

# Jouer pour apprendre



Ressources maternelle

Jouer et apprendre

Cadrage général

# Les représentations initiales

- C'est quoi jouer à l'école maternelle?
- Quand est-ce qu'on joue?
- Les postures de l'enseignant(e) pendant le jeu.

# Jouer pour apprendre

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015 :

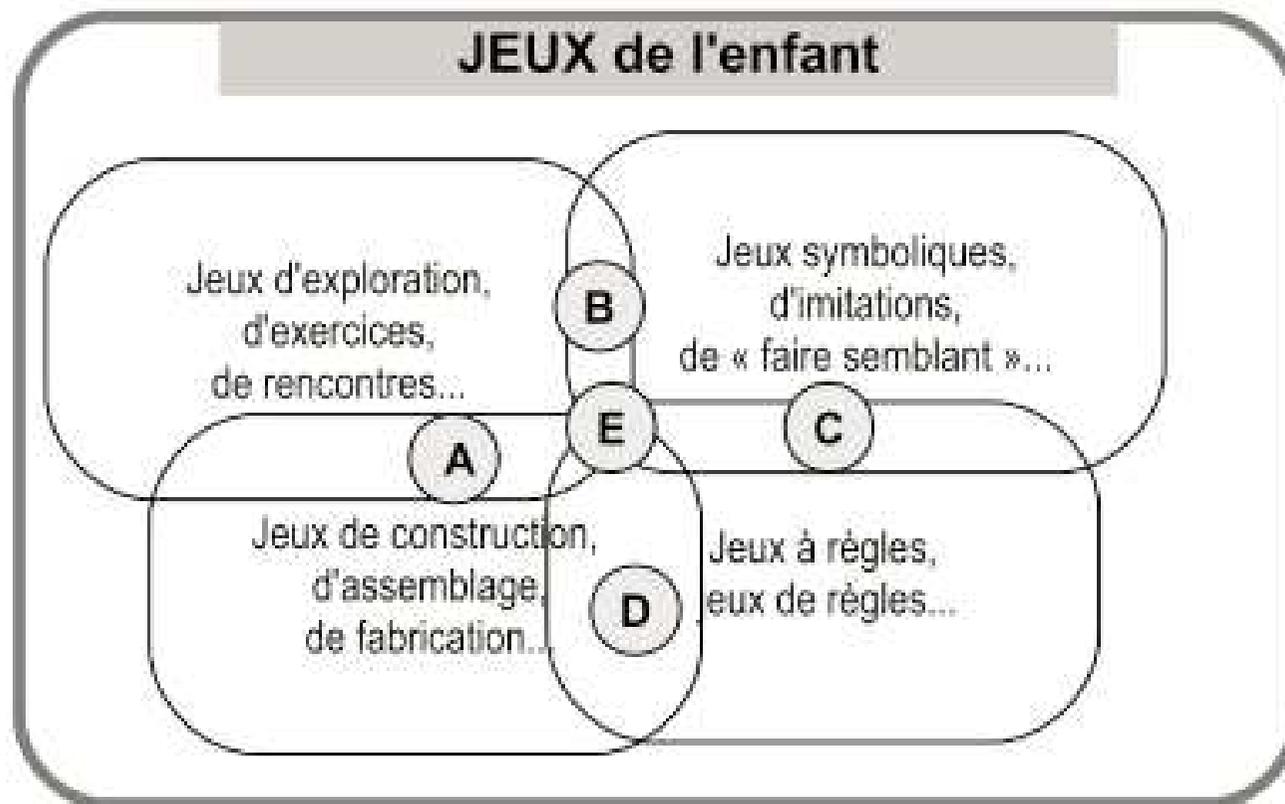
## 2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences [...] et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres [...]. Il revêt diverses formes : **jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc.**

