



FREEPIK

## MUSIQUE

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

*Aimée Gaudette-Leblanc,  
M. MUS.*

*Doctorante en éducation musicale,  
Faculté de musique, Université Laval  
Professeure,  
Université du Québec à Trois-Rivières*

*Christian Dumais, Ph. D.*

*Professeur titulaire,  
Université du Québec à Trois-Rivières*

*Raymond Nolin, M. A.*

*Doctorant en éducation,  
Université du Québec  
en Abitibi-Témiscamingue*

Le jeu est essentiel au développement global de l'enfant d'âge préscolaire. Il permet notamment à l'enfant de se développer à son rythme et de s'engager dans ses apprentissages (Boily et Deshaies, 2021). Parmi les jeux, nous retrouvons le jeu symbolique, qui implique la création d'une situation imaginaire par l'enfant dans laquelle ce dernier a recours à la substitution (Vygotsky, 1933/1966). Cette chronique présente le concept de substitution de l'objet et donne des exemples de situations de jeu musical<sup>1</sup> pendant lesquelles l'enfant est amené à substituer un objet.

## La substitution de l'objet

La substitution consiste en un transfert de signification d'un objet, d'une situation, d'une personne, d'un acte ou d'un espace à un autre (Marinova, 2016). Elle est au cœur du jeu symbolique puisqu'elle permet de « faire semblant ». Lors de jeu symbolique, l'enfant utilise un objet substitut lorsqu'un objet n'est pas présent ou disponible afin de le représenter. Cela l'amène à rompre avec des significations réelles et à en donner de nouvelles.

Selon Marinova (2014), on retrouve trois groupes d'objets substitués. Le **premier groupe** (groupe 1)

concerne **les objets-jouets** qui rappellent les objets réels. Par exemple, lors d'une situation de jeu symbolique, l'enfant utilise une trompette en plastique pour jouer un rôle de trompettiste. Le **deuxième groupe** (groupe 2) concerne **les objets qui n'ont pas de fonction sociale fixe** (pas de fonction reconnue dans la société) et **les objets qui ont une fonction seulement s'ils sont regroupés avec d'autres objets**. Ces objets peuvent provenir de la nature (p. ex., des branches), être du **matériel ouvert et polyvalent** (p. ex., des billes), faire partie d'un ensemble, mais être pris isolément (p. ex., un seul clave



<sup>1</sup> Le jeu musical comprend les activités musicales initiées par l'enfant, alors qu'il explore les sons de façon volontaire, en jouant seul ou accompagné (Marsh et Young, 2016).



ou bloc sablé) ou être inconnus des enfants (p. ex., un archet). **Le troisième groupe** (groupe 3) **comprend les objets qui ont une fonction sociale fixe**. Il s'agit de tout objet qui a une fonction réelle pour l'enfant, qui est connu de ce dernier et qui a une similitude (forme, dimension, etc.) avec l'objet remplacé (Marinova, 2014). C'est le cas, par exemple, lorsque l'enfant utilise une maraca comme micro pour chanter.

## Le développement de l'habileté à substituer<sup>2</sup>

Au départ, les enfants substituent habituellement avec des objets-jouets (groupe 1), puis avec les objets des deux autres groupes. Comparativement aux objets du deuxième groupe, les objets qui ont une fonction sociale fixe (groupe 3) sont d'un niveau de complexité supérieur. « Utilisant les objets substitués de ce groupe, l'enfant est d'abord tenu de se détacher de la fonction réelle de l'objet pour être en mesure de lui en accorder une nouvelle » (Marinova, 2016, p. 51). Il peut donc être plus facile pour l'enfant d'avoir recours à des objets du deuxième groupe qu'à ceux du troisième. Enfin, avec le temps, l'objet substitut deviendra beaucoup moins important et l'enfant n'aura plus besoin de celui-ci. Seuls les mots seront nécessaires pour faire appel à la substitution (Marinova, 2012).



