

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



1

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

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

## 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



### 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.

## 1. Le jeu et le développement du langage oral

- **Le jeu symbolique** est l'activité maîtresse 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

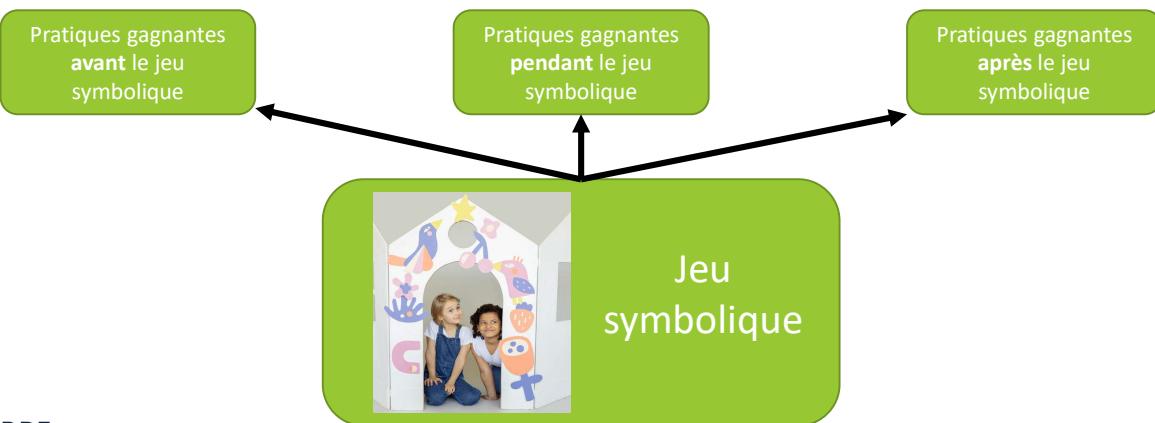


## Pourquoi lier jeu symbolique et langage oral?

- 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?



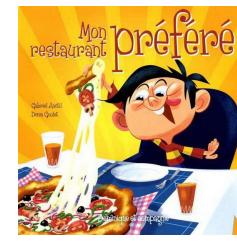
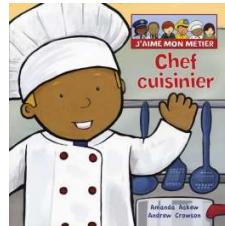
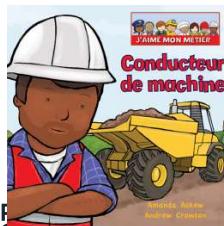
## 2. Développer le langage oral avant le jeu

### 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

- Connaitre un thème à réinvestir dans le jeu :

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



COUP DE POUCE  
PARTENAIRE DE LA RÉUSSITE À L'ÉCOLE



Christian Dumais © 2025

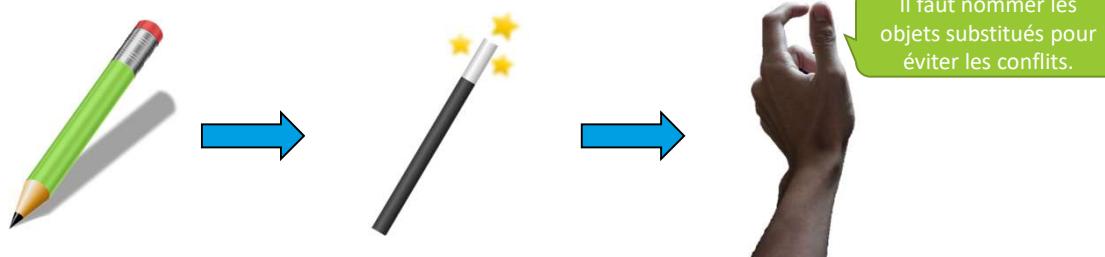


12

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.



- 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.

