

JOUER ET APPRENDRE



La place du jeu dans les apprentissages

Ressources maternelle –EDUSCOL- 2015

Cadrage général

« Le jeu est souvent un appui pédagogique efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement des apprentissages disciplinaires. »

Jouer et apprendre

L'enfant joue

- s'il choisit de s'engager dans l'action,
- s'il décide librement de ses modalités d'action,
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne,
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même,
- s'il retire de son action un plaisir immédiat

[Vidéo sur « les jeux libres »](#)

[Qu'est-ce que le jeu?](#) Par Ludovic Blin



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 vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et **alimente tous les domaines d'apprentissages**. Il permet aux enfants ».

- d'exercer leur autonomie
- d'agir sur le réel
- de construire des fictions
- de développer leur imaginaire
- d'exercer des conduites motrices
- d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés.

Le jeu favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

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.»



Le jeu dans le programme de l'école maternelle

- **Une dimension culturelle**
 - Représentation initiale partagée
 - Ancrage des apprentissages
 - Stimulation culturelle
 - Réduction des écarts
 - Égalité des chances
- **Une dimension « sensée »**
 - Apport de sens du point de vue de l'enfant
 - Lien entre ce qu'il vit et ce qu'il a vécu
 - Structuration des savoirs
- **Une dimension sociale**
 - Communication
 - Lien entre les pairs et les adultes
 - Engagement dans les apprentissages
- **Une dimension affective**
 - Mémorisation
 - Aspect émotionnel (positif)
 - Plaisir
 - Réinvestissement
 - Base des apprentissages



Jeu et langage

Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu

- soit pour rappeler ce qui a été fait,
- soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui.

Ainsi, toute situation de jeu peut être l'occasion de mobiliser le langage.

L'objectif de l'enseignant

- aider les élèves à mieux maîtriser le langage oral dans des situations de jeux.

Il doit être attentif à ce que les enfants verbalisent, pour les aider progressivement à structurer et à enrichir leur langage.

- [Vidéo: « la sortie des poupées-Jeu et langage en PS »](#)



Le jeu libre

Le jeu libre revêt une importance particulière dans le processus d'apprentissage de l'enfant :

- Conditions indispensables
 - Aménagement de l'espace et repères explicites
 - Matériel à disposition diversifié et évolutif (programmation)
 - Conditions d'utilisation et règles de comportement explicites

[Vidéo sur le « La sortie des poupées » 2'25](#)

[Vidéo sur « le jeu du docteur » 1'57](#)

[Vidéo sur « le jeu de formes » 3'13](#)

[Vidéo sur « la maison de Loué » 47''](#)



Le jeu structuré

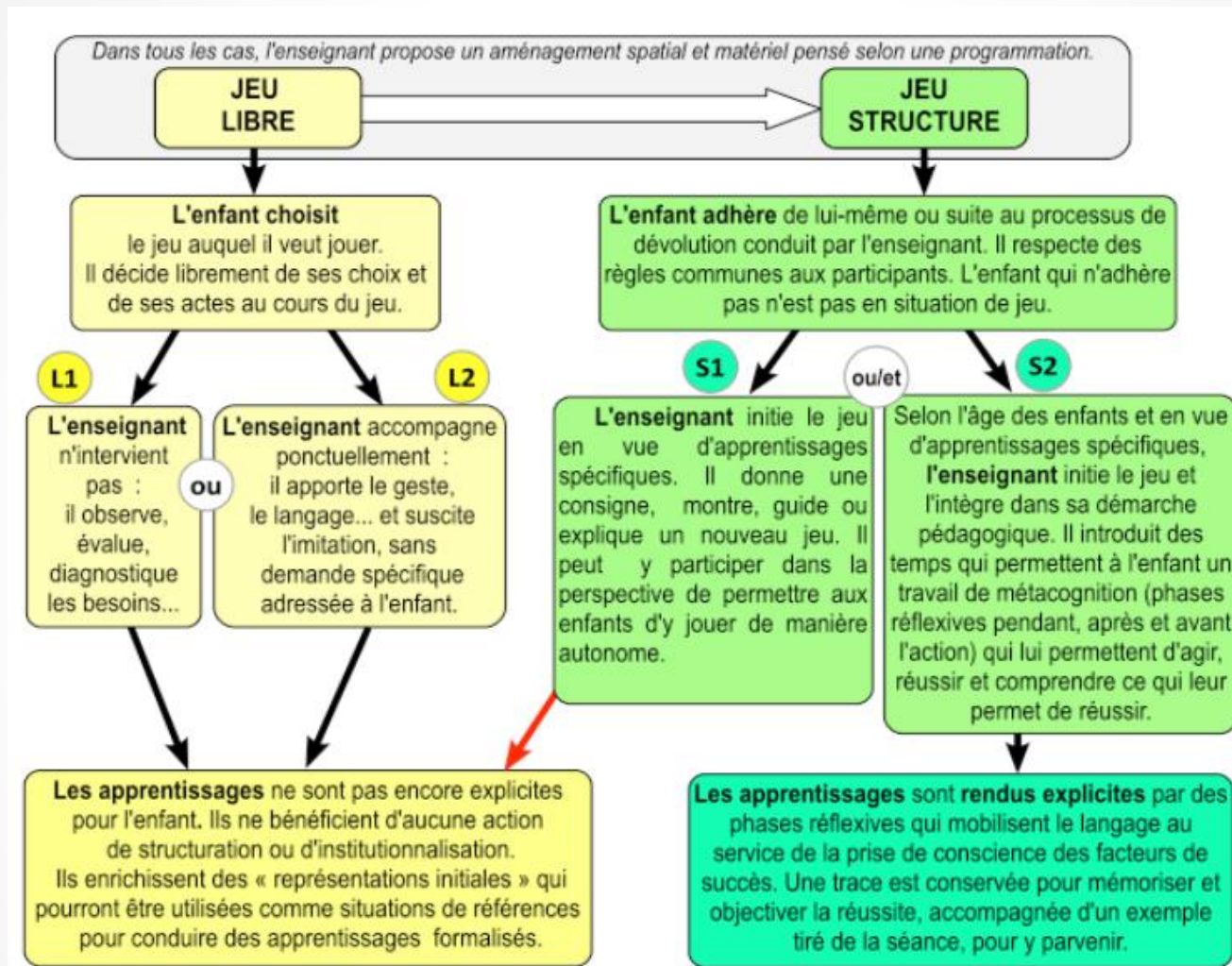
- L'enseignant initie le jeu en vue de faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques à l'enfant.
- Adhésion spontanée de l'élève ou en réponse au processus mis en œuvre par l'enseignant

