se présentent dans le jeu pour utiliser le langage, etc.

Comment développer la substitution chez les enfants?

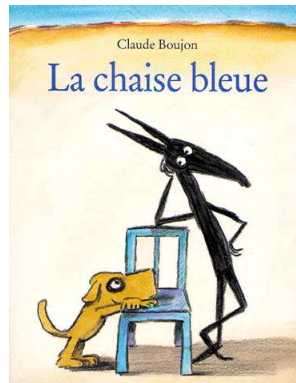


**À l'aide de la
littérature
jeunesse;**

**Avec un objet
connu ou
moins connu;**

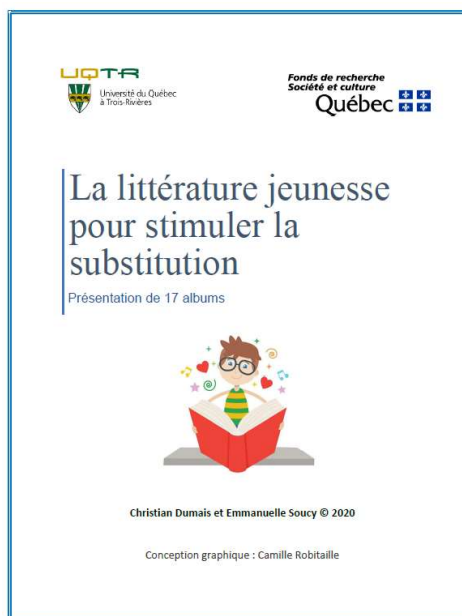
**En créant le
besoin de
substituer.**

Comment développer la substitution chez les enfants? À l'aide de la littérature de jeunesse



Une chanson : <https://www.youtube.com/watch?v=xyl45fYEWIE>

(Leduc et al., 2016)




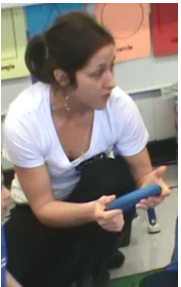
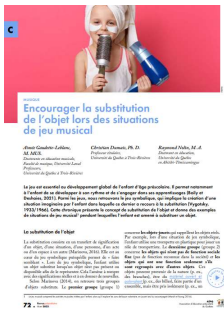
Christian Dumais et Emmanuelle Soucy © 2020

Conception graphique : Camille Robitaille

Comment développer la substitution chez les enfants? En présentant un objet connu ou moins connu

L'activité du foulard!

L'activité de l'anneau!

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

(Dumais et Soucy, 2019)

23

23

Le matériel ouvert et polyvalent (loose parts)



COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

24

24

Comment développer la substitution chez les enfants? En créant le besoin de substituer



Chez le vétérinaire

25

Comment développer la substitution chez les enfants?



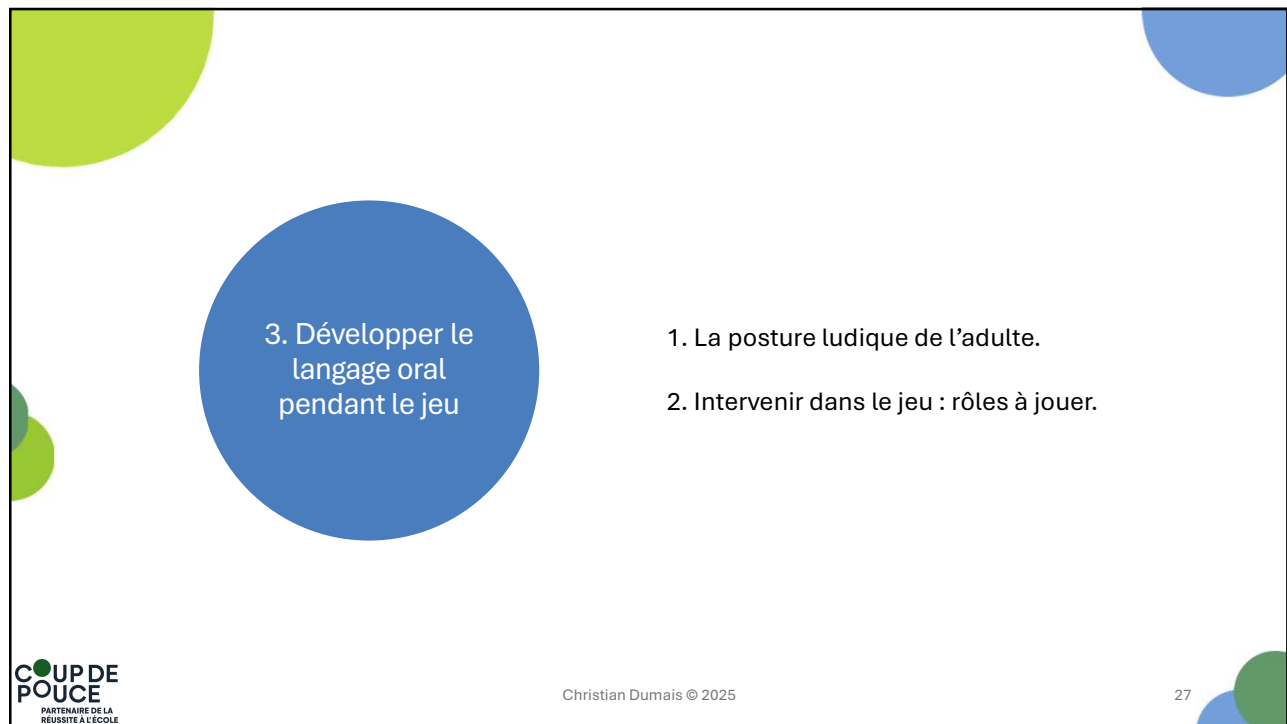
À l'aide de la
littérature
jeunesse;

