

Le jeu, c'est sérieux !



*Le jeu devrait être considéré
comme l'activité la plus sérieuse des enfants .*

Montaigne (1533-1592)

*Le jeu, c'est le travail de l'enfant,
c'est son métier, c'est sa vie !*

Pauline Kergomard (1838-1925)

*Le jeu est un signe
de la bonne santé mentale de l'enfant .*

D. Winnicott (1896-1971)

*Un enfant qui ne sait pas jouer
est un adulte qui ne saura pas penser.*

Jean Chateau (1908-1990)

Laisse-moi jouer... j'apprends !

Delphine Druart, Augusta Wauters

Jeu :

- Activité d'ordre physique ou moral, **non imposée**, ne visant **aucune fin utilitaire**, et à laquelle on s'adonne **pour se divertir**, pour en tirer un **plaisir** (Larousse)

*La plus grande importance du jeu est **le plaisir immédiat** que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre.*

*Le verbe jouer comme le verbe aimer ne se conjugue pas à l'impératif.
N'est vraiment jeu que l'activité ludique **autodéterminée** par l'enfant.*

Bruno Bettelheim

Quand l'enfant joue, il ...

agit manipule explore

construit des savoir-faire

entre en relation

coopère

est motivé choisit s'amuse

imagine pense s'exprime

communique partage imite

échange dialogue

... apprend et grandit

Un outillage

- physique

- social

- affectif

- intellectuel

Pourquoi jouer à l'école? Quelques réflexions

« Les enfants ne savent plus jouer... »

- Les enseignants sont dans leur rôle de leur **apprendre à jouer** pour que ces enfants puissent ensuite **apprendre en jouant** : ce n'est pas du temps perdu.

« Tu iras jouer quand tu auras fini ton travail! »

- Le jeu ne doit être ni une récompense, ni une simple occupation.
- Il ne doit pas être une activité « concurrente » du travail « sérieux »

A part certains jeux éducatifs, le jeu n'est pas souvent pensé comme situation d'apprentissage.

Faire ..., oui, mais penser,

Agir... , oui, mais apprendre !

➤ **Comment dépasser le «faire quelque chose» pour aller vers le «apprendre quelque chose en faisant» ?**

En quoi les conduites ludiques peuvent-elles être riches?

• Quels [types de jeux](#) ?

Vidéo école maternelle de Braine - Classe de PS-MS de Mme Legat

Une typologie des jeux de l'enfant



Jeux d'exploration :
agir sur l'environnement

Jeux symboliques :
réinterpréter son vécu

Jeux de construction :
développer des habiletés
et stratégies

Jeux à règles :
adapter une conduite
sociale et mettre en œuvre
des stratégies



Jeu libre 1 Jeu libre 2

Vidéos Document Eduscol - Ressources maternelle - Jouer et apprendre – Cadrage général

des apprentissages informels

L'enfant

- choisit quoi et comment

L'enseignant

- conçoit : pour quels apprentissages?
- organise, aménage
- observe, écoute , évalue
- apporte le geste, le langage

Jeu structuré 1 Jeu structuré 2

Vidéos Ressources
maternelle Eduscol

Vidéo école maternelle
Braine – classe de PS –
MS de Mme Legat

Des apprentissages explicites

L'enseignant

- initie, montre, explique le jeu, participe
- rend les apprentissages explicites (mise en situation - action - retour sur action -trace)

L'enfant

- adhère
- respecte des règles communes

Le coin docteur PS (Vidéo école maternelle Braine – classe de PS – MS de Mme Legat) quels apprentissages?



1. Organiser l'espace classe : des « coins » pour quels besoins?

*« Pour un même espace et une même densité,
l'éventuelle agressivité des groupes dépend
directement de l'équipement des locaux
et surtout de leur agencement ».*

