

LE JEU A L'ECOLE MATERNELLE

Synthèse du document d'accompagnement des programmes réalisée par

Zola Beaudoux

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants » Montaigne

« Le jeu c'est le travail de l'enfant. » Pauline Kergomard

1. Le jeu dans la vie de l'enfant

De nombreuses recherches ont traité le jeu sous des angles très divers et toutes s'accordent sur son caractère essentiel dans le développement physique, social et psychique de l'enfant.

Le jeu apparaît comme une activité naturelle de l'enfant, un moyen pour lui de développer son intelligence par l'action et un appui pédagogiquement efficace et pertinent.

Marie-Hélène Plumet, maître de conférences en psychologie du développement à l'université Paris-Descartes nous éclaire sur le sujet :

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/Interview_de_MH_PLUMET_Juillet_2015.mp4

2. Le jeu dans les pratiques de classe

Dans les pratiques constatées, le jeu semble bénéficier d'un statut ambivalent.

- Il apparaît suspect dès qu'il devient un plaisir qui se suffit à lui même, il apparaît comme une activité concurrente du travail.
- Le jeu est souvent présenté comme récompense ou comme occupation : « **Tu iras jouer quand tu auras fini** ».
- Il n'est pas souvent pensé comme situation d'apprentissage à part lors de jeux éducatifs très codifiés.

La place du jeu à l'école maternelle mérite donc une revalorisation d'autant plus que deux éléments confirment cette affirmation :

- Les apprentissages que le jeu permet pourront s'enrichir plus encore si l'enseignant prend le temps de jouer avec les enfants pour :
 - complexifier les rôles,
 - expliciter et faire comparer des manières de faire,
 - aider à prendre conscience des stratégies gagnantes
- Les programmes de 2015 réaffirment l'importance de la place du jeu à l'école maternelle. Il est présenté comme "**une des spécificités de l'école maternelle**". Il y est clairement défini comme **une modalité d'apprentissage** que l'enseignant doit prendre en compte.

3. Le jeu dans les programmes de 2015

Les programmes de 2015 présentent l'école maternelle comme une école qui organise pour les élèves des modalités spécifiques d'apprentissage. Et le jeu arrive en première position dans la liste de ces modalités spécifiques.

Cette place symbolique constitue une incitation très forte pour que l'école maternelle s'empare du jeu comme support d'apprentissage : « 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. ¹ »

Les programmes déclinent les effets bénéfiques que toutes les dimensions du jeu apportent à la construction des enfants

- **La dimension culturelle du jeu**

« 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'apprentissages² ».

En jouant ensemble, les enfants construisent des représentations initiales communes qui pourront servir de base aux apprentissages.

- **La dimension « sensée » ou productrice de sens**

« 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 variés³. »

Lorsqu'il joue l'enfant donne du sens à chacune de ses actions dans le jeu. Il construit ainsi des premiers savoirs informels qui pourront servir de socle aux savoirs plus formalisés propres aux apprentissages scolaires.

- **La dimension sociale**

« Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.⁴ »

A travers le jeu, l'enfant établit des liens avec ses pairs et avec les adultes. Il s'installe dans une situation fictive lui permettant d'explorer et d'expérimenter les règles et relations du jeu social.

- **La dimension affective**

« Par le plaisir suscité, le jeu associe « *la richesse des expériences vécues* » à des émotions positives. Cet ancrage favorise la mémorisation et son réinvestissement au service de nouvelles expériences de jeu ou d'apprentissage⁵ ».

Le jeu apparaît donc comme une expérience en soi mais aussi comme une des bases sur lesquelles les apprentissages se construiront et auront du sens.

4. Qu'est-ce que le jeu ?

Il s'agit d'un mot polysémique et polymorphe difficile à définir.

¹ Programmes 2015 de l'école maternelle, Eduscol

² Programmes 2015 de l'école maternelle, Eduscol

³ Programmes 2015 de l'école maternelle, Eduscol

⁴ Programmes 2015 de l'école maternelle, Eduscol

⁵ Jouer et apprendre, document d'accompagnement des programmes, Eduscol

De très nombreux chercheurs ont traité du jeu selon des points de vue variés très dépendants de leur champ théorique : celui du psychologue, du neurologue, du pédagogue, du thérapeute, de l'universitaire... Ces approches multiples ont abouti à des définitions multiples, chaque auteur proposant la sienne.

Cependant, on peut relever des constantes dans les différentes approches, ce qui permet de proposer une définition à partir de l'action de l'enfant.

« L'enfant joue :

- s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
- s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel ;
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ ou sociaux ;
- s'il retire de son action un plaisir immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé.⁶ »

A ce propos, Ludovic Blin, doctorant en sciences de l'éducation essaie d'apporter une définition du jeu :

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/le_jeu_l.blin.mp4

5. Les formes des jeux

Les jeux auxquels se livre l'enfant peuvent être présentés sous deux formes : jeux libres et jeux structurés.