### ➤ Pokko et le tambour – Mise en situation

Cette semaine, dans la classe de madame Émilie, l'histoire de Pokko est à l'honneur. *Pokko la petite grenouille a reçu un tambour pour son anniversaire. Elle en joue si fort que ses parents lui montrent gentiment la porte de la maison. Pokko se retrouve alors dans la forêt, qu'elle trouve bien silencieuse. Elle se déplace et tambourine doucement, puis de plus en plus fort. Le lapin et le loup se joignent à elle, ainsi que de nombreux animaux de la forêt. Ensemble, ils forment une jolie fanfare.*

Notant l'intérêt des enfants, à la fin de l'histoire, l'enseignante propose de former une fanfare, à l'instar des animaux de la forêt. Elle présente un lot d'instruments-jouets et propose aux enfants de les manipuler (groupe 1). *Qui jouera le rôle de Pokko? Et celui du lapin?* Certains enfants se montrent volontaires. Accompagnés par l'enseignante, ils orchestrent leur jeu.

Le jour suivant, dans la cour de récréation, quelques enfants font semblant d'être des animaux de la forêt. L'enseignante s'approche et les questionne : *Où est Pokko?*

*Où sont vos instruments de musique? Qu'en est-il de la fanfare?* L'un d'eux regarde au sol et saisit deux bâtons de bois, qu'il utilise comme des maillets (groupe 2). Un autre trouve des glands de chêne qu'il frappe l'un sur l'autre et des pommes de pin qu'il frotte à l'aide d'une petite branche. Ensemble, ils manipulent ces objets et découvrent qu'ils peuvent les utiliser afin de produire des sons frappés ou des sons frottés. Enthousiasmés, les enfants reprennent leur jeu et forment la fanfare de la forêt.

Malheureusement, il est maintenant temps de retourner en classe. Les enfants laissent leurs instruments sous un arbre et rejoignent l'enseignante. Un peu plus tard, certains d'entre eux reprennent le jeu en classe et continuent de jouer leur rôle, mais cette fois, avec des objets de la classe (p. ex., deux crayons deviennent des maillets - groupe 3).

## Conclusion

En somme, cette chronique a été l'occasion de présenter le concept de substitution de l'objet et de mettre en évidence que la substitution s'intègre aux activités musicales initiées par l'enfant. En effet, par l'entremise de la littérature jeunesse<sup>3</sup> et de la musique, l'enseignante peut encourager l'enfant à substituer à l'aide de différents objets<sup>4</sup>, dans différents contextes, ce qui l'amènera à faire évoluer son jeu symbolique et à rester engagé lors des situations imaginaires, qu'elles soient musicales... ou non!

## Références bibliographiques

### Albums recommandés

Charlat, B. (2011). *L'oie qui jouait de la trompette*. Les 400 coups.

Forsythe, M. (2020). *Pokko et le tambour*. Comme des géants.

Praagman, M. (2019). *Le bâton de hérisson*. Circonflexe.

### Autres

Boily, M. et Deshaies, I. (2021). Comment aborder l'apprentissage des enfants à l'éducation préscolaire? Dans I. Deshaies et J.-M. Miron (dir.), *Tisserands d'enfance : Le développement global de l'enfant de 4 et 5 ans. Tome 2* (p. 69-109). Les Éditions JFD

Marinova, K. (2012). Jeu, développement et apprentissage : une perspective vygotkienne, *Revue préscolaire*, 50(2), 4-8. [bit.ly/3skIScT](https://doi.org/10.1080/00141801.2012.681111)

Marinova, K. (2014). *L'intervention éducative au préscolaire : un modèle de pédagogie du jeu*. Presses de l'Université du Québec.

Marinova, K. (2016). Le développement de la pensée mathématique dans le jeu de rôles. Dans K. Marinova et D. Biron (dir.), *Mathématiques ludiques pour les enfants de 4 à 8 ans* (p. 57-88). Presses de l'Université du Québec.

Marsh, K. et Young, S. (2016). Musical Play. Dans G. McPherson (ed.), *The child as musician: A handbook of musical development* (p. 289-310). Oxford Scholarship online.

Vygotsky, L. S. (1933/1966). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. [bit.ly/31nebJB](https://doi.org/10.1080/00141801.2012.681111)

<sup>2</sup> Pour en apprendre davantage sur la substitution : Soucy, E. et Dumais, C. (2020). Quatre façons concrètes de favoriser la substitution. *Revue préscolaire*, 58(3), 22-24.

<sup>3</sup> Au même titre que le livre *Pokko et le tambour*, d'autres albums peuvent être utilisés afin de favoriser la substitution de l'objet. *L'oie qui jouait de la trompette* et *Le bâton de hérisson* sont deux incontournables!

<sup>4</sup> Les objets-jouets, les objets n'ayant pas de fonction sociale fixe et les objets ayant une fonction sociale fixe.