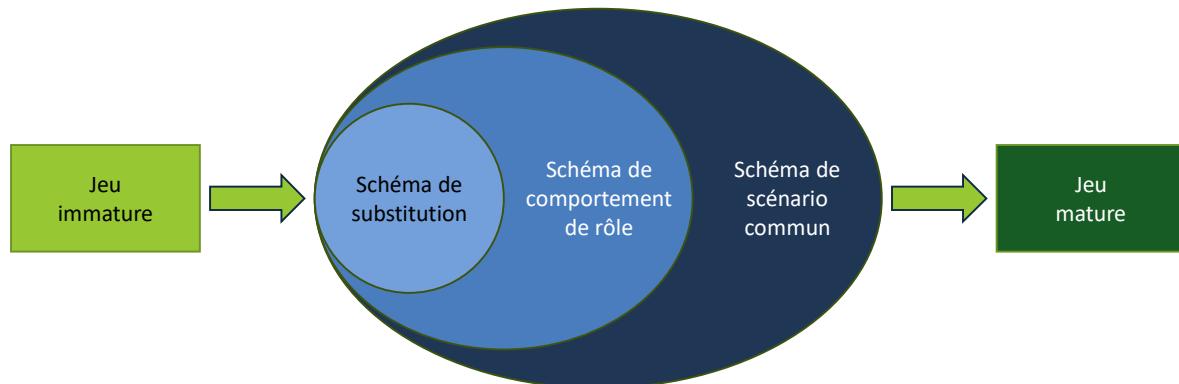
Immature

Mature



(Marinova, 2017)

## Les schémas de construction du jeu



(Marinova, 2014, p. 46)

## 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?

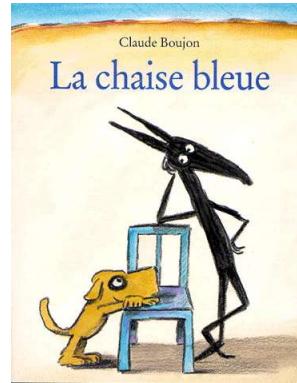


**À l'aide de la  
littérature  
jeunesse;**

**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=xyI45fYEWIE>

(Leduc et al., 2016)



Christian Dumais © 2025

18

18



### La littérature jeunesse pour stimuler la substitution

Présentation de 17 albums



Christian Dumais et Emmanuelle Soucy © 2020

Conception graphique : Camille Robitaille



Christian Dumais © 2025

22

22

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

## L'activité du foulard!



(Dumais et Soucy, 2019)

23



## MUSIQUE

### Encourager la substitution de l'objet lors des situations de jeu musical

Christian Dumais © 202

23

## Le matériel ouvert et polyvalent (loose parts)



24

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



Chez le vétérinaire

Christian Dumais © 2025

(Dumais et Soucy, 2019)