	Le maître	L'élève
Jeu libre	Pas de guidage direct Conception du cadre : aménagements, mise à disposition du matériel, Apport de consignes, Observations des enfants	Choix du jeu et de la manière d'y jouer Construction de savoirs informels
Jeu structuré simple	Intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève, Stimulation, accompagnement souple, participation au jeu	Adhésion au jeu proposé par l'enseignant Pas d'apprentissage formalisé
Jeu structuré ou dirigé	Jeu intégré dans une séquence d'enseignement, Consigne ou règle du jeu précise. Activité conduite par l'enseignant.	Apprentissages ciblés explicités et formalisés

⁶ Jouer et apprendre, document d'accompagnement des programmes, Eduscol

Des jeux libres en vidéo

- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/01_La_sortie_des_poupees_en_petite_section - Jeu libre.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/01_La_sortie_des_poupees_en_petite_section_-_Jeu_libre.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/03_Jeu du docteur GS L2.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/03_Jeu_du_docteur_GS_L2.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/04_Jeu des formes.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/04_Jeu_des_formes.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a_Jeu de construction - L1.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a_Jeu_de_construction_-_L1.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06a_Maison de Loue Jeu libre L1 1ere.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06a_Maison_de_Loue_Jeu_libre_L1_1ere.mp4)

Des jeux structurés en vidéo

- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b_Le tunnel du petit Louvre jeu structures.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b_Le_tunnel_du_petit_Louvre_jeu_structures.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06b_maison de Loue S2.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06b_maison_de_Loue_S2.mp4)

Du jeu libre au jeu structuré :

Préconisations issues du document ressource Eduscol « Jouer et apprendre » :

- Jusqu'à 5 ans environ : Jeux libres et jeux structurés simples avec des apprentissages informels au rythme des enfants. L'observation des interactions constitue le procédé d'évaluation.
- A partir de 5 ans environ : jeu structuré intégré dans une séance d'enseignement avec apprentissages explicites, élaborés au cours de phases réflexives. Le jeu se conclut par une phase de formalisation

Le document ressource Eduscol propose (page 12) un schéma qui permet de visualiser pour chaque situation, l'action de l'enfant, la posture de l'enseignant ainsi que la nature des apprentissages.

Les vidéos ci-dessous permettent d'appréhender comment passer du jeu libre au jeu structuré :

- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a_Jeu de construction - L1.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a_Jeu_de_construction_-_L1.mp4)
- [http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b_Le tunnel du petit Louvre jeu structures.mp4](http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b_Le_tunnel_du_petit_Louvre_jeu_structures.mp4)

6. Typologie et apports des différents jeux

Les nombreuses études menées à propos du jeu ont donné naissance à diverses propositions de classements. Ceux-ci diffèrent selon le type d'approche effectué. La typologie proposée ici relève du champ éducatif en milieu scolaire. Elle adopte une classification des jeux sur la base des quatre grandes catégories communément retenues :

- Jeux d'exploration : jeux d'exploration, jeux d'exercices, jeux sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternances
- jeux symboliques : jeu d'imitation, de «faire semblant», «de fiction», de «faire comme si».
- jeux à règles : jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition
- jeux de constructions : jeux d'assemblages, de fabrication, de manipulation...

7. Jeux et langage

Le langage est présent à de nombreux moments 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.

- Avant de jouer

L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu

L'adulte explique la règle et la finalité du jeu

L'adulte doit expliciter le plus clairement possible l'articulation logique des différentes phases du jeu en utilisant diverses constructions langagières et en donnant plusieurs variantes d'explications, adaptées à ce que peuvent comprendre et produire les enfants.

- Au cours du jeu

L'adulte utilise différents types de phrases complètes et structurées pour expliciter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire.

L'adulte sollicite les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et il reformule leurs propos.

- A la fin du jeu

L'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/10_La_sortie_des_poupees_Jeux_et_langage_PS.mp4

8. Jeu et numérique

A l'école maternelle, l'outil numérique doit être un outil pour mieux comprendre le monde réel. Mais, la simplicité d'usage et la diversité des effets obtenus par la simple caresse de la surface lisse de l'écran, conduisent de nombreux enfants à privilégier cette voie sans efforts, à celle plus exigeante, qui consiste à se confronter à la réalité du monde physique.

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 :

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

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/14_Jouer_av ec_des_tablettes_tactiles.mp4

http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/primaire/maternelle/Pages/85_lejeualamaternelle.aspx

9. Quels jeux pour quel âge ?

Dans le document d'accompagnement des programmes « Jouer et apprendre », un tableau présente les jeux privilégiés des enfants selon leur tranche d'âge, ainsi que leur progression dans leur processus de socialisation.

10. Jeu et égalité entre les filles et les garçons

Le jeu symbolique constitue un excellent outil d'éducation à une perception égalitaire des filles et des garçons. Dans le jeu d'imitation, l'enfant joue des scènes qu'il a vécues ou observées dans sa propre vie et intègre les règles et les codes qui en gouvernent le fonctionnement.

Il importe donc de présenter à l'enfant des modèles de références dans lesquels l'égalité filles – garçons ou hommes – femmes est mise en scène de manière naturelle. De petits films, des livres, des histoires lues ou racontées permettent à l'enfant de se familiariser avec ce concept. Il pourra ainsi en rejouer des scènes avec des pairs, spontanément dans le jeu libre, ou suite à une proposition de l'adulte. Ainsi, filles et garçons, ensemble, observent que les jeux de construction, de poupées, de bricolage, de dînette, de terrassement... s'adressent naturellement et indifféremment à chacune et chacun d'entre eux.

11. Jeu et aménagement de l'espace

Thématique traitée dans le dossier « aménagement de l'espace »

Pour en savoir plus,

Document d'accompagnement des programmes de 2015

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf