

# LA TAXONOMIE DU JEU

En petite enfance, nous savons que le jeu est essentiel au développement de l'enfant.

De nombreuses recherches ont porté sur la façon dont jouent les enfants. La taxonomie du jeu de Bob Hughes et sa recherche fournissent des pistes à explorer pour proposer aux enfants des environnements intérieurs et extérieurs riches en possibilités, en curiosité et en apprentissages. Voici un résumé des types de jeux inspirés de cette taxonomie.

## 1 - Le jeu symbolique

Un jeu qui permet de prendre le contrôle de ses propres apprentissages, d'explorer et de comprendre à son rythme, sans risquer de se sentir dépassé ou sous pression.

Exemple : Utiliser un morceau de bois pour symboliser une personne ou un objet.

## 2 - Le jeu turbulent, les chutes et les culbutes

Une occasion pour l'enfant d'explorer la proximité, le toucher et la force. Il permet d'explorer le contact physique en contexte sécuritaire. Ce genre de jeu permet d'utiliser tout son corps.

Exemple : Utiliser des bâtons pour faire des épées ou se chatouiller.

## 3 - Le jeu sociodramatique

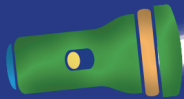
Représentation d'expériences réelles ou possibles qui ont une nature personnelle, sociale, domestique ou interpersonnelle intense. Exemple : Jouer aux parents, organiser un repas ou même, faire semblant de se disputer.

## 4 - Le jeu social

Jeu qui permet d'explorer, d'examiner et de modifier les relations sociales et les règles qui s'y rattachent.

Exemple : Discuter d'un projet commun, écouter l'autre et attendre son tour pour parler.





# LA TAXONOMIE DU JEU

## 5 - Le jeu de communication

Jouer avec les mots, les nuances et les gestes. Exemple : Mimer, plaisanter ou chanter.

## 6 - Le jeu créatif

Un jeu qui permet de transformer et de faire de nouvelles connexions, celui-ci peut comporter un élément de surprise. Le jeu créatif permet d'essayer, de tester de nouvelles idées, de fabriquer et d'utiliser son imagination. L'utilisation de matériaux polyvalents favorise la créativité.

Exemple : S'exprimer à travers la danse, fabriquer, transformer.

## 7 - Le jeu dramatique

Jeu durant lequel on peut représenter des événements dans lesquels l'enfant n'est pas un participant direct. Exemple : Inventer la suite de l'histoire après avoir lu un livre.

## 8 - Le jeu aventureux

Jeu lors duquel on peut prendre des risques, repousser ses limites et élargir sa zone de confort. Exemple : Jouer près d'éléments dangereux (eau, feu, hauteurs), soulever des objets lourds ou se tenir en équilibre sur une bûche.

## 9 - Le jeu exploratoire

Jeu qui consiste à manipuler des objets ou des environnements afin d'avoir accès à de l'information.

Exemple : Empiler des blocs, mettre des objets dans la bouche, lancer.

## 10 - Le jeu de fantaisie

C'est le monde imaginaire de l'enfant. Il n'y a pas de limites et l'enfant peut créer un monde qui n'est pas « réel » et où tout est possible. Exemple : Faire semblant d'être pilote d'avion ou archéologue ou créer des masques et devenir un personnage.





# LA TAXONOMIE DU JEU

## 11 - Le jeu inventif

Jeu lors duquel les règles conventionnelles du monde physique ne s'appliquent pas.

Exemple : Faire semblant d'être un arbre ou flatter un chien qui n'existe pas.

## 12 - Le jeu locomoteur

Jeu lors duquel on se met en mouvement par plaisir en allant dans une direction ou une autre. Exemple :

Courir après quelqu'un, s'attraper, se cacher ou grimper.

## 13 - Le jeu de maîtrise

Jeu permettant d'explorer le contrôle de son environnement affectifs et physiques.

Exemple : Construire un abri ou creuser un trou.

## 14 - Le jeu avec les objets

Jeu de manipulations et de mouvements qui permet d'explorer un objet.

Exemple : Un pinceau, une boîte de carton, une tasse.

## 15 - Le jeu de rôle

Jeu d'exploration qui n'a pas un caractère social ou émotionnel trop intense.

Exemple : Balayer, conduire un autobus.

## 16 - Le jeu récapitulatif

Jeu qui amène l'enfant à explorer ses ancêtres, l'histoire, les rituels, les comptines, le feu et l'obscurité. Il permet à l'enfant d'accéder au jeu des différents stades de développement de l'humain. Exemple : Jouer à l'homme des cavernes.

*Cette ressource est la propriété de l'AFÉSEO. Elle prend tout son sens lorsqu'elle est accompagnée du soutien de l'équipe de facilitation pédagogique.*