L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

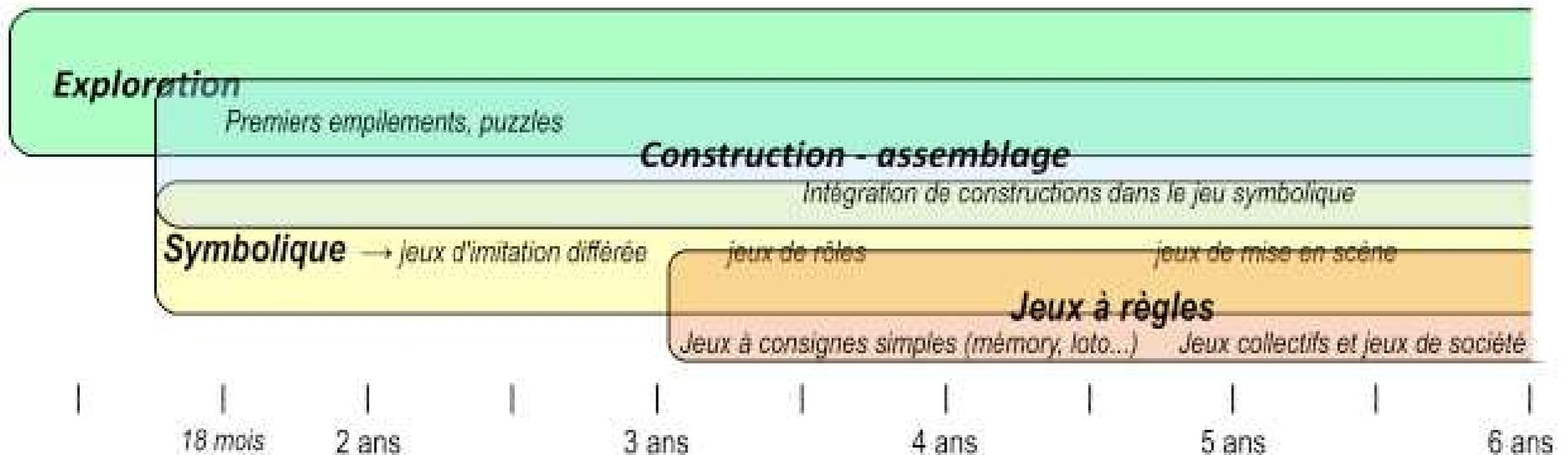
# Développement de l'enfant et types de jeux

- Les quatre types de jeux interagissent selon une logique systémique.