25

25

## Comment développer la substitution chez les enfants?

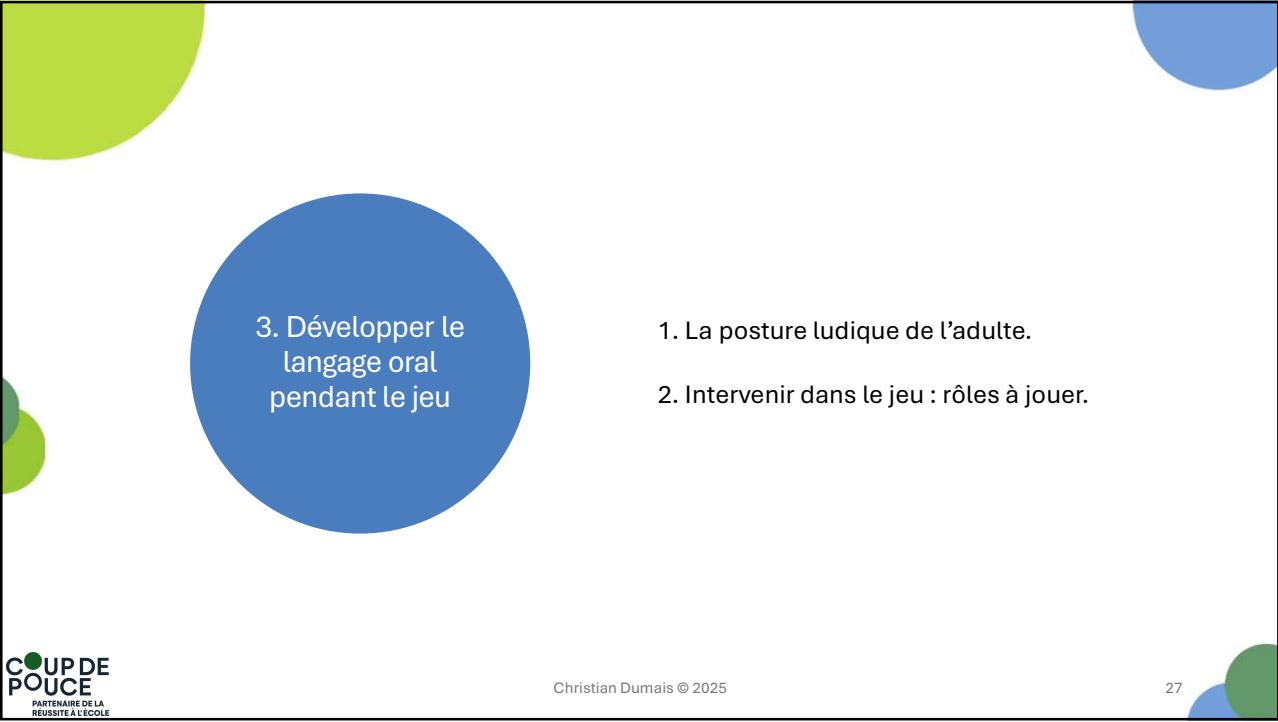
À l'aide de la  
littérature  
jeunesse;

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.



### 3. Développer le langage oral pendant le jeu

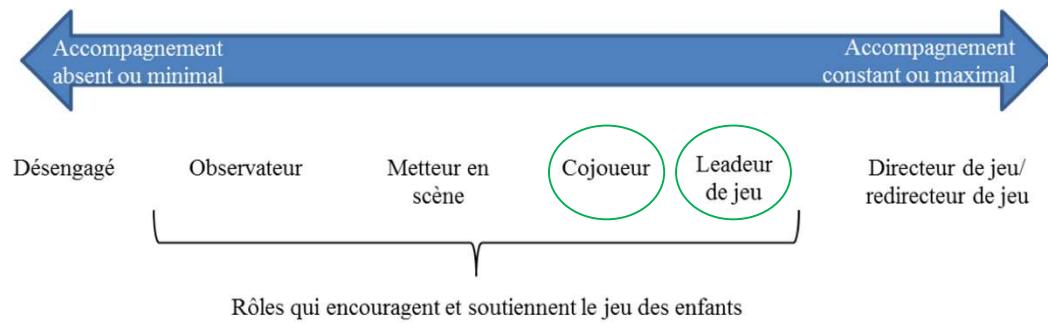
1. La posture ludique de l'adulte.
2. Intervenir dans le jeu : rôles à jouer.