On définit deux niveaux de structuration

- Niveau 1 – séance structurée simple S1
 - Niveau 2 – séance structurée avec formalisation S2
(le jeu est intégré dans une séquence d'enseignement)
- *Cette pratique n'est vraiment pertinente qu'à partir de 5 ans environ*



Du jeu libre au jeu structuré



[vidéo sur le « jeu de construction 46'' »](#) et [vidéo sur le « petit tunnel du Louvre » 2'35](#)

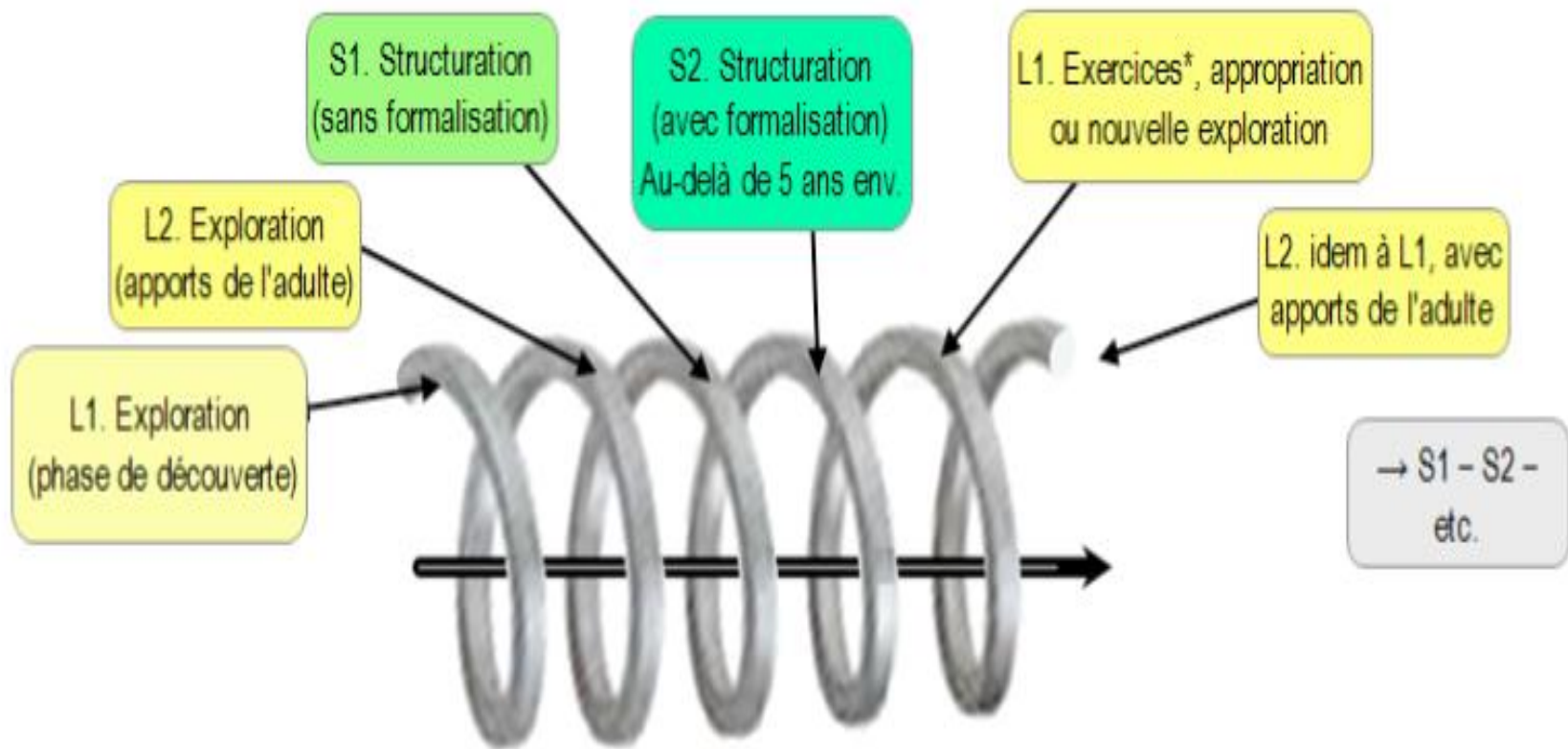
Place de l'enseignant

Ces différents stades font apparaître une progressivité dans l'implication de l'enseignant.