# Développement de l'enfant et types de jeux

*chronologie indicative d'apparition des pratiques de jeux chez l'enfant*

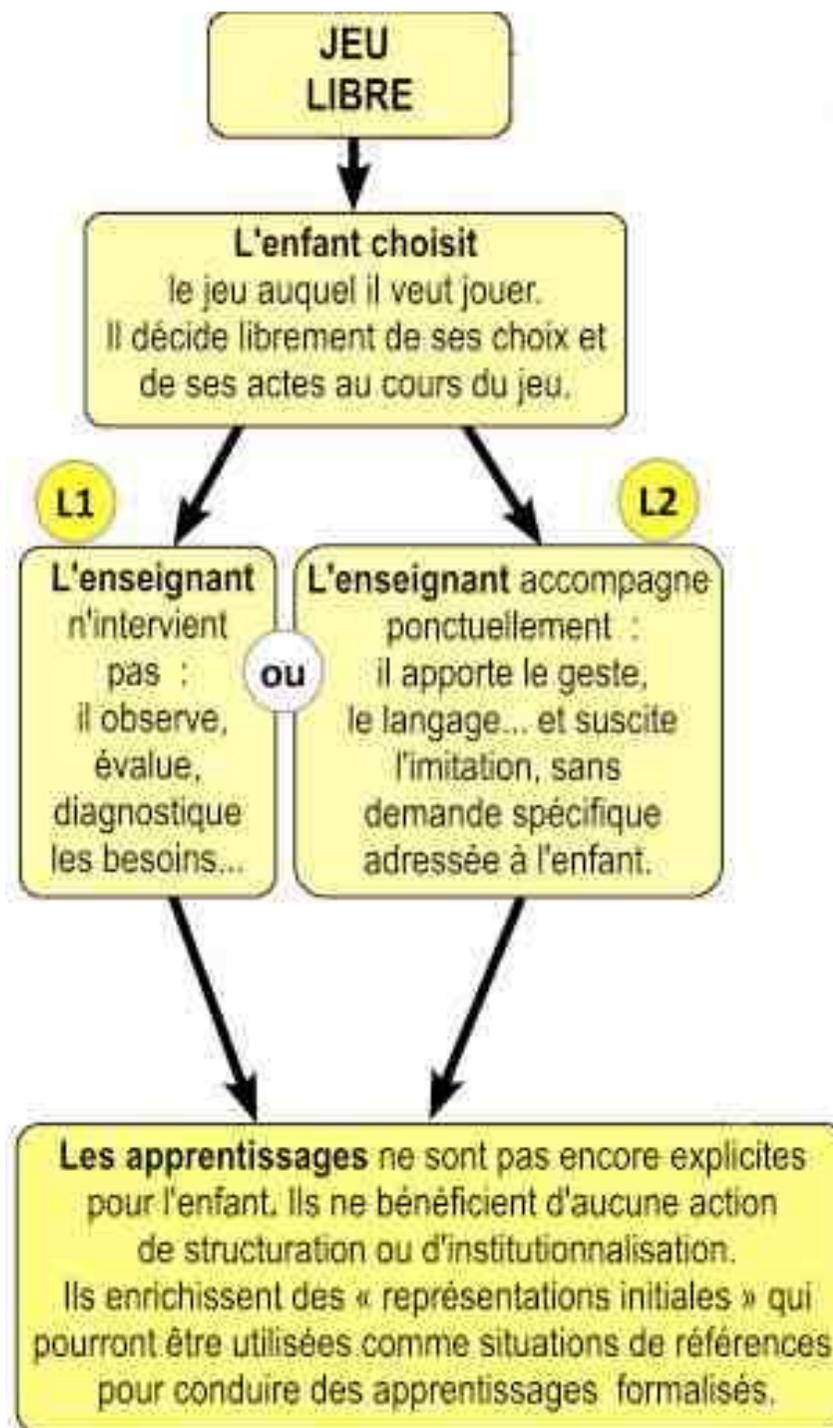


# Du jeu libre au jeu structuré

- JOUONS avec des cartons :
  - Quelles situations d'exploration?
  - Les consignes et le rôle de la maîtresse.
  - Les premiers éléments de structuration.



# Du jeu libre ...



# ... au jeu structuré

## La tour

But: construire une tour.

Matériel: des cartons.

Déroulement: Vous devez construire une tour à plusieurs en utilisant tous les cartons donnés.

Critère de réussite: maintien de la tour pdt 30 sec.

Variable : ?



... au jeu structuré:

## Les patines

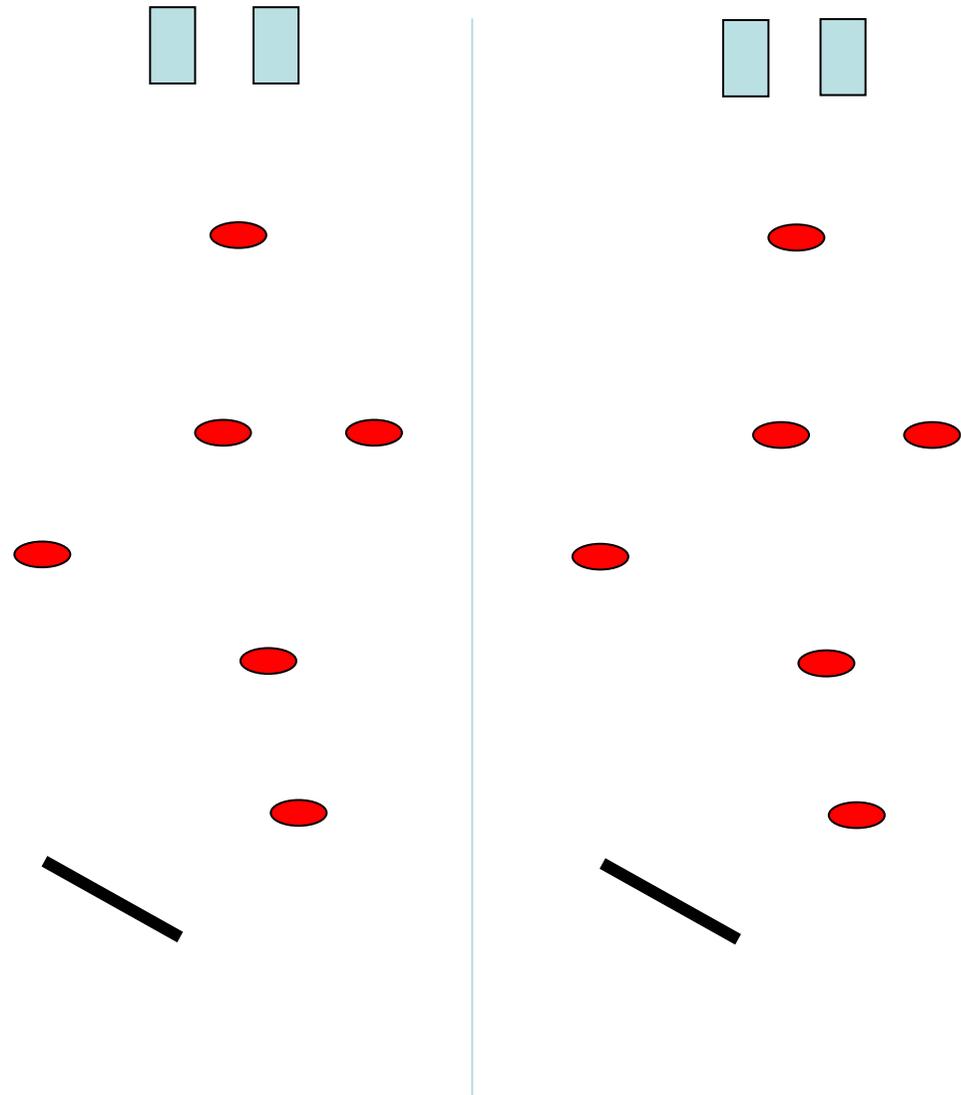
But: réaliser le parcours proposé, patines aux pieds.