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



## Différents rôles à jouer pour accompagner les enfants dans leur jeu

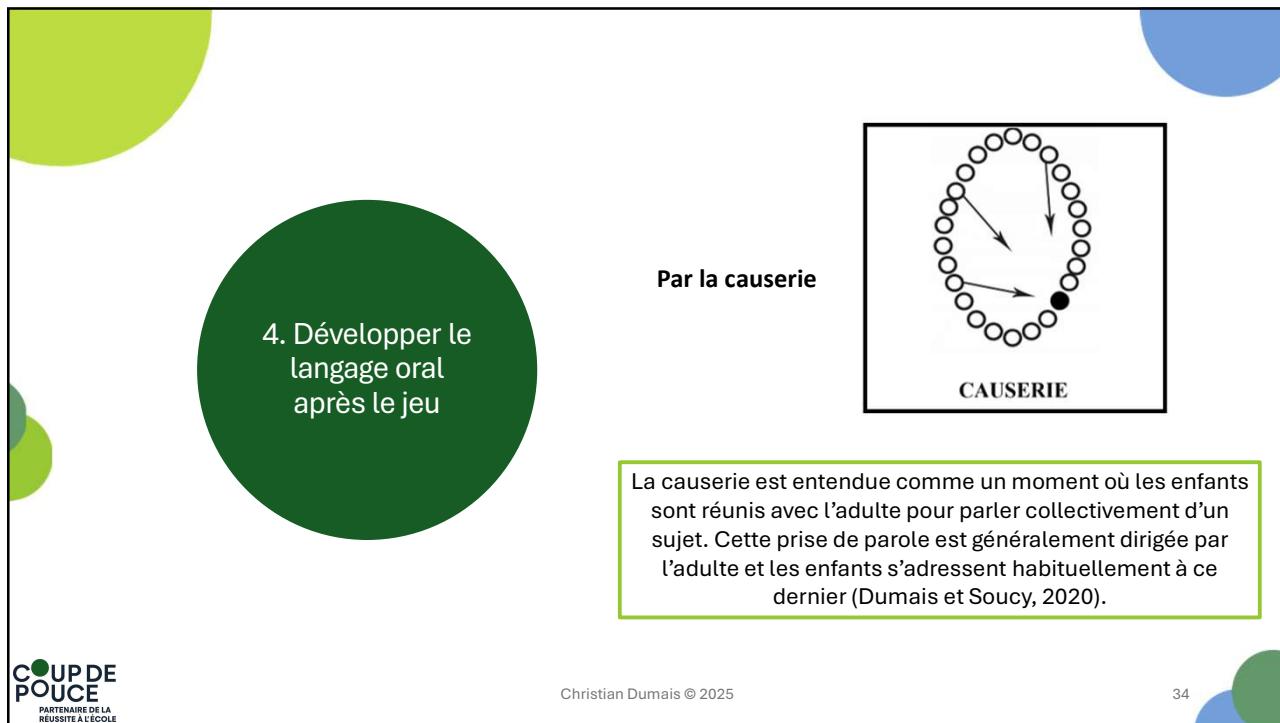
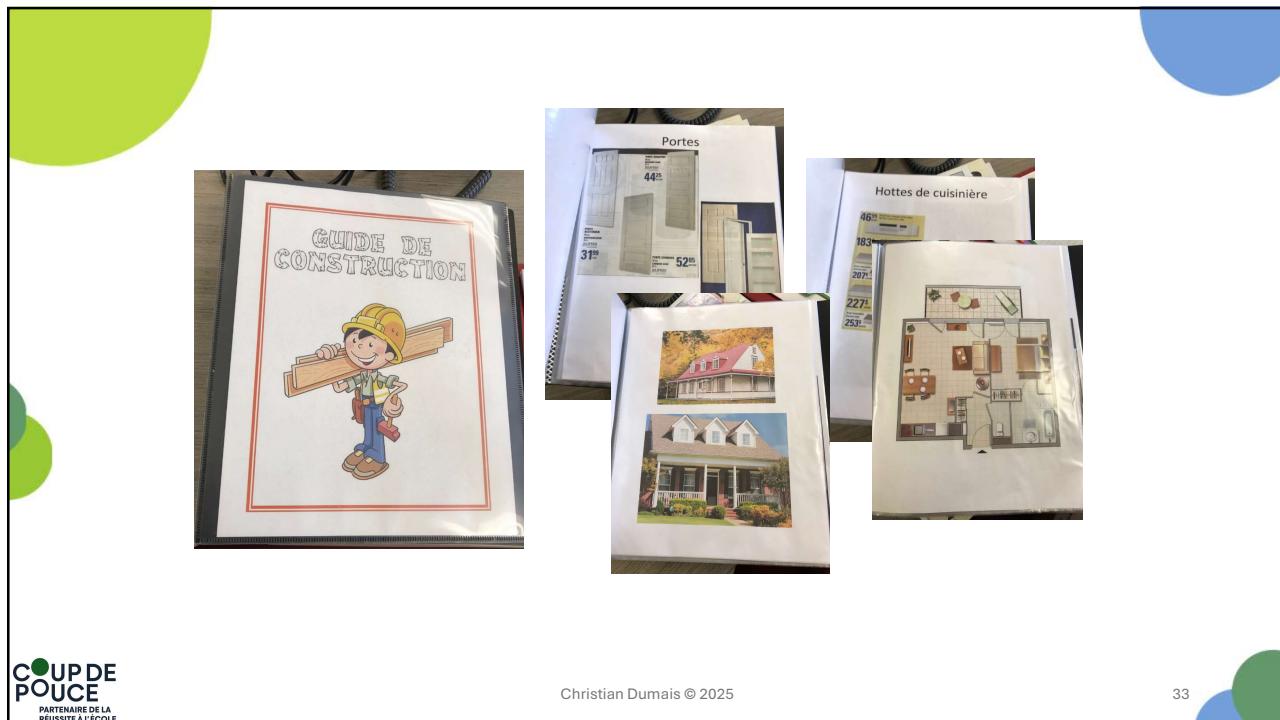