Avec un objet
connu ou
moins connu;

En créant le
besoin de
substituer;

En substituant et en nommant l'objet substitut, le langage oral se développe.

26



3. Développer le langage oral pendant le jeu

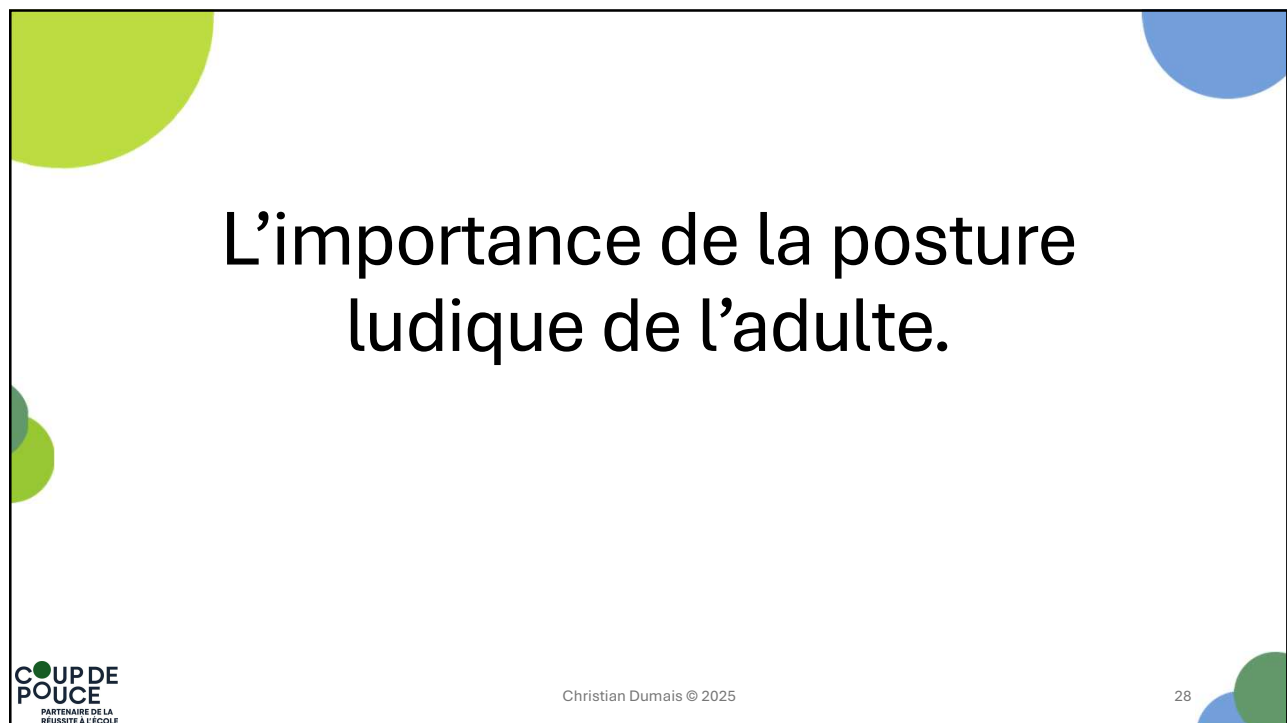
1. La posture ludique de l'adulte.
2. Intervenir dans le jeu : rôles à jouer.