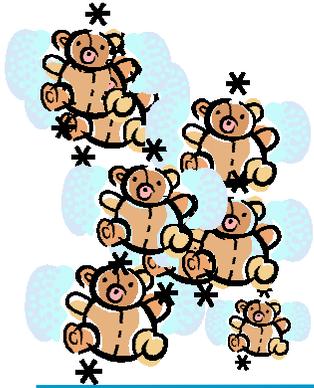
Matériel: cartons (patines), puces, barres, plots

Déroulement: vous devez réaliser le parcours sans perdre vos patines.

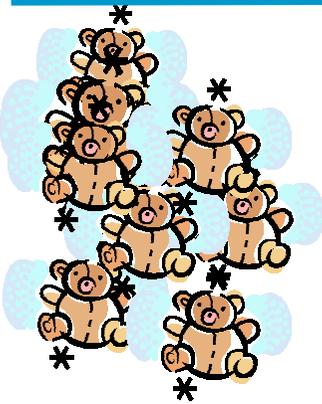
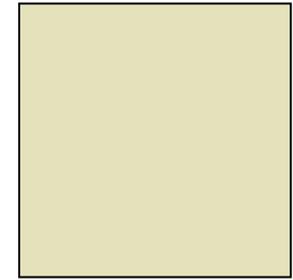
Critère de réussite: arriver le premier

Variable : ?

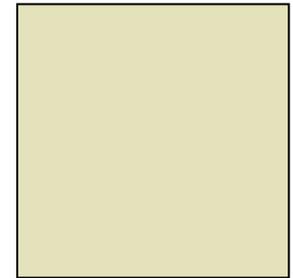




... au jeu structuré:



## Les déménageurs



But: remplir sa nouvelle caisse à jouets.

