

# L'expressivité de l'enfant en contexte de jeu symbolique : de la musique à nos oreilles!

*Aimée Gaudette Leblanc*  
Candidate au doctorat,  
Faculté de musique,  
Université Laval

*Noémie Montminy*  
Candidate au doctorat,  
Faculté des sciences de l'éducation,  
Université Laval

*Stéphanie Duval*  
Professeure agrégée,  
Faculté des sciences de l'éducation,  
Université Laval

À L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE, L'ENSEIGNANTE ORGANISE ET DIVERSIFIE QUOTIDIENNEMENT LES CONTEXTES D'APPRENTISSAGE ET DE DÉVELOPPEMENT DANS LESQUELS LES ENFANTS S'INVESTISSENT (EARLY ET AL., 2010). SELON LA PERSPECTIVE HISTORICOCULTURELLE (VYGOTSKI, 1967), LE JEU SYMBOLIQUE REPRÉSENTE LE CONTEXTE PAR EXCELLENCE POUR SOUTENIR TOUS LES DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT (ELKONIN, 2005). CET ARTICLE PRÉSENTE DE QUELLES FAÇONS L'EXPRESSIVITÉ DE L'ENFANT CONTRIBUE À CE TYPE DE JEU. IL MET L'ACCENT SUR LE FAIT QUE CERTAINS CONTEXTES DE JEU (P. EX. SYMBOLIQUE) PERMETTENT À L'ENSEIGNANTE D'OBSERVER ET DE SOUTENIR LES HABILETÉS DE L'ENFANT À UTILISER LES SONS POUR S'EXPRIMER ET POUR COMMUNIQUER.



## Jouer avec expressivité

Dès la petite enfance, influencé par sa culture et ses expériences passées, l'enfant s'exprime et joue avec sa voix de façon spontanée lorsqu'il prend un rôle ou anime de petits objets (figurines, marionnettes). Son expressivité lui permet de sonoriser ses gestes et ses mouvements, d'exprimer ses intentions, ses humeurs et ses émotions et d'entrer en relation et d'interagir (Young, 2014). De plus, celle-ci est utile lors des dialogues associés au jeu symbolique, où elle permet par exemple à l'enfant de négocier et de planifier les actions mises en scène, de moduler sa voix aux traits du personnage choisi, etc. L'expressivité permet ainsi à l'enfant de s'engager pleinement dans un rôle, ce qui contribue, par extension, à la qualité du jeu symbolique.

**L'expressivité permet ainsi à l'enfant de s'engager pleinement dans un rôle, ce qui contribue, par extension, à la qualité du jeu symbolique.**



## Jouer un rôle

*Mathéo, Olivier et Lili improvisent une situation de jeu symbolique : on les retrouve dans un restaurant. Mathéo s'installe au fourneau et indique aux autres qu'il est le cuisinier. Olivier se propose pour jouer le rôle de serveur. Quant à Lili, elle s'installe à la table et indique qu'elle sera celle qui commandera. Tout d'un coup, d'une voix douce elle interpelle le serveur avec hésitation : « Quelle est la soupe du jour ? » De façon distinguée et articulée, Olivier répond : « Une soupe aux tomates, Madame. La meilleure en ville, Madame ! » En cuisine, le chef s'active : il remue sa cuillère dans une grosse casserole et chante. Quelques secondes plus tard, il annonce d'une voix grave et forte : « La soupe est prête ! » Assistant à la scène, l'enseignante prend note des différentes façons dont les enfants s'expriment. Puis, dans un autre contexte, elle propose un jeu sonore aux enfants : ceux-ci devront deviner le personnage qu'elle joue au son de la voix qu'elle utilise lorsqu'elle s'adresse au serveur. Elle modifie sa voix, d'une fois à l'autre. On discute alors des associations entre différents paramètres musicaux et certains personnages connus.*

Pendant les situations de jeu symbolique, l'enseignante peut observer la façon dont l'enfant associe des sons à certaines actions ou différents personnages et le soutenir dans la planification de son jeu (p. ex. élaboration du scénario, prise de rôle, etc.). Ces observations et le soutien offert encouragent l'interaction entre l'enseignante et l'enfant, laquelle représente un moment privilégié pour discuter des différents éléments clés de la musique (p. ex., sons). Cela peut mener l'enfant à poser des hypothèses, à comparer les sons, à les catégoriser

ou les associer. Par l'expérimentation, il a l'occasion de vérifier ses hypothèses et de mieux comprendre certains concepts tels que l'intensité (fort/doux), la hauteur (aigu/grave), le tempo (lent/vite) et le timbre. Cela peut, par la suite, enrichir les jeux de l'enfant, dont le jeu musical.