Pourriez-vous regarder dans le hublot de la navette spatiale et me décrire ce que vous voyez?

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?





## Les conduites discursives

# Conduite narrative

## Conduite descriptive

## Conduite explicative

# Conduite argumentative

## Conduite justificative

## Conduite prescriptive

## Les conduites discursives

### Conduite narrative

- L'enfant « raconte » un évènement fictif ou réel ainsi que les actions qui l'accompagnent en présentant un arrangement d'évènements 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).



PARTENAIRE DE LA

RÉUSSITE À L'ÉCOLE

Christian Dumais © 2025

43



43

## 5. Synthèse



PARTENAIRE DE LA

RÉUSSITE À L'ÉCOLE

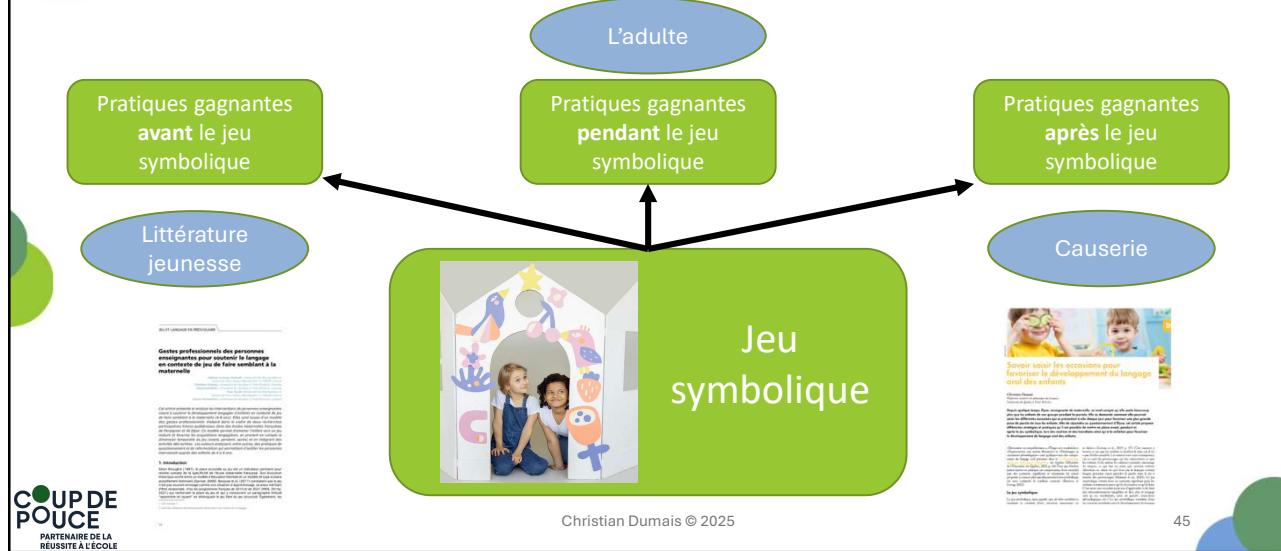
Christian Dumais © 2025

44



44

## Comment favoriser le développement du langage oral des enfants de maternelle 4 ans et 5 ans?



45



46