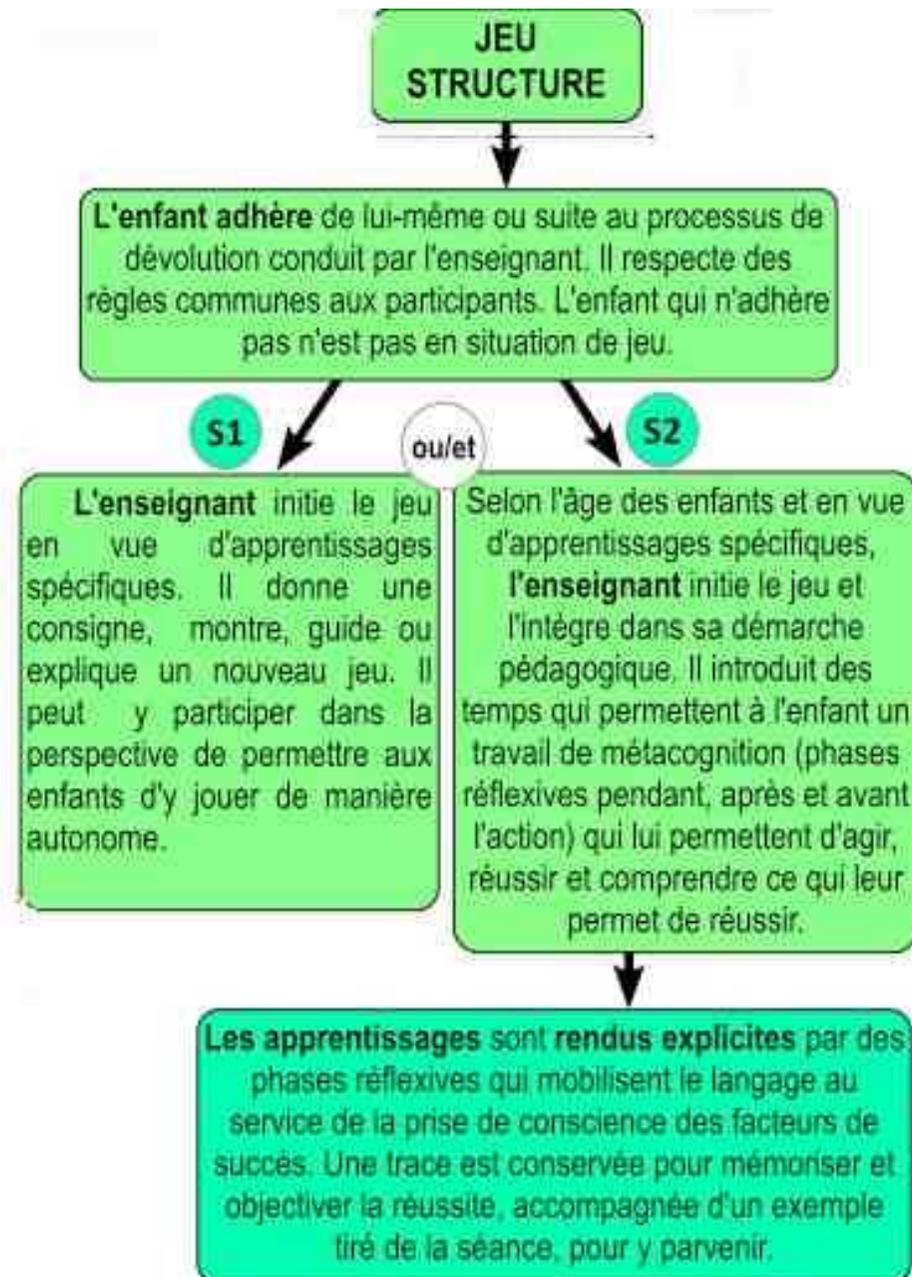
Matériel: objets, cartons

Consigne: Vous devez remplir votre caisse à jouets. Le jouet est placé dans un carton. Un seul objet transporté à la fois.

Critère de réussite: remplir sa caisse le premier.

Variable : ?

... au jeu structuré



Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation.

**JEU LIBRE**

**JEU STRUCTURE**

**L'enfant choisit**

le jeu auquel il veut jouer.  
Il décide librement de ses choix et de ses actes au cours du jeu.

**L'enfant adhère** de lui-même ou suite au processus de dévolution conduit par l'enseignant. Il respecte des règles communes aux participants. L'enfant qui n'adhère pas n'est pas en situation de jeu.

**L1**

L'enseignant n'intervient pas :  
il observe, évalue, diagnostique les besoins...

**L2**

L'enseignant accompagne ponctuellement :  
il apporte le geste, le langage... et suscite l'imitation, sans demande spécifique adressée à l'enfant.

ou

**S1**

L'enseignant initie le jeu en vue d'apprentissages spécifiques. Il donne une consigne, montre, guide ou explique un nouveau jeu. Il peut y participer dans la perspective de permettre aux enfants d'y jouer de manière autonome.

ou/et

**S2**

Selon l'âge des enfants et en vue d'apprentissages spécifiques, l'enseignant initie le jeu et l'intègre dans sa démarche pédagogique. Il introduit des temps qui permettent à l'enfant un travail de métacognition (phases réflexives pendant, après et avant l'action) qui lui permettent d'agir, réussir et comprendre ce qui leur permet de réussir.

**Les apprentissages** ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune action de structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

**Les apprentissages** sont rendus explicites par des phases réflexives qui mobilisent le langage au service de la prise de conscience des facteurs de succès. Une trace est conservée pour mémoriser et objectiver la réussite, accompagnée d'un exemple tiré de la séance, pour y parvenir.



# Les jeux d'exploration



Ressources maternelle

Jouer et apprendre

Les jeux d'exploration

Retrouvez éduscol sur :



Septembre 2015

# Les jeux d'exploration

- **Jeux libres** par définition
- L'enfant **apprend** au travers de **l'ensemble** de ses perceptions sensorielles.
- Les jeux d'exploration génèrent des **apprentissages «informels»** difficilement évaluable. C'est la raison pour laquelle ils sont souvent perçus comme perte de temps. L'exploitation de leur impact sur la motivation et la compréhension offre donc une importante marge de progrès.