Alain Legendre, Chargé de recherche « Espace et société »
Université Rennes



Besoin de mouvement et d'exploration

une part de l'espace peut être affectée aux activités motrices

Besoin d'autonomie

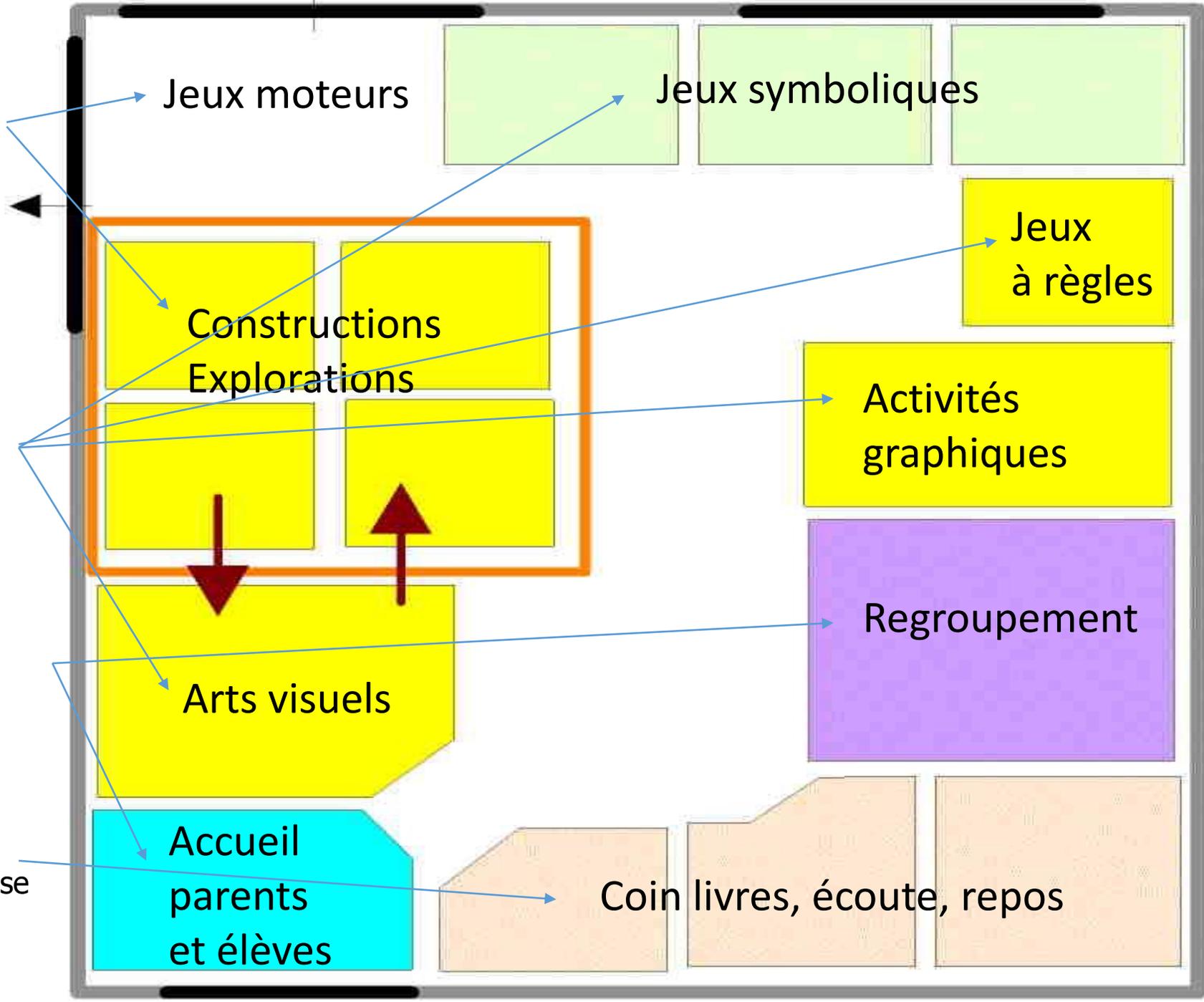
jeux d'imitation, jeux divers, activités graphiques

Besoin de sécurité affective

le contact avec l'adulte.

