

FOCUS :
GROUPE DE RECHERCHE
APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX



HEPVS | PHVS

Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis



VOUS VOULEZ INTÉGRER LE JEU DE FAIRE-SEMBLANT DANS VOS CLASSES ?

Le Groupe d'Intervention et de Recherche sur les Apprentissages Fondamentaux (GIRAF) de la HEP-VS & HEP Vaud a conçu une brochure pour vous accompagner dans cette démarche.



L'OBJECTIF

Montrer que le jeu de faire-semblant ou d'imagination est un outil fondamental pour les apprentissages scolaires et contribue au développement de l'enfant.

“Il ne se réduit donc pas à une simple activité récréative.”



SE DÉVELOPPER PAR LE JEU

En jouant avec d'autres enfants et en étant accompagné par l'enseignant·e, l'enfant développe certaines compétences :

- L'imagination d'une situation fictive ;
- L'adoption de rôles ;
- Le respect de règles ;
- La coopération ;
- La capacité à surmonter des problèmes ;
- La communication ;
- La mobilisation de savoirs scolaires.



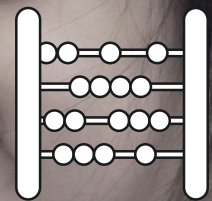
UN EXEMPLE : JOUER À FAIRE- SEMBLANT D'ÊTRE VÉTÉRINAIRE



Utiliser un
vocabulaire précis



Lire des symboles



Calculer



Planifier des actions



Argumenter et négocier



Contrôler son comportement



Prendre soin des autres



L'ENSEIGNANT·E COMME MAÎTRE-SSE DU JEU

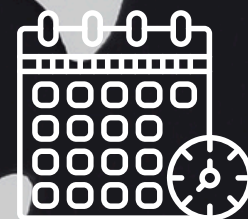
L'enseignant·e joue un rôle essentiel dans le jeu du faire-semblant. Il lui revient d'organiser l'activité, de préparer l'espace et le matériel, ainsi que de stimuler et d'observer les enfants en adoptant différentes postures, comme co-joueur-se ou leader du jeu.

Il/elle peut également enrichir le jeu en introduisant de nouveaux rôles, en proposant des défis à relever ou encore en encourageant les interactions entre les élèves.

INSTAURER UN ENVIRONNEMENT PROPICE



Créer des espaces
physiques dédiés au jeu



Prévoir plusieurs périodes de jeu et
de discussions en guise de feedback



S'autoriser à jouer avec
les enfants



Connaître les besoins et
les intérêts des enfants



Tisser des liens entre le jeu et
les apprentissages scolaires



Documenter à l'aide de traces (cahier de
réunion, photos, productions des enfants,
journal de bord) les apprentissages et
progrès réalisés



JOUER POUR CRÉER SON FUTUR

Le jeu d'imagination apparaît aujourd'hui de manière moins spontanée chez les enfants. Il est essentiel que l'école valorise cette forme de jeu, s'appuie sur cette ressource et l'intègre dans les apprentissages.

En lui accordant une place dans la scolarité, il contribue au développement scolaire, social et émotionnel chez les enfants.





Disponible en open access

GIRAF HEP-VD & HEP-VS. (2025).

Jouer à faire-semblant au cycle 1 : un savoir fondateur de la scolarité

<https://sonar.ch/hepvs/documents/333033>

D'autres publications suivent.

Restez connecté-es !

FOKUS :
FORSCHUNGSTEAM
GRUNDFERTIGKEITEN DES LERNENS



HEPVS | PHVS



Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

MÖCHTEN SIE DAS FANTASIESPIEL ALS LEHR- UND LERNFORM IN IHREM UNTERRICHT EINSETZEN?

Die Forschungs- und Interventionsgruppe für Grundfertigkeiten des Lernens (GIRAF) der PH-VS & PH Waadt hat eine Broschüre erstellt, die Sie bei der Umsetzung dieses Ansatzes begleitet.



DAS ZIEL

Das Fantasienspiel ist weit mehr als eine spielerische Aktivität: es stellt ein wesentliches Werkzeug für schulische Lernprozesse dar und unterstützt die Entwicklung des Kindes.