# Les jeux d'exploration

Au cours de ces jeux libres, les enfants :

- « **découvrent et apprennent** »
- « **apprennent en s'exerçant** »

# Les jeux d'exploration - le cadre pédagogique

Toutes les activités effectuées par l'enfant en intérieur comme en extérieur sont conditionnées par :

- un contexte sécurisant et sécurisé sur les plans affectifs, sociaux et matériels ;
- une organisation spatiale et temporelle évolutive et adaptée à la classe d'âge accueillie ;
- une organisation matérielle évolutive : choix du matériel à disposition, rotations, ajouts ;
- la localisation et l'usage des différents espaces : temps de guidage, puis repères pour agir ;
- le matériel disponible et son accessibilité : hauteur d'enfant, empilements, taille, poids ;
- les règles qui en régissent l'usage : Quand ? Comment ? A quelles conditions ?
- une organisation pédagogique souple dans un cadre rigoureux : guidage, autonomie, groupe.

# Des lieux pour pratiquer des jeux d'exploration

Les enfants peuvent pratiquer des jeux d'exploration dans :

- **des espaces dédiés**
- **des espaces polyvalents**

# Des lieux pour pratiquer des jeux d'exploration

Tableau 1. Exemples de dispositifs pour jeux d'exploration dans des espaces dédiés

Espaces dédiés	Intitulé	Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel (actions simples, sans scénarisation ni règle)
Sensoriel	Matières, objets sonores, objets visuels, autres sens <a href="#">Exemple de parcours sensoriels</a>	Toucher des « tableaux » de matières et textures avec différentes parties du corps (diversifier). Écouter / localiser des objets sonores, des percussions, des instruments simples, etc. Observer au travers de lentilles, de filtres colorés, dans des miroirs simples ou déformants... Agir les yeux bandés : ranger des objets, effectuer de petits déplacements, suivre des pistes tactiles, localiser un son... associer des formes, des textures, des propriétés, etc. Exemples de jouets ou de matériel : Tapis de découverte, béton de pluie, « boîtes à sons », sacs à surprises, tableau de matières et textures avec cache, lunettes teintées, kaléidoscope, miroirs simples et déformants, etc. Cabanes, chemins, tunnels... constitués de matières et matériaux divers ; à parcourir pieds nus, à quatre pattes, en rampant, sur le ventre, sur le dos, etc.
Moteur	Ponts et parcours Transporteurs	S'équilibrer, sauter, marcher debout, de côté, à reculons, à quatre pattes, en rampant, etc. Pousser, tirer, charger, décharger, transporter, équilibrer, etc. Exemples de jouets ou de matériel : Petits « ponts » et passerelles, goulotte, tuyaux, ballons, tunnels, porteurs, jouets à tirer ou pousser...
Manipulations*	Matières objets techniques méthodes	Transvaser, mélanger, trier, manipuler des solides et liquides variés... Manipuler objets, mobiles et équilibres : outils scripteurs, objets flexibles et élastiques, ressorts, aimants, loupes, lampes LED, pinces, objets à vis, à leviers, démontables, systèmes de fermetures, enrouleurs, Spirograph®, engrenages, etc. Faire rouler ou glisser tous types d'objets sur différents plans et pentes, secs ou enduits de liquides colorés... Manipuler des images et des sons avec des outils numériques. Exemples de jouets ou de matériel : Bacs intérieurs, à sable ou à liquides, avec bouteilles, entonnoirs, pelles, etc. Pinceaux, objets démontables, voitures à friction, à ressort, avec portes et capot ouvrant...

# Des lieux pour pratiquer des jeux d'exploration

Espaces dédiés	Intitulé	Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel (actions simples, sans scénarisation ni règle)
Sensoriel	Matières, objets sonores, objets visuels, autres sens <u>Exemple de parcours sensoriels</u>	<p>Toucher des « tableaux » de matières et textures avec différentes parties du corps (diversifier).</p> <p>Écouter / localiser des objets sonores, des percussions, des instruments simples, etc.</p> <p>Observer au travers de lentilles, de filtres colorés, dans des miroirs simples ou déformants...</p> <p>Agir les yeux bandés : ranger des objets, effectuer de petits déplacements, suivre des pistes tactiles, localiser un son... associer des formes, des textures, des propriétés, etc.</p> <p><i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Tapis de découverte, bâton de pluie, « boîtes à sons », sacs à surprises, tableau de matières et textures avec cache, lunettes teintées, kaléidoscope, miroirs simples et déformants, etc.</i> <i>Cabanés, chemins, tunnels... constitués de matières et matériaux divers ; à parcourir pieds nus, à quatre pattes, en rampant, sur le ventre, sur le dos, etc.</i></p>

# Exemple de programmation sur deux périodes

Période	3 à 4 ans	4 à 5 ans	5 à 6 ans
P1	<p>Sensoriel : matières, objets pour observer (loupes et lunettes)</p> <p>Moteur : marcher, s'équilibrer, pousser</p> <p>Imitation : poupées (habits, toilette)</p> <p>Médiathèque : vidéo, livres sonores, s'habiller, se laver</p>	<p>Sensoriel : localiser, identifier des sons</p> <p>Moteur : déplacements avec objets</p> <p>Manipulation : bac à graines, pincés</p> <p>Imitation : déguisements, poupées</p> <p>Médiathèque : vidéo marionnettes</p>	<p>Moteur : baguettes et rubans, essorages</p> <p>Manipulations : pinceaux, vis, écrous</p> <p>Construction : empiler, encastrier</p> <p>Médiathèque : livres sonores, vie animale</p>
P2	<p>Sensoriel : objets sonores et visuels</p> <p>Moteur : marcher, sauter, ramper</p> <p>Imitation : poupées (hygiène, repas)</p> <p>Médiathèque : vidéo hygiène, repas clips livres sonores lus par l'enseignant</p>	<p>Sensoriel : objets sonores, kim</p> <p>Manipulations : boutons et fermetures</p> <p>Imitation : (s')habiller (haut du corps)</p> <p>Constructions : empiler, juxtaposer</p> <p>Médiathèque : vidéo vie animale (loup)</p>	<p>Manipulation : pipettes, crayons</p> <p>Construction : bûchettes, briques</p> <p>Imitation : outils de communication</p> <p>Bric à brac : essoreuses à salade</p> <p>Médiathèque : vidéo montagne, torrents</p>

# Les jeux d'exploration dans les 5 domaines du programme

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
5. Explorer le monde
6. Utiliser les outils numériques

# Les jeux de construction et d'assemblage



Ressources maternelle  
Jouer et apprendre  
Les jeux de construction

Retrouvez éduscol sur :



Septembre 2015



# Dans un jeu de construction

- l'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets.
- Il « réalise » selon ses propres choix ou selon des directives
- l'enfant est un “découvreur” qui passe par des essais / erreurs pour aller de ce qu'il sait déjà faire à ce qu'il ne sait pas encore faire.
- Dans le jeu de construction libre, l'enfant puise dans ses savoir-faire pour atteindre le but qu'il s'est fixé.

# Proposition de classification des jeux de construction

	Sans éléments de liaison		Avec éléments de liaison	
Techniques Jeux	Empiler Superposer Organiser les éléments Juxtaposer	Imbriquer Clipser Emboîter Encastrer Enfiler	Fixer, assembler avec : colle, pâte, liant à base de poudre fixation magnétique	Fixer, assembler avec vis, écrou, clou, rivet, clip, trombone, pince... lien : ficelle, fil textile, fil métal, ruban adhésif, etc.
Jeux existants	Planchettes en bois ; Blocs mousse petits et gros, multicolores ou pas ; Briques en carton, en plastique et en bois ; Cubes en bois, en plastique.	Clippo® Légo® Duplo® Interblock Celda ® Minicubes Véhicules de Buki® Tubulo Nathan® Morphun Celda® Bambouchi Nathan® MOBILO Celda® Asco Nathan®	Puzzles plans ou en volume Polydron® Constructions Bloco® Celda® Asco®	Tableau de jeu magnétique Polydron® magnétique celda Asco Magnético® Ensemble de construction magnétique Asco®  Batibloc de Vilac® Construction métallique Eitech® (véhicules) Constribois Nathan® Technico Nathan®
Jeux combinés	Ces jeux peuvent combiner plusieurs jeux existants ou/et des éléments provenant du milieu de vie, dans une même construction.		Les dispositifs de liaison permettent d'assembler ou de solidariser les pièces, quelle que soit leur provenance.	

# Les jeux symboliques



Ressources maternelle  
Jouer et apprendre  
Les jeux symboliques

Retrouvez éduscol sur :

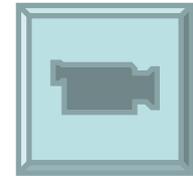


Septembre 2015

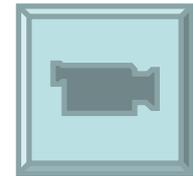


# Les jeux symboliques

Qu'il passe par l'imitation, le jeu de rôle ou la scénarisation, le jeu symbolique est principalement un jeu libre.



Le jeu symbolique permet d'effectuer des manipulations et des scénarisations en détournant, selon le besoin, l'objet de sa fonction première.



Il peut se dérouler dans n'importe quel lieu de la classe, mais il est recommandé de lui consacrer des espaces dédiés.

# Les espaces des jeux symboliques

**Les espaces de « jeux symboliques » dans la classe peuvent être divisés en deux grandes catégories :**

- **jeux dans lesquels l'enfant est lui-même l'acteur ;**
- **jeux dans lesquels l'enfant utilise un objet pour lui faire jouer un rôle.**

# Les espaces des jeux symboliques

La classe n'offre cependant qu'une surface limitée. En conséquence, des choix sont à opérer. Ils respectent quelques règles simples :

- préférer la qualité à la quantité
- favoriser des espaces complémentaires
- programmer une rotation des espaces 1 à 2 fois par période

# espaces dédiés aux jeux symboliques

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
À la maison (prévoir des téléphones mobiles pour communiquer entre les différents espaces)		
Cuisine Salle à manger	Parents qui préparent des repas, des plats. Parents qui lavent la vaisselle. Repas en famille, dressage de la table...	Ustensiles de cuisine, fruits et légumes de saison, aliments (prévoir le réel avant l'objet plastique)... Table, chaises, nappes, plateau, décors de table, assiettes, verres, couverts, serviettes...
Salle de bain Lingerie Nursérie	Bain et hygiène du bébé, toilette, coiffure... Habillage, choisir une tenue pour...	Baignoire, table à langer avec accessoires, gants, serviettes, peignes et brosses, sèche-cheveux... Vêtements avec cintres, porte-manteaux, portants...
Chambre	Le coucher, le lever, « faire le lit »...	Lits avec parures, lampe de chevet (à piles), petits jouets pour l'endormissement...
Activités ménagères	Parents ou personnels de service qui balayent, passent l'aspirateur, nettoient, etc.	Seau, balai, serpillière, aspirateur, poubelle, torchons et chiffons pour meubles et vitres...
Bricolage / entretien	Parents qui fabriquent, entretiennent, réparent ou démontent...	Outils, objets simples et de toutes tailles, à démonter ; boîte à outils et bûche de travail...

# Les jeux à règles



Ressources maternelle  
Jouer et apprendre  
Les jeux à règles



Retrouver eduscol sur :



Septembre 2015

# Les jeux à règles

- Les jeux à règles sont divers et regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices ou cognitives .
- On peut définir deux catégories de jeux à règles: les jeux à règles spontanées, et les jeux à règles transmises.

# Les types de jeux à règles

Types	Action	Réflexion
Jeux de compétition	Jeux de pistes, jeux de ballons	Jeux d'observation, jeux de poursuite, jeux de stratégie, jeux de mémoire (jeux de société, jeux de cartes...)
Jeux de coopération	Jeux de ballons (par équipe), « les guides et les aveugles »... Jeu du déménageur	Jeux de société (par exemple : Woolfy, le Verger, Allez les escargots...)

# Les types de jeux à règles

TYPES	ACTION	REFLEXION
Jeux d'adresse	1,2,3... soleil, jeux d'équilibre, marelles, fléchettes, jeux de billes / boules	Mikado, jeux de société (par exemple : passe muraille, passe trappe...)
Jeux de hasard	Le jeu de l'oie, les petits chevaux	Lotos, jeux de cartes (bataille), dominos, le jeu de l'oie, les petits chevaux
Jeux de stratégie	Passé à dix, la bombe, la tomate...	Jeux de société (par exemple : Quak), jeux de cartes (7 familles), bataille navale, échecs ...
Jeux d'observation	Jeux d'orientation	Lotos imagés, jeux de société (par exemple : Linx)
Jeux de mémoire	<a href="#">Jeux d'orientation : parcours mémoire</a>	Memory, jeux de société (par exemple : Pique plume)
Jeux de poursuite	Jeux de chat, Poules/renards/vipères, jeu du drapeau, la thèque La course des chats et des souris	Les petits chevaux, jeux de l'oie

# Les jeux à règles ont une visée éducative

- C'est à peu près au moment où ils entrent à l'école, vers l'âge de 3 ans, que les enfants commencent à jouer à des jeux régis par des règles, auxquelles ils doivent se soumettre.
- Ces règles de jeu sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Les jeux à règles ont donc de fait une visée éducative.



C'est tout  
pour  
aujourd'hui !