Une logique spiralaire

4 formes de jeu selon une progression spiralaire



Proposition de typologie

Quatre grandes catégories

Jeux d'exploration

- Jeux d'exercices, fonctionnels, sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternances.

Jeux de constructions

- Et les jeux d'assemblages, de fabrication

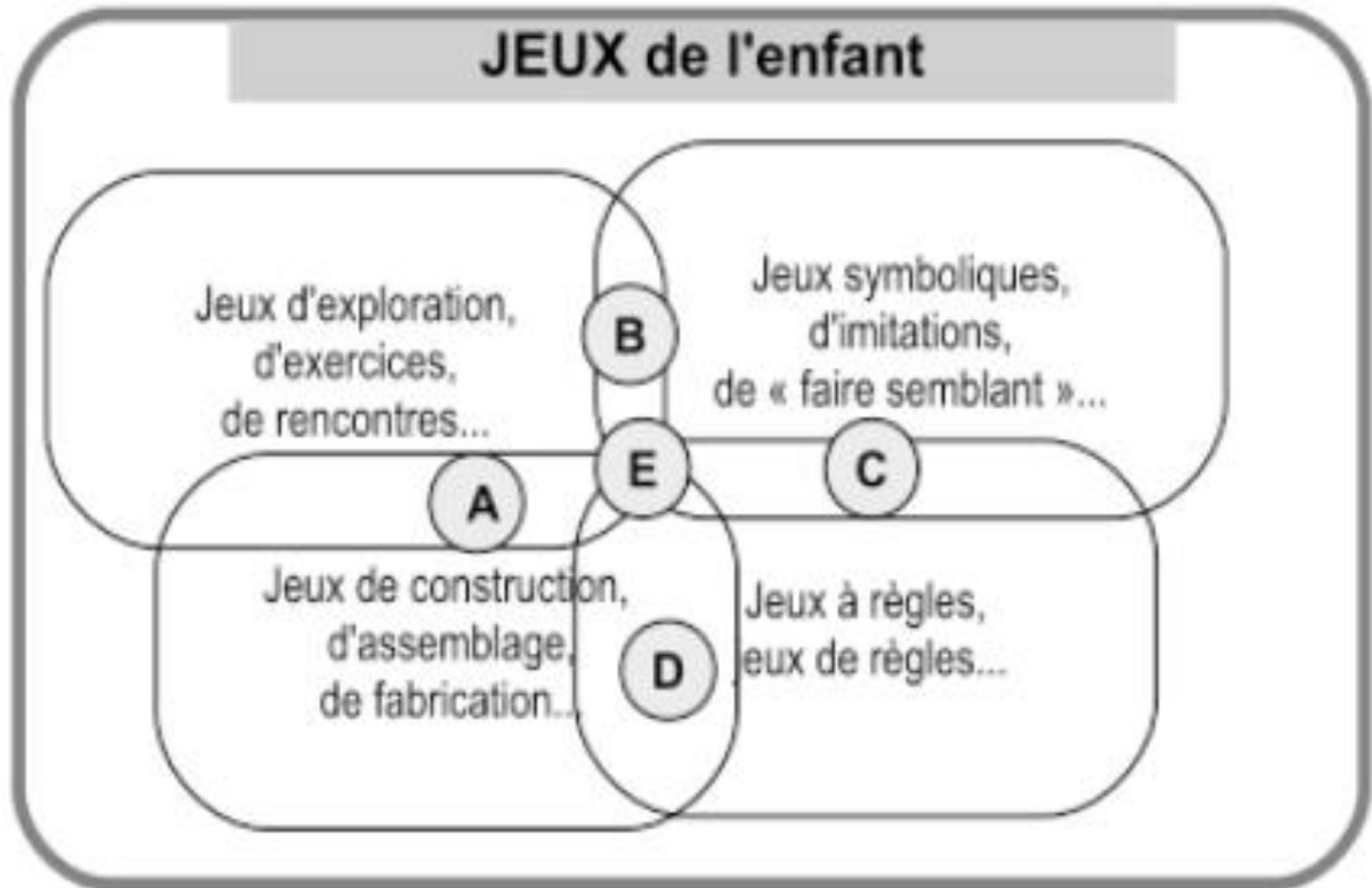
Jeux symbolique

- jeux d'imitation, de « faire semblant » de fiction, les jeux de rôles, de mises en scène, les jeux dramatiques

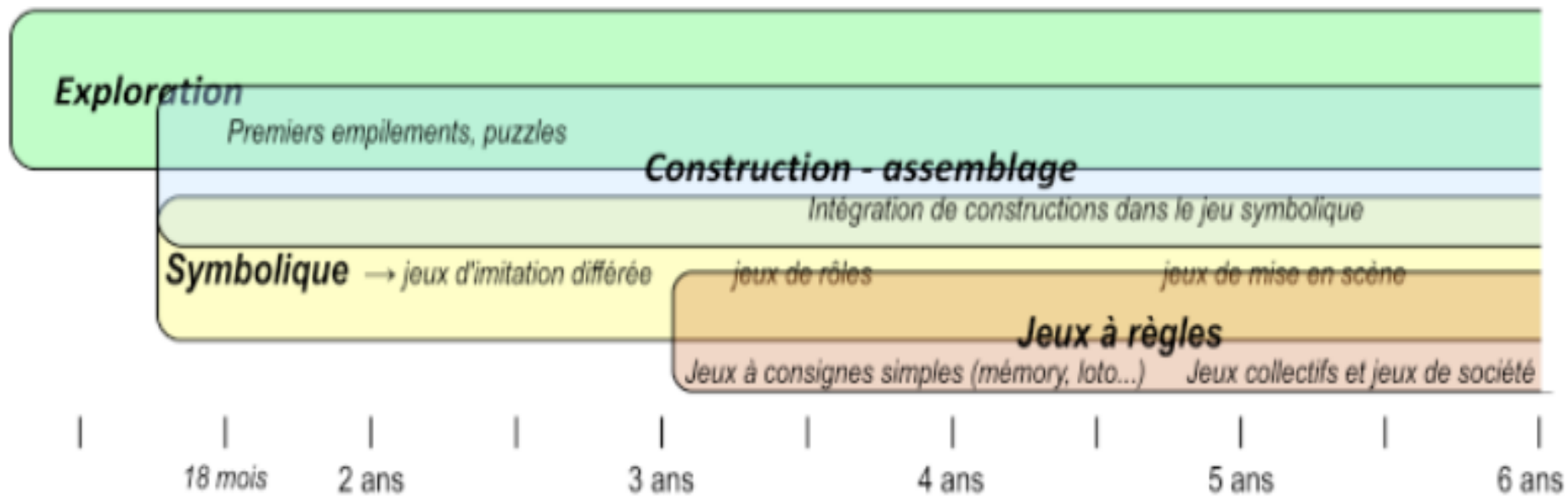
Jeux à règles

- Jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition.

Jeux et développement de l'enfant



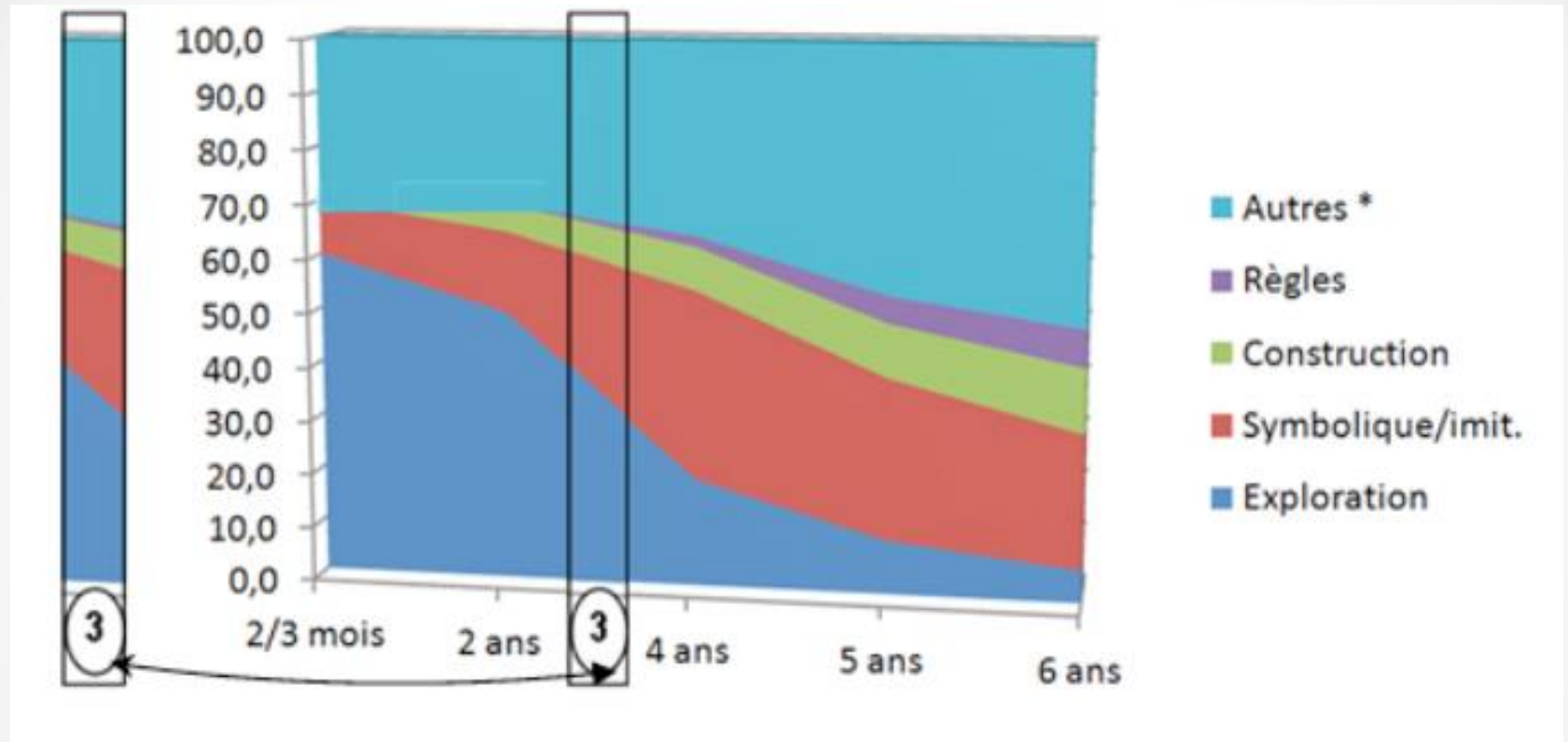
Chronologie indicative d'apparition des pratiques de jeux chez l'enfant