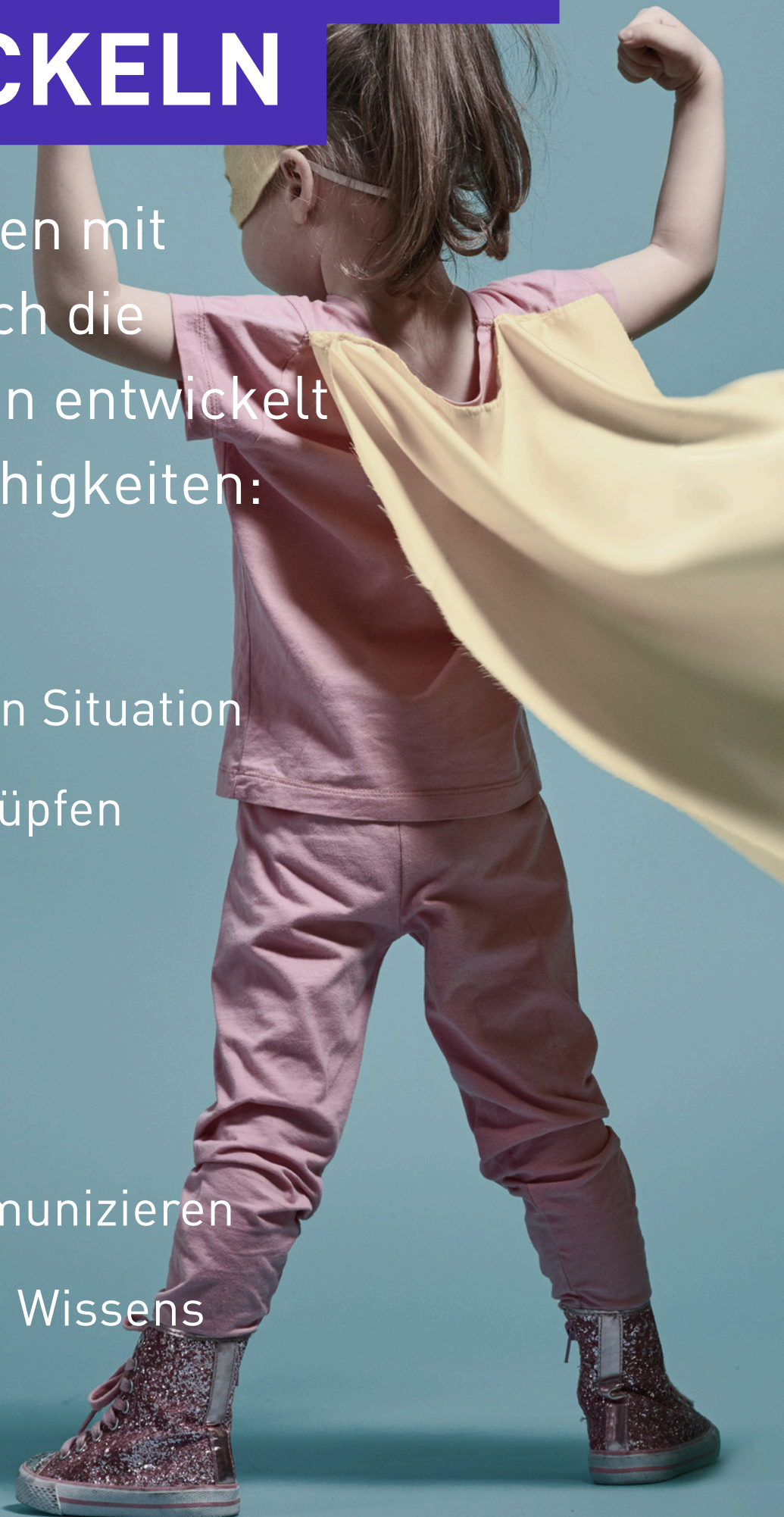
“Es ist daher nicht einfach nur reine Hobbies.”



SICH DURCH DAS SPIEL ENTWICKELN

Beim gemeinsamen Spielen mit anderen Kindern und durch die Begleitung der Lehrperson entwickelt das Kind verschiedene Fähigkeiten:

- Die Vorstellung einer fiktiven Situation
- In verschiedene Rollen schlüpfen
- Regeln einhalten
- Zusammenarbeiten
- Probleme lösen
- Sich austauschen und kommunizieren
- Die Aktivierung schulischen Wissens



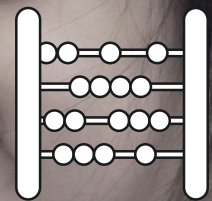
EIN BEISPIEL: DAS ROLLENSPIEL „TIERÄRZTIN/TIERARZT SPIELEN“



Einen differenzierten
Wortschatz nutzen



Symbole erkennen
und verstehen



Zählen



Eigene Handlungen planen und
strukturieren



Argumente austauschen
und Kompromisse finden



Das eigene Emotionen regulieren



Die anderen berücksichtigen

DIE LEHRPERSON IN DER ROLLE DER SPIELBEGLEITUNG

Die Lehrperson nimmt beim Fantasienspiel eine zentrale Rolle ein. Sie plant die Aktivität, gestaltet den Spielraum und bereitet das benötigte Material vor. Zudem begleitet, regt und beobachtet sie die Kinder, indem sie Rollen einnimmt – etwa als Mitspielende oder als Beobachterin des Spiels.

Sie kann das Spiel zusätzlich erweitern, indem sie neue Rollen einbringt, Anregungen und Herausforderungen initiiert oder den Austausch zwischen den Kindern unterstützt.

EINE GEEIGNETE LERNUMGEBUNG SCHAFFEN



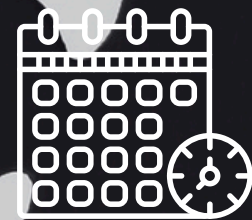
Spielbereiche einrichten



Sich darauf einlassen, mit
den Kindern zu spielen



Das Spiel mit schulischen
Lerninhalten verknüpfen



Mehrere Spielzeiten sowie
Gesprächsphasen zur gemeinsamen
Reflexion vorsehen.