## Enrichir le jeu musical

Lorsqu'il manipule librement les instruments, l'enfant observe et expérimente, cherchant à comprendre de quelles façons les utiliser pour produire des sons. Cela incite parfois un enfant plus expérimenté sur le plan musical à agir à titre d'expert et à donner des indications sur la façon de tenir l'instrument ou sur les actions à produire (St John, 2006).

*Anna, Sarah et Mamadou jouent avec les instruments déposés dans le coin de production musicale. Installée au tambour de rassemblement, Anna frappe la pulsation et commence à chanter. Sarah et Mamadou se joignent à elle. Un autre enfant prend une baguette qu'il utilise afin de diriger le jeu, tel un chef d'orchestre. Plusieurs enfants s'approchent et les écoutent. Certains se joignent au trio. À la fin de la chanson, l'enseignante applaudit bien fort. Mamadou, sourire en coin, regarde l'auditoire et fait un salut. Anna l'imité. Cela permet ensuite à l'enseignante et aux enfants de discuter de leur expérience culturelle et de tisser des liens avec leur vie réelle.*

En interaction avec la culture et les expériences passées de l'enfant, l'accès à un environnement riche sur le plan musical l'invite à jouer différents rôles (p. ex., compositeur, chef d'orchestre, metteur en scène, interprète, spectateur).



Ces situations de jeux sont signifiantes, puisqu'elles amènent l'enseignante à observer si l'enfant est en mesure d'exprimer ses goûts, ses intérêts et ses idées et de collaborer avec les autres. Elles lui permettent également de relever le niveau d'habiletés de l'enfant à exécuter différentes actions de motricité fine et à ajuster ses actions en fonction du contexte dans lequel il se retrouve. En ce sens, il semble important d'offrir à l'enfant d'explorer et de manipuler différents objets sonores ou de petits instruments, et ce, avec le soutien de l'enseignante et de ses pairs.

## Conclusion

En somme, de façon expressive, l'enfant d'âge préscolaire adapte sa voix et ajuste ses actions dans son jeu symbolique en fonction des scénarios qu'il crée, des rôles qu'il personnifie et des règles qui y sont associées. Cela lui permet d'animer des objets, de clarifier ses intentions et de se mettre dans la peau de nombreux personnages. L'utilisation d'instruments l'amène également à varier ses actions et ses rôles (p. ex. compositeur, interprète), en puisant notamment dans ses expériences passées. Ce genre de situations permet à l'enseignante d'interagir avec l'enfant, d'observer ses intérêts, ses connaissances, ses compétences et ses habiletés dans tous les domaines de son développement global; de mettre en place un environnement riche et signifiant sur le plan musical et de planifier des activités musicales adaptées aux enfants.

**Ce genre de situations [le jeu symbolique] permet à l'enseignante d'interagir avec l'enfant, d'observer ses intérêts, ses connaissances, ses compétences et ses habiletés dans tous les domaines de son développement global.**

## Références bibliographiques

Early, D. M., Iruka, I. U., Ritchie, S., Barbarin, O. A., Winn, D. C., Crawford, G. M., et Pianta, R. C. (2010). How do pre-kindergarteners spend their time? Gender, ethnicity, and income as predictors of experiences in pre-kindergarten classrooms. *Early Childhood Research Quarterly*, 25(2), 177-193. [bit.ly/3eLSTFJ](https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2010.03.001)

Elkonin, D. (2005). The Psychology of Play. *Journal of Russian & East European Psychology*, 43(1), 11-21. [bit.ly/2WEq87F](https://doi.org/10.1016/j.jreep.2005.01.001)

St John, P. A. (2006). Finding and making meaning: Young children as musical collaborators. *Psychology of Music*, 34(2), 238-261.

Young, S. (2004). Young children's spontaneous vocalising: Insights into play and pathways to singing. *International journal of early childhood*, 36(2), 59.

Vygotsky, L.S. (1967) Play and Its Role in the Mental Development of the Child, *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. [bit.ly/3fL0zcR](https://doi.org/10.1080/00131644.1967.10558000)