Développement de l'enfant et temps de jeu

- L'enfant consacre des durées variables aux différents types de jeux.
Durées soumises à une forte influence du contexte culturel et des stimulations qu'il engendre.
- Ces stimulations sont conditionnées par :
 - les espaces dont dispose l'enfant pour jouer
 - la diversité du matériel et des situations disponibles
 - la posture des adultes
 - la liberté et le cadre dont l'enfant dispose pour agir

Durées indicatives des temps de jeux d'un enfant à l'âge de 6 ans, hors du temps de sommeil et de repos



Ce graphique met en évidence les variations dans le temps de la pratique des différents types de jeux, hors temps de sommeil (nuit) et de repos («sieste») d'un enfant, dont le total varie en moyenne de 11 à 11h30 par jour dans le cas d'enfants de 2 à 6 ans environ.

Développement de l'enfant et aménagement des espaces

Paramètres à prendre en compte

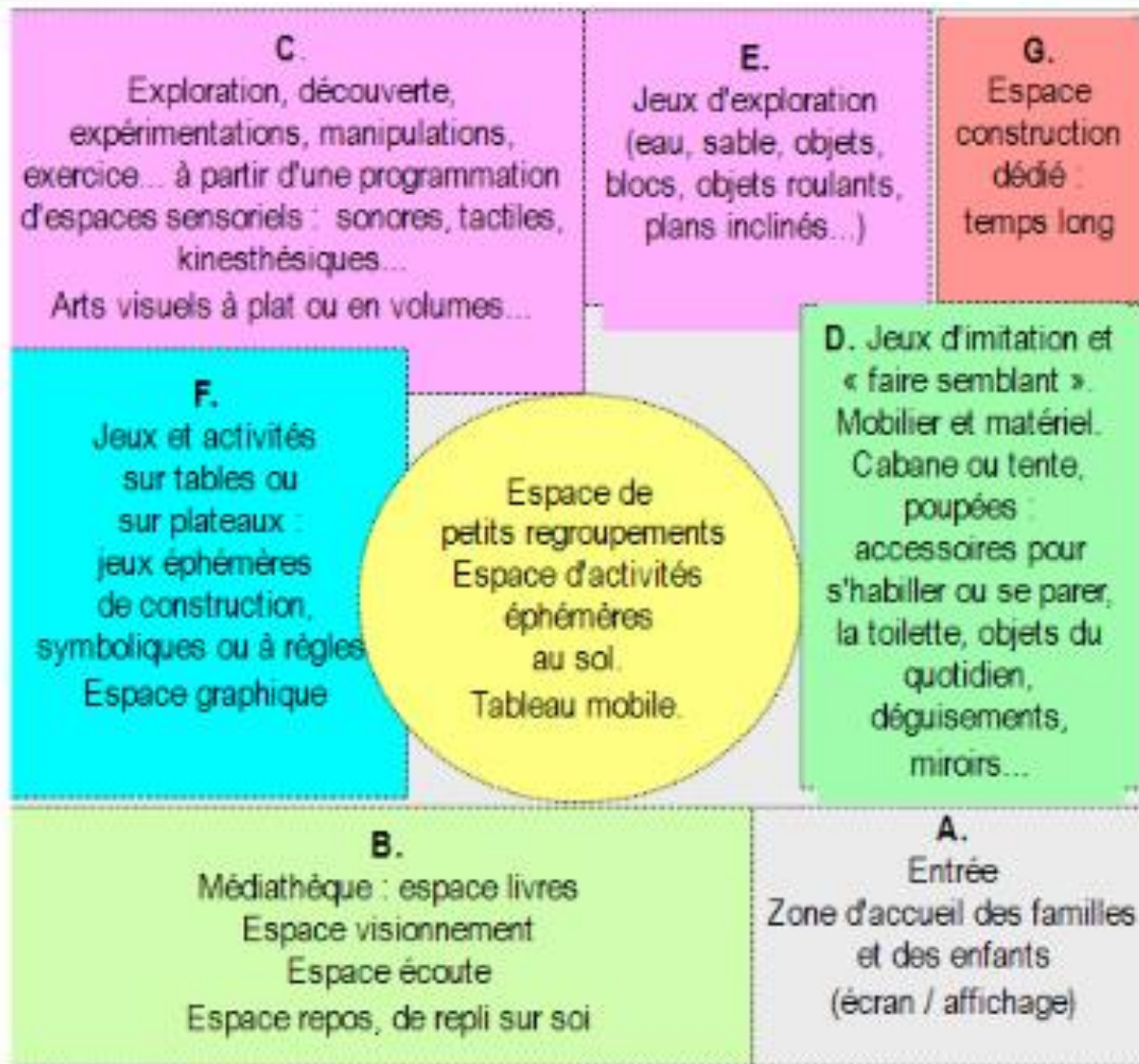
- le repérage des espaces
- les règles d'utilisation des espaces
- le rangement des espaces
- la quantité de matériel
- la gestion du matériel
 - une programmation permet de faire évoluer la quantité ou les types de jeux et de jouets mis à disposition, par enrichissement de l'existant ou par rotation



