

[AccueilRevenir à l'accueilCollectionBoite\\_044\\_A | Neurophysiologie Lagache & EEG. \[A\]CollectionBoite\\_044\\_A-4-chem | Lagache. \[Psychologie\] sociale. Item3. Le langage et la pensée](#)

### 3. Le langage et la pensée

**Auteur : Foucault, Michel**

#### Présentation de la fiche

Coteb044\_A\_f0078

SourceBoite\_044\_A-4-chem | Lagache. [Psychologie] sociale.

LangueFrançais

TypeFicheLecture

Personnes citées

- [Delacroix, Henri](#)
- [Piaget, Jean](#)
- [Wallon, Henri](#)

RelationNumérisation d'un manuscrit original consultable à la BnF, département des Manuscrits, cote NAF 28730

#### Références éditoriales

Éditeuréquipe FFL (projet ANR *Fiches de lecture de Michel Foucault*) ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle).

Droits

- Image : Avec l'autorisation des ayants droit de Michel Foucault. Tous droits réservés pour la réutilisation des images.
- Notice : équipe FFL ; projet EMAN (Thalim, CNRS-ENS-Sorbonne nouvelle). Licence Creative Commons Attribution - Partage à l'Identique 3.0 (CC BY-SA 3.0 FR).

Notice créée par [équipe FFL](#) Notice créée le 02/10/2019 Dernière modification le 23/04/2021

### 3<sup>e</sup> le langage et le jeu

78

#### ② Théorie de Piaget (1924)

- propos egocentriques (verbalisations non adaptées à autrui; accompagnées de l'activité; echo laïc; monologues; monologues collectifs)
- propos socialisés: (information adaptée; critiques; négociations; oracles, prières, menaces; questions réponses).

#### ③ Critique (Waller, De Caenx, Stern)

① l'égocentrisme apparaît - en milieu familial que ce soit en milieu montessorien qui étudie Piaget

② exemples d'invention de langage par des enfants isolés

③ K. Bühler analysant en moyenne 2 jours trouve 30% de propos visant à établir social

#### ④ le jeu

- elle est synchrone: persévère l'ensemble avant le début

{  
- asynchrone  
- globalisme

BnF  
MSS

- de + exactions contradictoires

1. Durabilité: mode tenu mental; étroitesse de champ; incapacité à la réflexion

2. Répétition: motifs, thèmes

3. Jeu de rôle

4. Contamination (Stern: transduction).

5. Symbolisme.

## ⑦ de représentation du monde

- Réalisme :
  - Animisme {
    - entre 4 et 6 ans, 11 ce qui a l'air
    - entre 6 et 7 ans, 11 ce qui se meurt
    - entre 7 et 8 féminisme.
- ≡ Artificialité

## 4 des sentiments moraux De l'hétéronomie à l'autonomie

### Étapes du jeu de rôle (Piaget)

- 1 avant 3 ans : représentation autre chose
- 2 3 à 7 ans : ~~regles~~ règles codifiées, imitation
- 3 7 à 8 ans : coopération et rivalité
- 4 11 ans : intérêt de la règle par elle-même