Besoin de repli, de repos

Un lieu pour s'isoler dans la classe



Jeux moteurs

Jeux symboliques

Jeux à règles

Constructions
Explorations

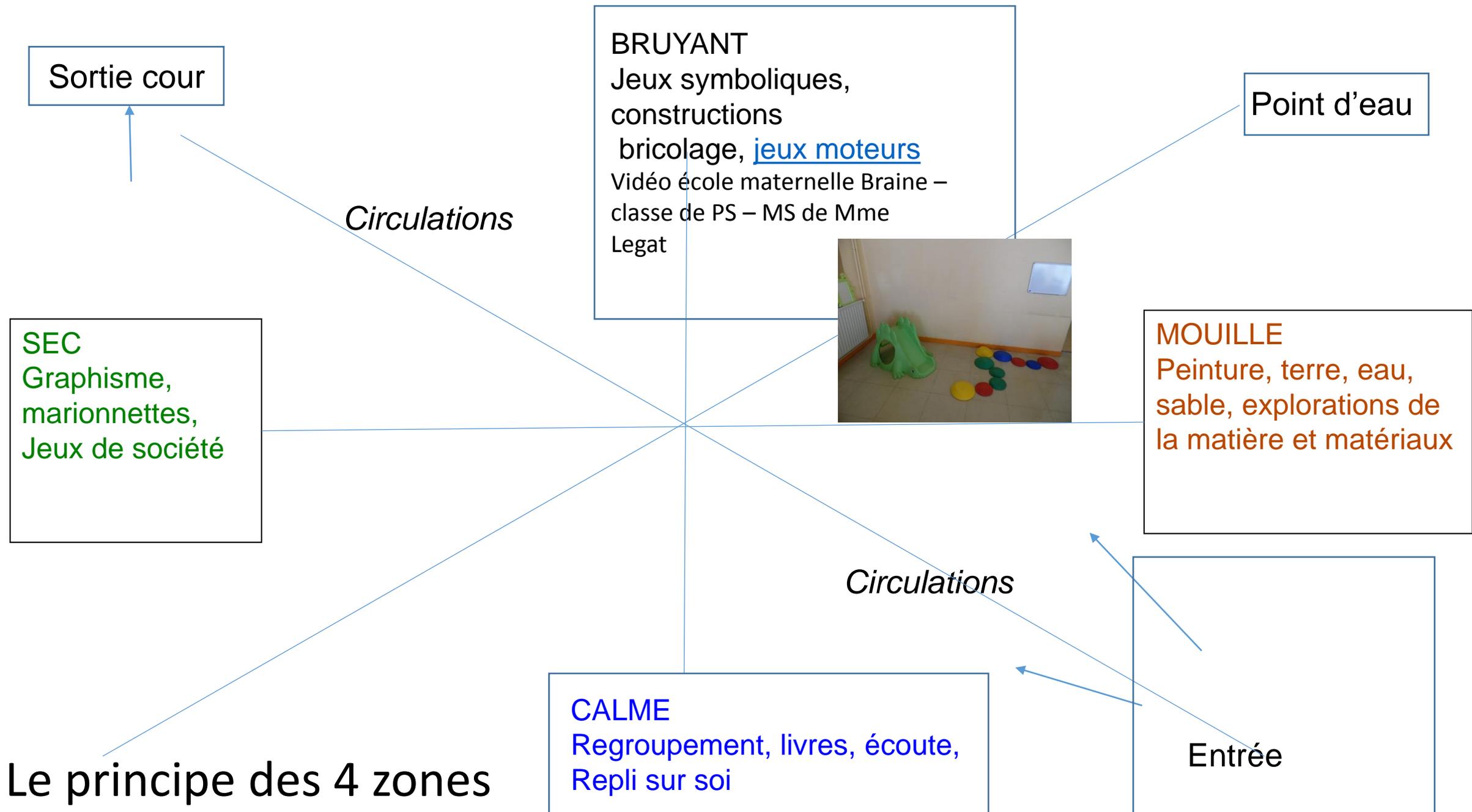
Activités graphiques

Regroupement

Arts visuels

Accueil parents et élèves

Coin livres, écoute, repos



Ce qui est permanent

- La zone d'accueil des familles
- L'espace regroupement ... qui s'agrandit
- L'espace jeux et graphisme sur tables... qui s'agrandit

Ce qui évolue et vers quoi ?