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

27

27



L'importance de la posture ludique de l'adulte.

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

28

28

La posture ludique de l'adulte

- Adopter une posture ludique signifie que l'adulte « 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'adulte ne joue donc plus son rôle habituel de « gestionnaire » de la classe, il ne met plus de l'avant sa « position haute » (Bigot, 1996) par rapport aux enfants et n'use plus de son autorité de la même façon. Il demeure l'adulte, mais elle agit autrement.
- Un exemple.



La posture ludique de l'enseignante dans le jeu

Christian Dumais, Ph.D.
Professeur titulaire,
Département de Psychologie,
Université de Sherbrooke

Marina Gassner Orsini, Ph.D.
Maître et professeure,
Département de Psychologie,
Université de Sherbrooke

Rosemary Nadeau, M.A.
Professeure,
Département de Psychologie,
Université de Sherbrooke

Après quelques semaines, les enfants commencent à s'habituer à l'enseignant qui joue avec eux. Ils commencent à lui adresser des questions et à lui répondre. Ils effectuent des tâches plus complexes et plus nombreuses. Ils commencent à lui adresser des questions et à lui répondre. Ils effectuent des tâches plus complexes et plus nombreuses. Ils commencent à lui adresser des questions et à lui répondre. Ils effectuent des tâches plus complexes et plus nombreuses.

Qu'envisage-t-on par posture ludique ? La posture ludique est une attitude qui consiste à se mettre à l'écoute de l'enfant, à lui laisser le droit de décision dans le jeu, à respecter ses initiatives et à lui offrir un soutien et une aide adaptés à ses besoins. Elle est caractérisée par une attitude d'accompagnement et de soutien, plutôt que d'autorité et de contrôle.

(Dumais et al., 2023)

L'importance de la posture ludique de l'adulte

Comment se faire accepter dans le jeu des enfants ?

En laissant le contrôle du jeu aux enfants.

En n'imposant pas sa présence.

En tenant compte du jeu en cours.

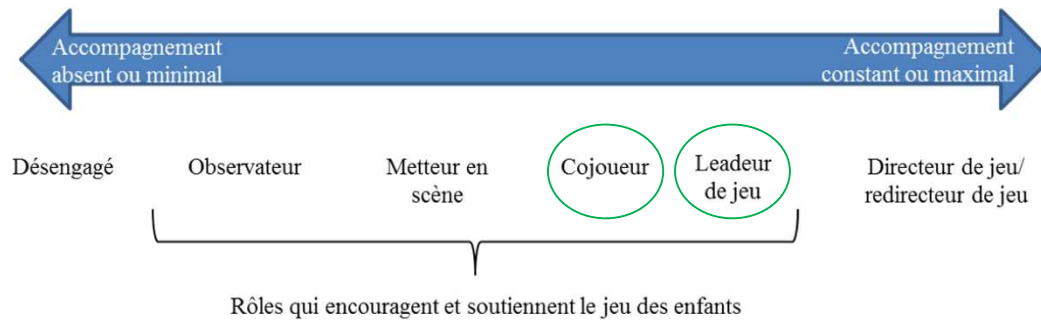
Trois astuces pour favoriser la posture ludique de l'adulte :

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

Présenter son personnage.

Utiliser des formules d'appel (Madame, Monsieur, etc.)

Différents rôles à jouer pour accompagner les enfants dans leur jeu



31

COUP DE
POUCE
PARTENAIRE DE LA
RÉUSSITE À L'ÉCOLE

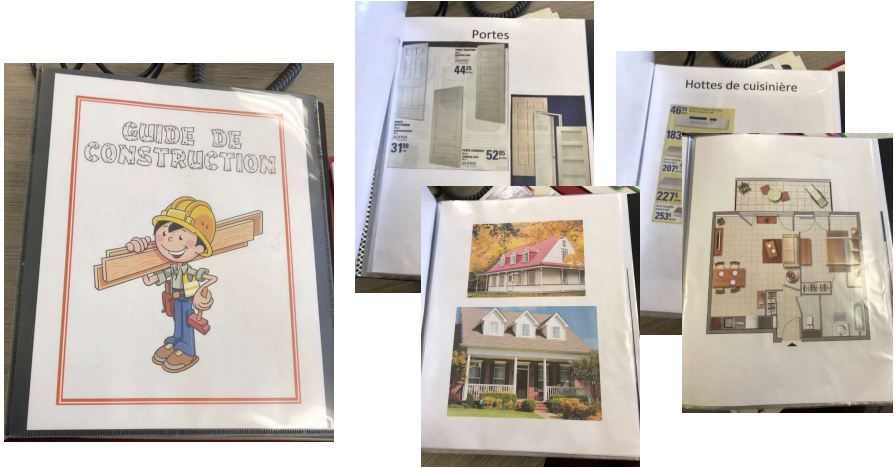
Pourriez-vous regarder dans le hublot de la navette spatiale et me décrire ce que vous voyez?