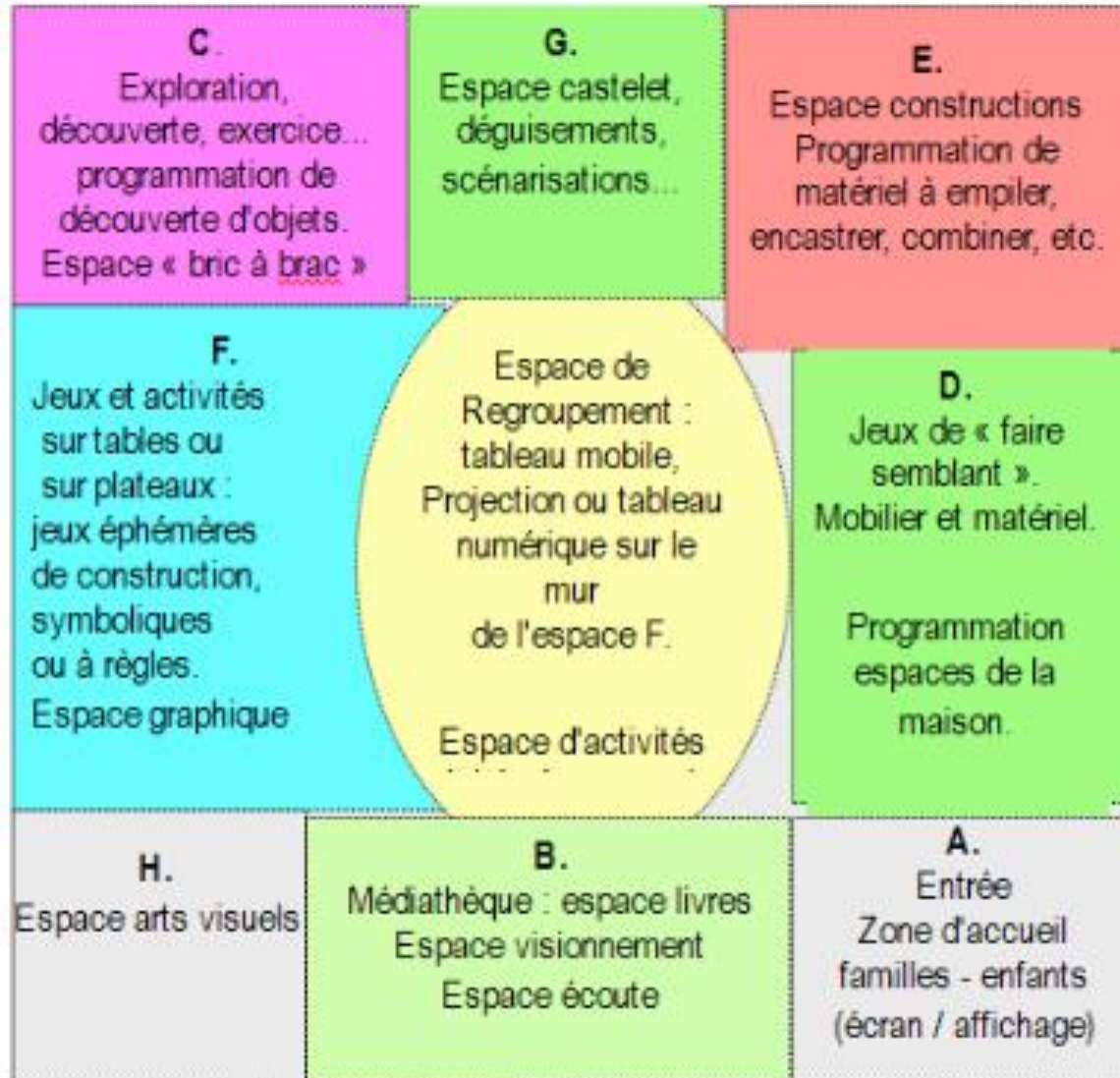
Classe de 2 à 3 ans



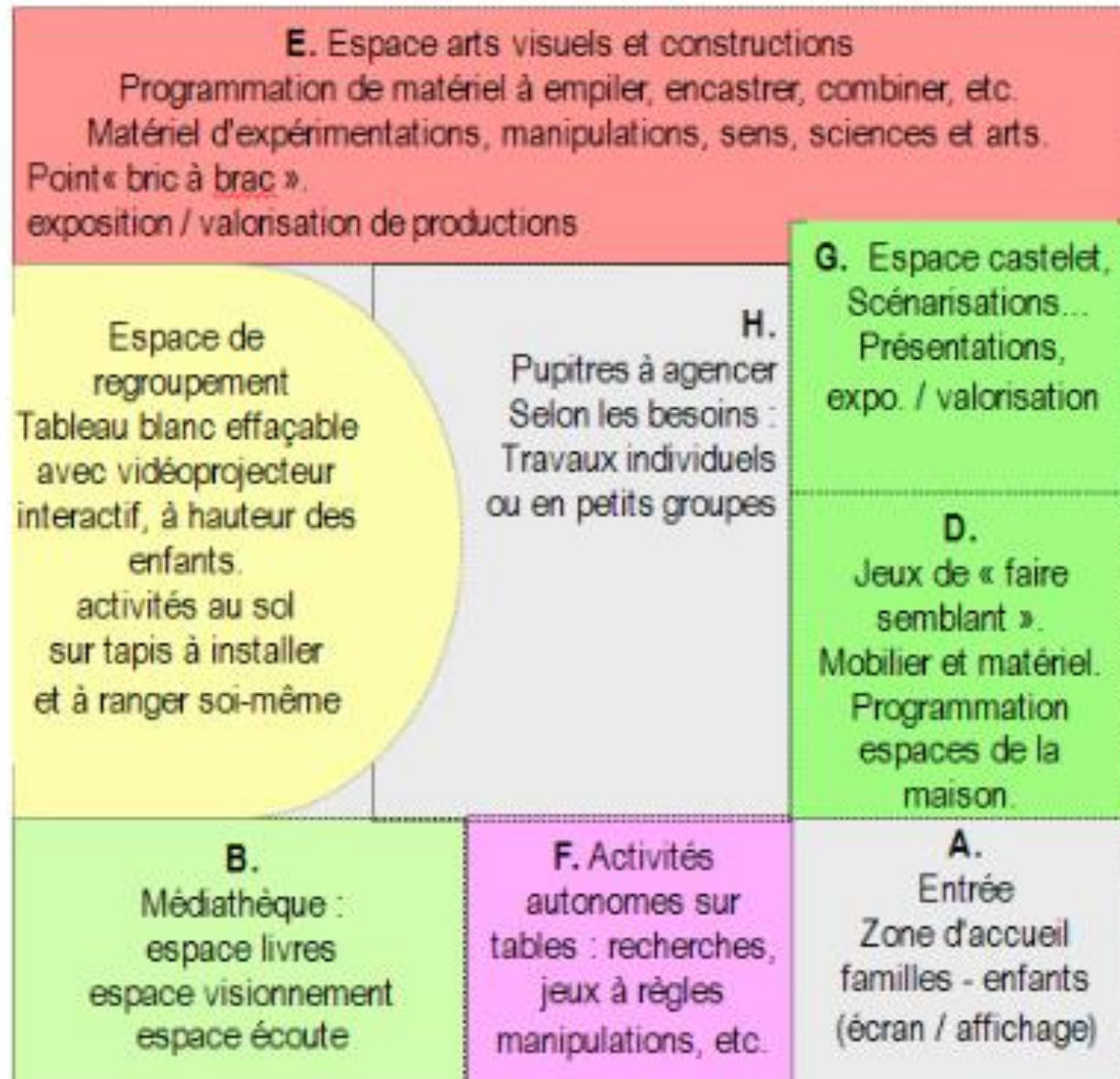
Classe de 3 à 4 ans



Classe de 4 à 5 ans



Classe de 5 à 6 ans



CAS D'UNE CLASSE MULTI-AGES

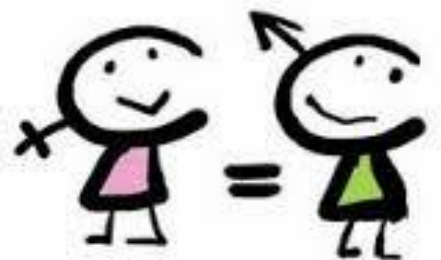
Deux alternatives sont envisageables :

- Classes multi-âges dont l'emploi du temps prévoit des temps d'activités par classe d'âges ou par niveaux
- Ecole dont l'emploi du temps prévoit une ou des plages horaires au cours de laquelle les classes accueillent en « multi-âges » ; 45' quotidiennes procurent le plus souvent d'excellents résultats.

Ex : chaque jour, pendant 45', les classes accueillent des groupes d'enfants des différents niveaux (temps d'accueil du matin, sortie ou plage horaire au cours de la journée...)

L'aménagement de la classe ainsi que le matériel mis à disposition font alors l'objet d'une programmation.

JEU ET EGALITE ENTRE FILLES ET GARÇONS



- La circulaire 2015-03 rappelle qu' : « elle a pour finalité la constitution d'une culture de l'égalité et du respect mutuel partagée par l'ensemble des membres de la communauté éducative, élèves, personnels, parents et partenaires concourant aux missions de l'école, et garantit à chaque élève, fille ou garçon, un traitement égal et une même attention portée à ses compétences, son parcours scolaire et sa réussite».

Place du numérique

Il est donc indispensable que l'enfant explore le monde physique dans sa réalité et que la tablette ne constitue, dans ces premières années, qu'un moyen pour mieux la découvrir.