- Le coin jeux d'exploration  Le coin jeux de construction et arts visuels
- Le coin jeux d'imitation  Le coin jeux de « faire semblant »
- L'espace repos/repli sur soi  L'espace écoute/médiathèque

2. Organiser les espaces dédiés aux jeux

Document Eduscol - Ressources maternelle - Jouer et apprendre – Cadrage général - p.25

- Quels espaces?
- Pour quels apprentissages?
- Avec quels scénarios?
- Quelle programmation de classe ou d'école ?

2 -3 ans

Collaboration : L'enfant joue essentiellement «en parallèle». De premières interactions apparaissent.

Exploration : l'enfant aime grimper, tirer, pousser, déplacer des objets, jouer avec l'eau, le sable, répéter des actions simples. Il produit des tracés simples; il monologue, aime répéter des petites phrases ou rythmes simples.

Symbolique :

il commence à imiter les actions observées chez ses proches.

Vidéo CERIMES – Canal U - S'imiter pour se parler - "La Planète des enfants » Boris Cyrulnik

3 - 4 ans

• **Collaboration** : il est capable de jouer avec des pairs, de lier amitié et de faire preuve d'humour.

• **Exploration** : il manipule matières et objets et réalise des tracés simples

• **Symbolique** : il imagine des histoires, se déguise et donne un rôle aux objets.

• **Construction** : il empile, emboîte, assemble, construit à plat ou en volume

• **A règles** : il imagine des règles de jeux, comprend le principe du tour de rôle et apprécie les premiers jeux à règles (memory, loto)

4 - 5 ans

Coopération et collaboration il aime jouer avec ses pairs et partager ses jouets. Il peut jouer en combinant jeux d'exploration, symboliques ou de construction

Exploration : il aime explorer matières et objets nouveaux en petite ou grande motricité.

Symbolique : il élabore des histoires complexes, attribue des rôles à ses pairs, se déguise, utilise des marionnettes.

Construction : il élabore des constructions plus complexes et construit des choses qu'il intègre à ses jeux symboliques

A règles : il peut respecter des règles et les changer

5 - 6 ans

Coopération : l'enfant préfère jouer avec des pairs de même sexe.

Exploration : il exerce sa grande motricité et sa motricité fine

Symbolique : les jeux évoluent vers une scénarisation; l'enfant s'ouvre au jeu dramatique avec l'adulte.

Construction : les constructions sont complexes et assurent une fonction dans le jeu

A règles : il sait respecter des règles et les faire évoluer; il préfère la compétition à la coopération.

Les coins jeux au fil de l'année : paramètres d'évolution et de complexification

- **le matériel** : cubes ▷ kaplas ▷ mosaïque
vaisselle réelle ▷ instruments de cuisine ▷ aliments factices ou non
- **l'univers de référence** , les scénarios : maison ▷ infirmerie ▷ école
garage ▷ chantiers ▷ gare-aéroport
- **le lien** entre coins-jeux : modelage ▷ coin marchande ▷ restaurant
exploration ▷ constructions ▷ garage

→ programmation annuelle ou programmation d'école



PS-MS l'évolution du coin jeux symboliques (classe de Mme Legat)

1^{ère} période :

← le coin poupées

2^{ème} période :

→ l'anniversaire des bébés



3^{ème} période :

← la marchande

4^{ème} période :