En intervenant dans le jeu des enfants, l'adulte pourra favoriser le développement du langage et plus particulièrement du langage oral.

Pourriez-vous me faire une prescription svp? N'oubliez pas de la signer. Pourriez-vous me dire ce que vous me prescrivez pour mon bras cassé?

Christian Dumais © 2025

32



GUIDE DE CONSTRUCTION

Portes

Hottes de cuisine

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

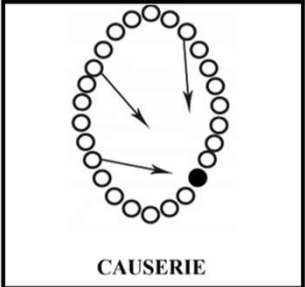
Christian Dumais © 2025

33

33

4. Développer le langage oral après le jeu

Par la causerie



CAUSERIE

La causerie est entendue comme un moment où les enfants sont réunis avec l'adulte pour parler collectivement d'un sujet. Cette prise de parole est généralement dirigée par l'adulte et les enfants s'adressent habituellement à ce dernier (Dumais et Soucy, 2020).

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

34

34

Chapitre 6
Des fondements et des opportunités
du développement du langage de l'enfant
de 4 ans à 5 ans à l'éducation préscolaire

Christian Dumais, Isabelle Rivest et Brigitte Sirois

Introduction

Les différentes expériences vécues par les enfants avec leur mère à l'école primaire ont permis une grande richesse et leur développement et leur apprentissage. En effet, l'école est un lieu où l'enfant apprend à communiquer et à utiliser le langage. Les enfants apprennent à communiquer et à utiliser le langage. Les enfants apprennent à communiquer et à utiliser le langage. Les enfants apprennent à communiquer et à utiliser le langage.

Partir de photos ou de vidéos prises pendant le jeu.


C'est un langage qui prépare à l'écrit.

Revenir sur une situation vécue ensemble.

La causerie permet de :

1. Développer le langage d'évocation (décontextualisé).
2. Revenir sur les actes de parole du jeu.
3. Apprendre à utiliser une variété de conduites discursives.

Il s'agit de l'intention de la prise de parole, du but. C'est souvent oublié, ce qui rend les prises de parole insatisfaisantes ou difficiles!



COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

35

35

Les conduites discursives

Conduite narrative

Conduite descriptive

Conduite explicative

Conduite argumentative

Conduite justificative

Conduite prescriptive

Quelles connaissances et habiletés langagières est-il possible de soutenir chez les enfants âgés de 3 à 7 ans en contexte de jeu de faire semblant ?

En France, le Programme d'enseignement de l'école maternelle (PEM) définit les connaissances et habiletés langagières que les enfants doivent acquies à l'âge de 5 ans. Le programme est structuré en six domaines : le langage oral, le langage écrit, les connaissances de base, les compétences transversales, les compétences spécifiques et les compétences transversales. Le programme est structuré en six domaines : le langage oral, le langage écrit, les connaissances de base, les compétences transversales, les compétences spécifiques et les compétences transversales.

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

(Bonnet, 2017; Chartrand, 2013; Dumais, 2014)

36

Les conduites discursives

Conduite narrative

- L'enfant « raconte » un événement fictif ou réel ainsi que les actions qui l'accompagnent en présentant un arrangement d'événements placés dans un certain ordre (chronologique) qui permettent de former un récit.

Les conduites discursives

Conduite descriptive

- L'enfant présente, illustre ou évoque une personne, une chose, un animal, un phénomène, une réalité, etc. pour qu'il soit plus facile de se le représenter.

Les conduites discursives

Conduite explicative

- L'enfant présente le pourquoi d'une réalité et le comment, il fait comprendre quelque chose à quelqu'un. La conduite explicative porte sur un phénomène ou un comportement à expliquer et elle fournit la cause ou la raison du phénomène, ou le motif du comportement.

Les conduites discursives

Conduite argumentative

- L'enfant cherche à convaincre, à persuader, à influencer, à rendre acceptable ou crédible un énoncé (qui fait référence à une chose ou à une idée) en tentant d'intervenir sur l'opinion, les idées, les comportements ou les attitudes d'un auditoire ou d'interlocuteurs.

