

Observation de la pensée de l'enfant à travers ... cinq étapes vers le jeu symbolique mature

Étapes  ↓ Composantes	Premiers script	Rôles en action	Rôles avec règles et scénarios	Rôles matures, scénarios planifiés	Mise en scène, thèmes et rôles multiples
Planification	Ne planifie pas	Ne planifie pas durant le jeu	Planifie les rôles : les actions sont nommées avant d'être jouées	Planifie chaque scène avant de la jouer	Planifie les thèmes, des scènes et des rôles complexes. Passe plus de temps à planifier qu'à jouer
Rôles	Il n'y a pas de rôles	Agit en premier puis décide du rôle. Aucune règle n'est apparente	Il y a des rôles avec des règles qui peuvent être transgressées	Il y a des rôles complexes, multiples	Peut jouer plus d'un rôle à la fois. Les personnages ont des interactions sociales
Accessoires de jeu	L'objet est un objet	L'objet devient autre chose. L'action menée avec cet objet devient le rôle	A besoin d'accessoires pour tenir un rôle (besoin de <i>concret</i>)	Choisit des accessoires de jeu symboliques et inventés	Peut simuler avoir un accessoire de jeu. N'a pas besoin d'accessoire de jeu pour maintenir un rôle. Les objets peuvent jouer un rôle
Cadre temporel prolongé	Explore les objets mais ne s'engage pas dans un scénario	Crée des scénarios de quelques minutes	Crée des scénarios durant 10 à 15 minutes	Crée des scénarios pouvant durer 60 minutes ou plus avec de l'aide, crée des scénarios sur plusieurs jours	Crée des scénarios pouvant durer toute la journée ou plusieurs jours. Le jeu être interrompu et repris
Langage	Utilise peu le langage	Utilise le langage pour décrire les actions	Utilise le langage pour décrire les rôles et les actions	Utilise le langage pour décrire les rôles et les actions. Utilise un langage associé au personnage	Utilise le langage pour délimiter le scénario, les rôles et les actions. Un langage proche de l'écrit s'ajoute au langage associé au personnage
Scénario	Ne crée pas de scénario. Peut reproduire ce que l'adulte fait ou dit. Peut suivre des suggestions de l'adulte si le scénario est simple et répétitif	Crée un scénario stéréotypé, avec des gestes limités. Peut introduire de nouvelles actions si on lui offre un modèle	Joue des scènes familières. Accepte de nouvelles idées de scénario.	Joue une série de scènes coordonnées qui changent en fonction des scènes précédentes. Décrit les scènes, les actions et les rôles qui se développent	Joue une série de scènes coordonnées qui changent en fonction des scènes précédentes et des désirs des enfants. Utilise des thèmes provenant de livres d'histoire.