→ chez le docteur



On dirait que je serais ... un papa, une princesse

Document Pôle maternelle 17- Académie de Poitiers

Exemple du coin déguisement

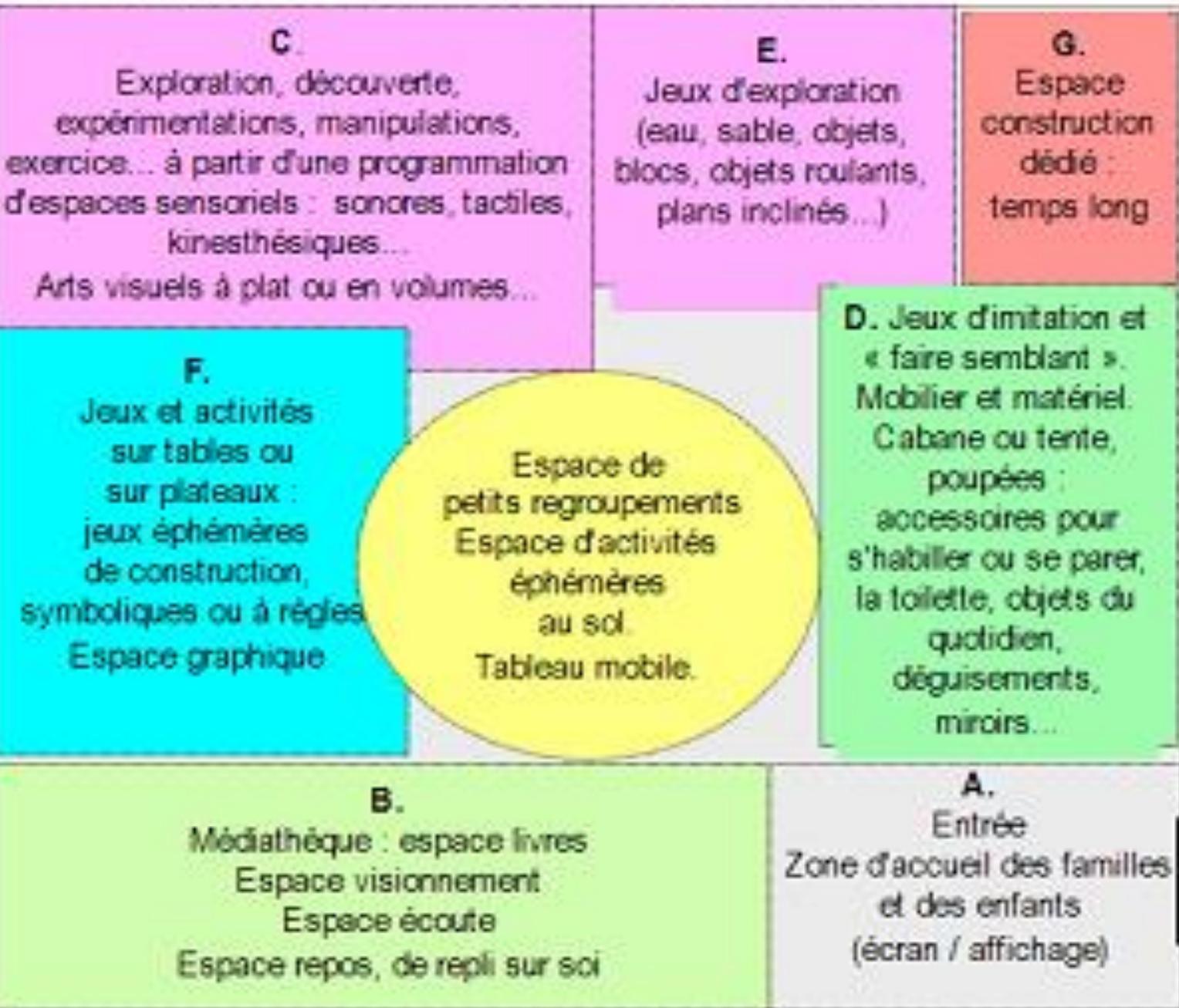
- des exemples d'aménagements de classes et d'activités suivant les niveaux et les âges des enfants
- des situations de langage en réception et en production lexicales
- des exemples d' exploitation du coin déguisement en arts visuels

Des exemples de plans de classe

Eduscol – Ressources maternelle – Jouer et apprendre – Cadrage général - Aménagement des espaces – pp. 21, 22, 23

