

1. Problématique

Dans la société et à l'école, il est attendu des individus qu'ils adoptent des comportements prosociaux. L'un des trois axes de la mission de l'école est de *socialiser pour apprendre à mieux vivre ensemble*. L'école a un rôle d'agent de cohésion en contribuant à l'apprentissage du vivre ensemble et au développement d'un sentiment d'appartenance à la collectivité (Ministère de l'Éducation, 2006).

Dans ma classe de stage, plusieurs enfants adoptaient fréquemment des comportements violents et inacceptables qui nuisaient aux relations sociales. Ces comportements, s'ils perdurent dans le temps, peuvent avoir un impact négatif sur les apprentissages, la socialisation et le développement des élèves. Ainsi, pour parvenir à atteindre la mission de l'école (instruire, socialiser et qualifier) et à respecter les attentes de la société, les élèves doivent développer une gestion adéquate de leurs émotions.

2. Contexte

Dans ma classe de stage (préscolaire), plusieurs enfants avaient de la difficulté à gérer et à exprimer leurs émotions. Lors d'un conflit, les élèves se poussaient, se frappaient et s'insultaient. Malgré plusieurs interventions pour aider les élèves à exprimer adéquatement leurs émotions, ceux-ci avaient encore de la difficulté, en situation de conflits, à gérer leur frustration. Les enfants avaient donc besoin de développer des stratégies de résolution de conflits pour parvenir à gérer adéquatement leurs émotions.

Le PIC correspondait à l'enseignement de stratégies de résolution de conflits proposées par le programme *Vivre en harmonie* à l'aide de courts spectacles de marionnettes, inspirés de situations conflictuelles vécues en classe. Les techniques de gestion des émotions étaient illustrées et des solutions étaient proposées. Par la suite, les élèves étaient invités à réinvestir ces stratégies en contexte de jeu, à l'aide ou non de marionnettes.

3. Question de recherche

Comment le jeu permet aux élèves d'âge préscolaire de développer une gestion adéquate de leurs émotions?

4. Cadre de référence

- **Étapes de résolution de conflits (Vivre en harmonie):** 1. Se calmer, 2. Se parler des faits et de nos sentiments, 3. Chercher des solutions, 4. Trouver et s'entendre sur une solution pacifique (C.I.R.C.M., 2002).
- Développement d'habiletés: le jeu permet de créer une zone proximale de développement (Vygotsky), car, l'enfant, sous la guidance d'un adulte ou en collaboration avec un pair, développe des habiletés affectives, cognitives et comportementales favorables à la résolution de conflits et à une gestion adéquate des émotions (Marinova, 2009).
- Autorégulation émotionnelle et comportementale: Cibler ses propres sentiments et ceux des autres pour parvenir à arrêter une action ou à changer son comportement (Gillain-Maufette, 2012). Elle renvoie aux compétences de maîtrise de soi, car elle nécessite une inhibition de l'émotion ressentie face aux situations quotidiennes afin de contrôler ses émotions et ses comportements (Boivin, 2015). L'inhibition se développe par l'expression de l'émotion et par l'identification de solutions pour cesser l'émotion ressentie (Beaulieu, Boudreau & Dubois, 2017). L'autorégulation est principalement favorisée par le contexte de jeu, car les interactions sociales qu'il engendre créent plusieurs situations où l'enfant est amené à réguler ses émotions et ses comportements (attendre son tour, partager, jouer, réagir positivement avec les pairs, etc.) (Boivin, 2015).
- Développement des habiletés sociales, de résolution de problèmes et de contrôle de l'agressivité: Lors du jeu, les enfants du préscolaire sont invités à inhiber l'agressivité réactive, à gérer verbalement les conflits, à produire des solutions de rechange aux problèmes et à négocier avec les pairs (Boivin, 2015).
- Développement des habiletés langagières: Les habiletés langagières, nécessaires à la résolution de conflits, sont développées par les interactions sociales présentes dans le contexte de jeu (discuter avec les pairs, suggérer et élaborer des jeux communs, poser des questions, etc.) (Boivin, 2015). L'enfant, par le jeu, apprend à exprimer ses émotions et ses intentions pour comprendre celles des autres et pour adapter ses actes à ceux des pairs (Marinova, 2009).
- Marionnettes: Elles jouent un rôle important au préscolaire, car elles permettent à l'enfant de s'exprimer et de recevoir des rétroactions sans être impliqué personnellement. L'enfant a la possibilité de vivre des situations conflictuelles, par l'entremise des marionnettes, pour développer graduellement sa personnalité et ses habiletés sociales, langagières et de résolution de conflits (Carreau, 2016).

5. Analyse et résultats

- **Étape 1:** Les enfants régulent leurs émotions pour se calmer. L'enfant de gauche fait preuve de maîtrise de soi en inhibant l'émotion ressentie pour demeurer calme face au conflit. L'enfant de droite, démontrant des signes de colère, parvient à réguler ses émotions et à changer son comportement pour adopter une attitude de calme.
- **Étape 2:** L'enfant de gauche décrit les faits («tu m'as volé mon bateau») et nomme ce qu'il ressent. L'enfant de droite ne nomme pas ses émotions et ne s'exprime pas sur les faits, mais en présentant ses excuses, il se montre ouvert aux propos de l'autre.
- **Étape 3:** Les enfants utilisent leurs habiletés langagières pour chercher des solutions («On pourrait faire chacun notre tour»; «[...] toi, après moi, etc.»).
- **Étape 4:** Les garçons parviennent à s'entendre sur une solution, car l'enfant de gauche accepte la solution proposée par l'enfant de droite. Celle-ci permet d'éliminer la frustration ressentie (Beaulieu & al., 2017).