Die Bedürfnisse und Interessen
der Kinder wahrnehmen



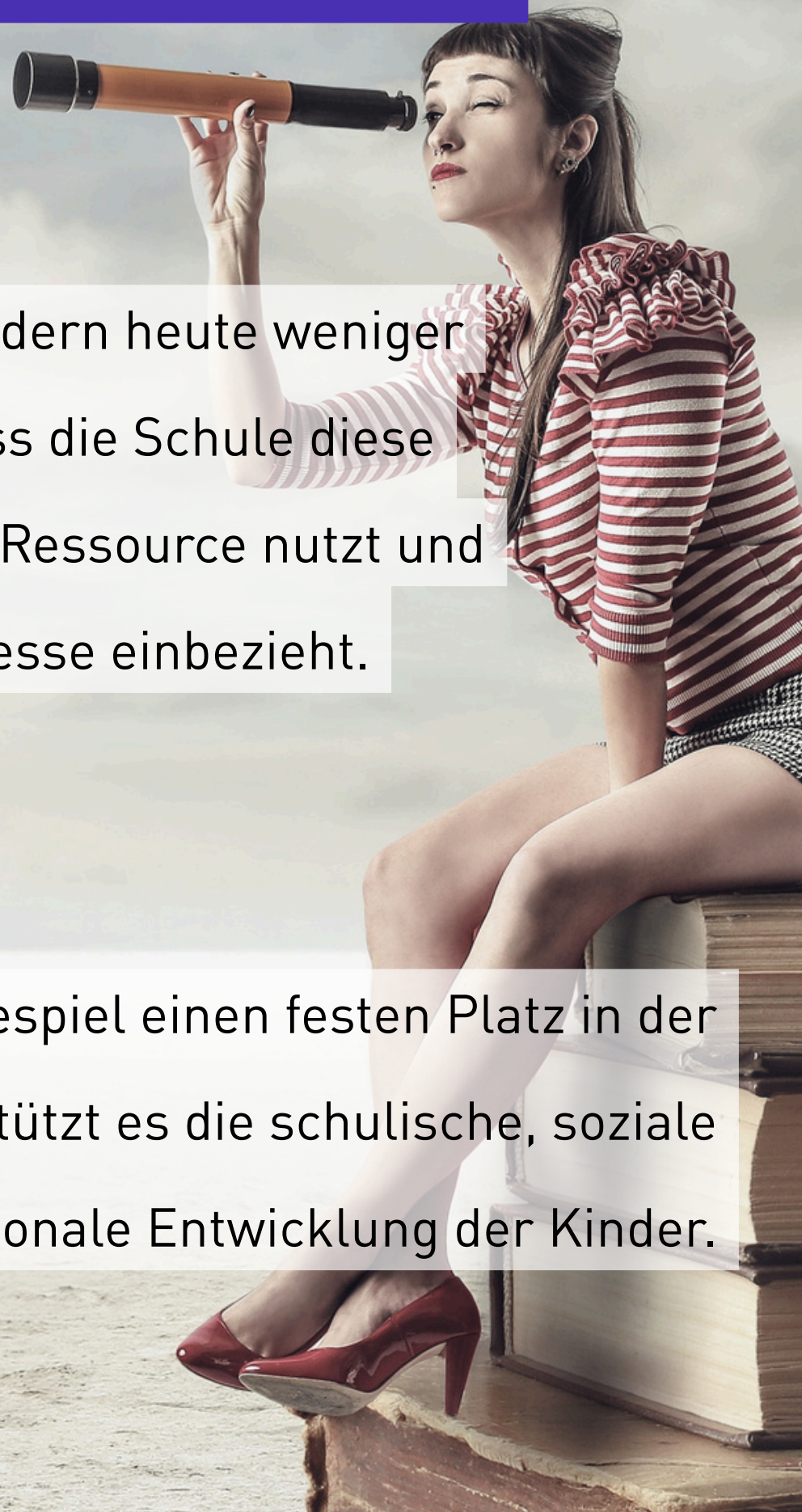
Die Lernprozesse und Fortschritte der Kinder
anhand verschiedener Spuren und
Dokumentationsformen (Fotos, Arbeiten der
Kinder, Lerntagebuch) dokumentieren.



DURCH SPIELEN DIE EIGENE ZUKUNFT GESTALTEN

Das Fantasienspiel zeigt sich bei Kindern heute weniger spontan. Umso wichtiger ist es, dass die Schule diese Spielform anerkennt, als wertvolle Ressource nutzt und in den Unterricht und die Lernprozesse einbezieht.

Wenn das Fantasienspiel einen festen Platz in der Schule erhält, unterstützt es die schulische, soziale und emotionale Entwicklung der Kinder.





Im Open Access verfügbar

GIRAF HEP-VD & HEP-VS. (2025).

Jouer à faire-semblant au cycle 1 : un savoir fondateur de la scolarité

<https://sonar.ch/hepvs/documents/333033>

**Weitere Publikationen folgen.
Bleiben Sie auf dem Laufenden!**