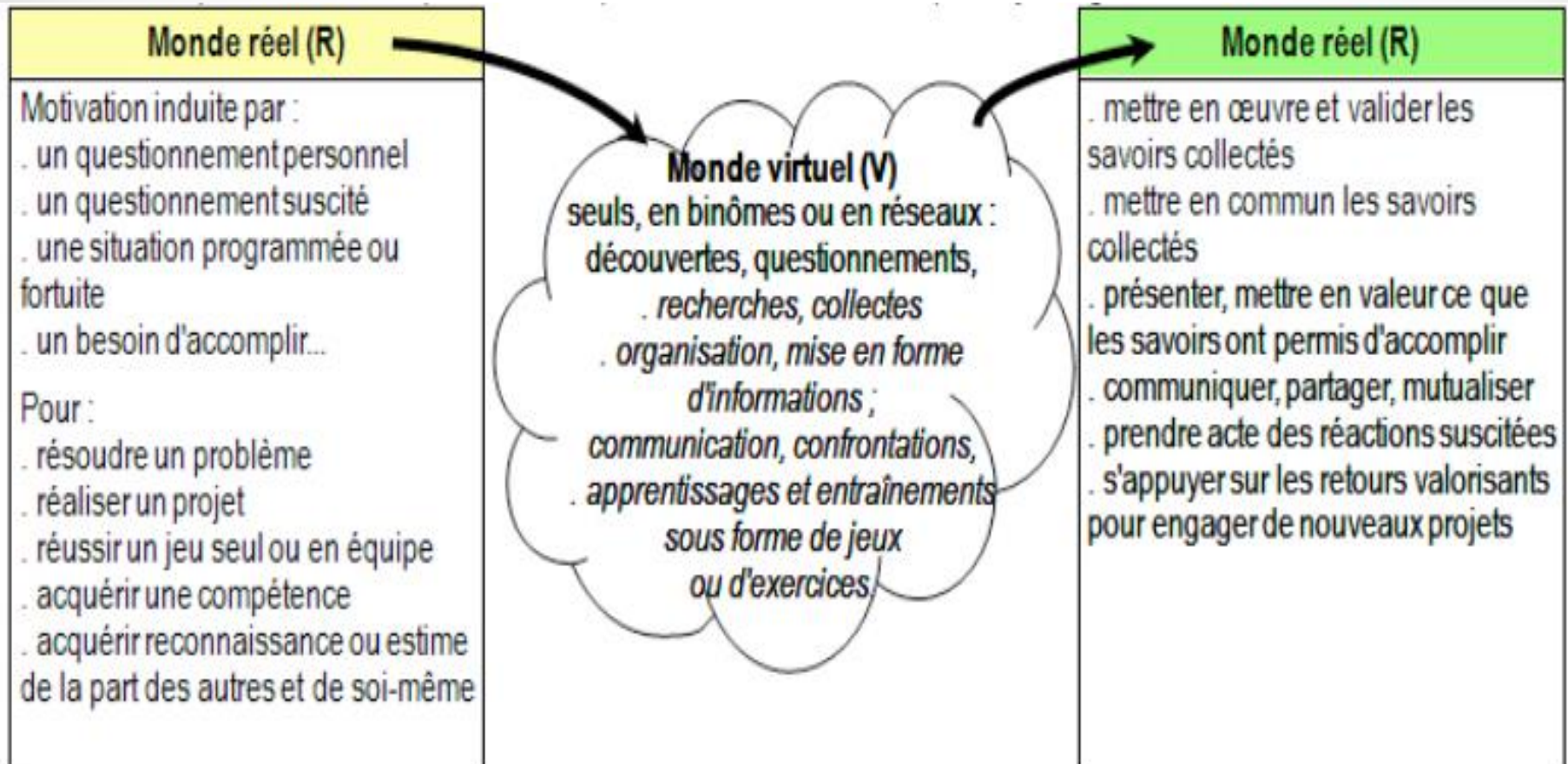
Une procédure adaptée consiste à :

- aborder une problématique dans le monde réel (R);
- effectuer certaines recherches, «manipulations» et expérimentations dans le monde virtuel (V);
- réinvestir ou communiquer les apports du virtuel dans le monde réel (R).

[Vidéo sur « Jouer avec les tablettes tactiles » 1'34](#)



RVR



Implication des familles



En invitant les familles à fréquenter les espaces de jeux proposés par l'école (en partenariat éventuellement avec une MJC, une ludothèque, etc.), on participe à :

- ouvrir l'école aux familles;
- rendre plus aisé le partage d'un temps ludique et convivial;
- faire entendre des façons de dire et de faire;
- transférer cette expérience au sein de la famille.

La participation des parents se fait progressivement.

Exemple : [24h de la maternelle](#) – action départementale



Vers une ludothèque d'école

- Elaboration de progression de jeux en fonction des compétences ciblées
- [Jeux à règles](#) (exemples de jeux de plateau à construire)
- [Proposition de classement](#) [LA SELECTION DE LISE PEYROTTE \(enseignante dans l'Herault](#)
- [Une banque de jeux proposée par Isabelle Lambert, école maternelle Jean Zay de Châteauroux à partir de : Situations pour apprendre le nombre au cycle 1 et en GS : Lisbeth NEY - Sceren](#)