Les conduites discursives

Conduite justificative

- L'enfant justifie ses paroles, c'est-à-dire qu'il commente son propre discours ou, plus précisément, dit pourquoi il affirme telle ou telle chose. La justification porte sur des propos concernant « des valeurs, des jugements, des connaissances, des émotions » ou encore des propos portant sur un raisonnement.

Les conduites discursives

Conduite prescriptive

- L'enfant cherche à faire exécuter une tâche à son interlocuteur. Le propos porte ainsi sur « comment faire ».

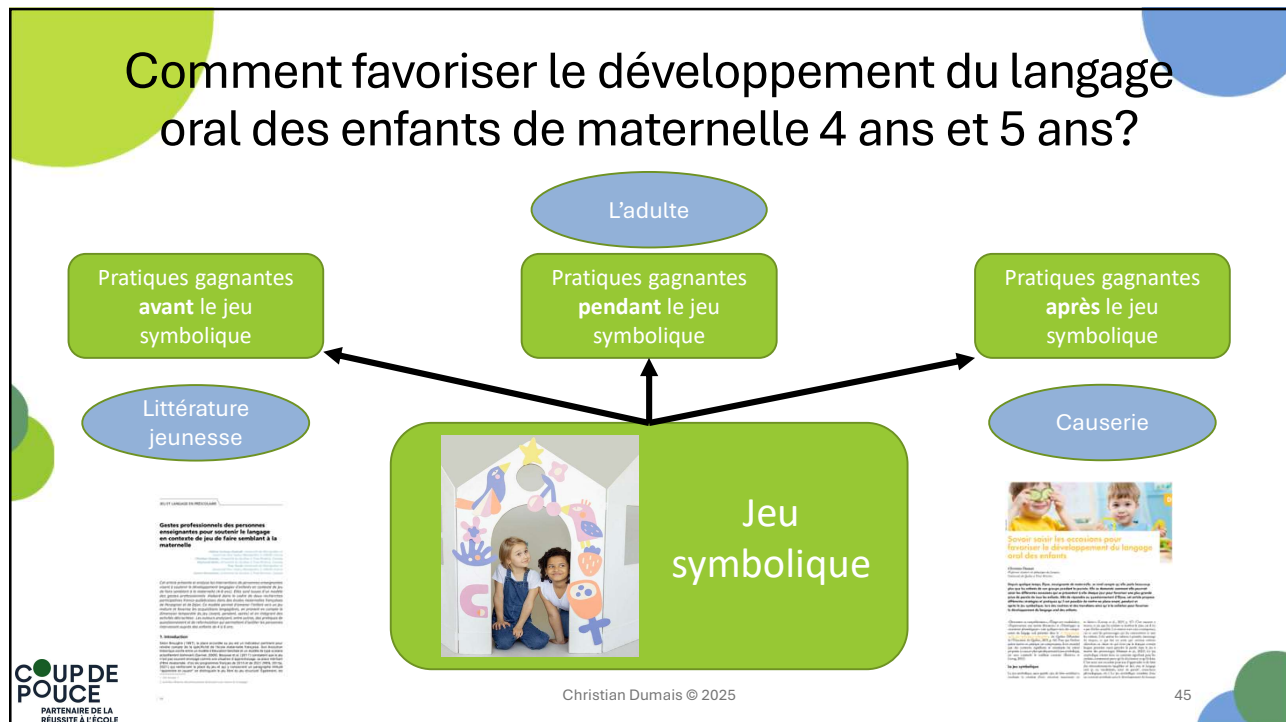
La causerie et les conduites discursives

- Lors des causeries effectuées avec les enfants, il peut être gagnant de varier l'intention de la prise de parole, soit la conduite discursive. Par exemple :
 - Décrire ce qui a été mis en place pour jouer.
 - Convaincre du prochain thème de jeu (proposer des choix).
 - Raconter le scénario du jeu symbolique.
 - Langage d'évocation.
 - Justifier pourquoi l'enfant a voulu être tel personnage plutôt qu'un autre.
 - Etc.
- Il n'est pas obligatoire que ce soit en lien avec le jeu (décrire un objet mystère, par exemple).



5. Synthèse





45

Questions ou commentaires?

christian.dumais@uqtr.ca

www.christiandumais.info

<https://coupdepouce.christiandumais.info/>

COUP DE POUCE
PARTENAIRE DE LA
RÉUSSITE À L'ÉCOLE

bitly

46