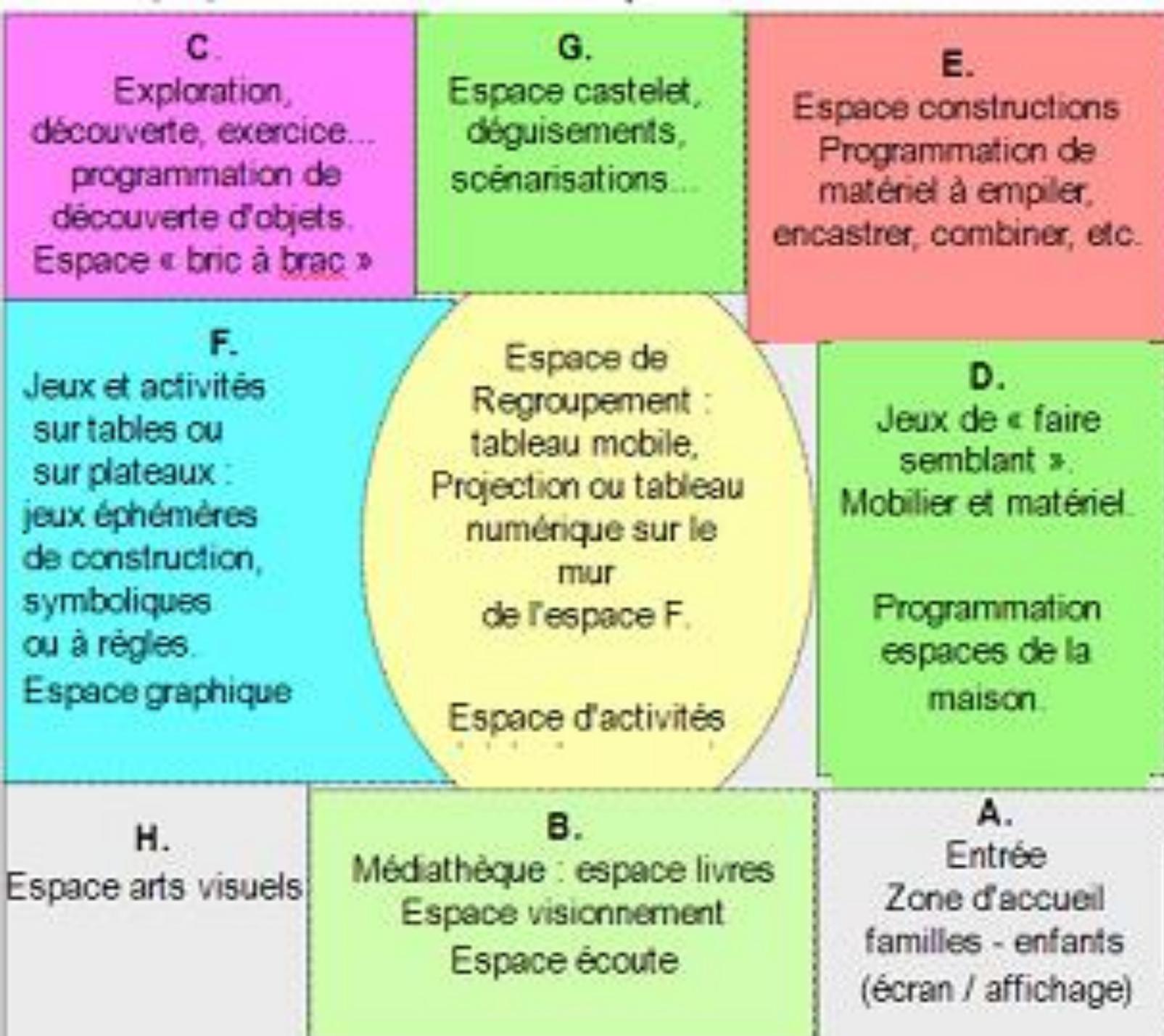


PS 1^{ère} année



PS
L'espace moteur





MS

Un regroupement central



E. Espace arts visuels et constructions

Programmation de matériel à empiler, encastrer, combiner, etc.

Matériel d'expérimentations, manipulations, sens, sciences et arts.

Point « bric à brac ».

exposition / valorisation de productions

G. Espace castelet,
Scénarisations...
Présentations,
expo. / valorisation

H.
Pupitres à agencer
Selon les besoins :
Travaux individuels
ou en petits groupes

D.
Jeux de « faire
semblant ».
Mobilier et matériel.
Programmation
espaces de la
maison.

A.
Entrée
Zone d'accueil
familles - enfants
(écran / affichage)

F. Activités
autonomes sur
tables : recherches,
jeux à règles
manipulations, etc.

B.
Médiathèque :
espace livres
espace visionnement
espace écoute

Espace de
regroupement
Tableau blanc effaçable
avec vidéoprojecteur
interactif, à hauteur des
enfants.
activités au sol
sur tapis à installer
et à ranger soi-même

En GS