- **Étape 1:** Les enfants régulent leurs émotions (ils se calment au lieu de se fâcher) et leurs comportements (ils cessent de tirer le cahier et le déposent). L'enfant de gauche demande à l'autre d'attendre (pour se calmer). L'enfant de droite accepte la demande en déposant le cahier. Les enfants sont parvenus à inhiber l'agressivité réactive.
- **Étape 2:** Les enfants ne nomment pas leurs émotions, mais ils discutent des faits. L'enfant de gauche questionne l'autre et celui-ci répond à sa question. Ils utilisent alors leurs habiletés langagières pour gérer verbalement le conflit.
- **Étape 3:** Ils utilisent leurs habiletés de résolution de problèmes, car ils cherchent des solutions (Boivin, 2015). L'enfant de gauche suggère à l'autre de regarder dans le deuxième cahier afin de déterminer s'il lui appartient.
- **Étape 4:** La solution proposée par l'enfant de gauche est acceptée par l'autre, car il feuillette le cahier. Cette solution suggère une adaptation de leurs gestes, car ils s'entraident.

Pendant le jeu, les enfants appliquent les étapes de résolution de conflits et les solutions enseignées lors du spectacle (étape 1 (déposer le bloc pour se calmer), étape 2 («Je suis fâchée», «Tu m'as enlevé le bloc que j'avais»), étape 3 (alterner, s'excuser) et étape 4 (accepter la solution proposée)). Cette situation conflictuelle a été réalisée par les enfants, à plusieurs reprises (un jour après le spectacle et quelques mois plus tard). Ils ont donc eu l'opportunité de développer graduellement des habiletés nécessaires à la gestion adéquate des émotions, lors de conflits, sans être impliqués personnellement.

Les habiletés développées, lors de la manipulation de marionnettes, ont été réinvesties par les enfants dans de réelles situations. En effet, la situation présentée dans la bande dessinée *Un travail de partage* est très similaire à celle illustrée par le spectacle de marionnettes *Place au spectacle!* (conflits vécus, étapes utilisées, solutions choisies). Le jeu, à l'aide de marionnettes, a permis aux élèves d'effectuer des expériences et d'acquérir des connaissances nécessaires à une gestion adéquate des émotions et de les utiliser dans d'autres contextes.

En bref, les situations présentées dans les bandes dessinées illustrent le fait que les élèves de ma classe de stage sont parvenus, en contexte de jeu, à développer des habiletés affectives, cognitives et comportementales favorables à une gestion adéquate des émotions, car ils ont su utiliser les étapes de résolution de conflits proposées par le programme *Vivre en harmonie*. En effet, ils ont démontré leur capacité d'autorégulation émotionnelle et comportementale, lors de l'utilisation de l'étape 1 et 2, et leurs habiletés langagières, sociales et de résolution de problèmes par l'application de l'étape 3 et 4.



6. Conclusion

Pour certains élèves, les diverses stratégies d'intervention mises en place au préscolaire et visant à développer une gestion efficace des émotions demeurent inopérantes. Il serait alors intéressant d'investiguer davantage sur les diverses stratégies permettant de résoudre les conflits pour une gestion adéquate des émotions et pouvant être utilisées aux différents cycles du primaire (jeux de rôle, jeux coopératifs, etc.).

7. Références

- Beaulieu, J., Boudreau, M. et Dubois, J. (2017). *Soutenir le développement des fonctions exécutives au quotidien*. Lévis, Canada : Université du Québec à Rimouski – Campus de Lévis.
- Boivin, M. (2015). *Programmes de prévention et d'intervention favorisant les relations positives entre pairs chez les jeunes enfants*. Repéré à <http://www.enfant-encyclopedie.com/relations-entre-pairs/selon-experts/programmes-de-prevention-et-d-intervention-favorisant-les>
- Carreau, D. (2016). «L'importance des arts plastiques et de la créativité à l'éducation préscolaire». In Raby, Carol & Annie Charon (2016). *Intervention à l'éducation préscolaire*. Québec, Canada : Les éditions CEC.
- C.I.R.C.M., (2002). *Je cherche des solutions pacifiques*. Canada : Justice Canada.
- Gillain-Maufette, A. (2012). *Le jeu et la réussite éducative*. Repéré à : https://www.aepq.ca/wp-content/uploads/2018/08/RP_v50n4_Comple%CC%81ment-1_Le-jeu-et-la-reussite-educative.pdf.
- Marinova, K. (2009). *L'acquisition du langage dans le jeu de rôles au préscolaire*. Repéré à : <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2009-n155-qf1093575/1782ac.pdf%20>.
- Ministère de l'Éducation (2006). *Programme de formation de l'école québécoise*. Québec: Bibliothèque nationale du Québec.