

Apprendre en jouant

Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
Ressources maternelle – Jouer et apprendre
<http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle>

Pourquoi est-ce important ?

« C'est pour une bonne part dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail. Ainsi en est-il de l'aptitude à la tâche dont les jeux de la maternelle doivent favoriser la naissance. Le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, toutes ces valeurs constituent pour l'éducation autant d'objets essentiels dont le jeu permet l'assimilation. »

Jean Château, 1967, *L'enfant et le jeu* Éditions Scarabé

Pourquoi est-ce important ?

« Caractéristiques du jeu fonctionnel, les processus de répétitions jusqu'à obtention du résultat voulu, apportent une illustration édifiante de la genèse du goût de l'effort et de la difficulté. Le cerveau est construit pour bénéficier de l'expérience » et « les actions affectent directement l'organisation du cerveau. »

Post, Hohmann, Bourgon et Léger (2004) en citant Shore (1997)

Qu'est-ce que « jouer » ?

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.

Quels types de jeux à l'école ?

Les jeux symboliques

Entretien avec Marie-Hélène PLUMET

Maître de conférence en psychologie du développement

Laboratoire de psychopathologie et processus de santé
Université Paris Descartes Sorbonne Paris Cité

*Entretien: Emmanuelle Conut, Eric Fleurat, Marie-Hélène Oger
Réalisation : E. Fleurat et MH Oger
9 juillet 2015*

Les jeux symboliques

- ▶ Jusqu'à environ 3 ans : imitation immédiate

http://www.canal-u.tv/video/cerimes/s_imiter_pour_se_parler.11920

- ▶ Vers 3/4 ans : imitation différée (jeux de faire -semblant)
- ▶ Vers 4 ans : premiers jeux de rôle
- ▶ Vers 5 ans jeux de mise en scène



Les jeux symboliques

- ▶ Grâce aux jeux symboliques, les enfants développent :
 - leur créativité
 - leurs habiletés motrices
 - leurs capacités cognitives
 - leurs capacités de représentation
 - leurs capacités sociales
 - leurs capacités langagières



Les jeux symboliques

Tableau 1. Panorama non exhaustif d'espaces dédiés au jeu symbolique

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
A 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 Nurserie	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, serpillère, 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 bleu de travail...

Les jeux symboliques

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
Hors de la maison		
Achats et courses	Sortie à la supérette, au marché, dans des commerces...	Étals et présentoirs pour nourriture, vêtements, jouets, accessoires du quotidien (pain, savon, ...).
Médecin, hôpital	Visite médicale, maladie, etc.	Vêtements et accessoires, table d'examen, brancard, bureau du praticien avec nécessaire pour écrire...
Garage, casernes pompiers, police	Voitures, sirènes et avertisseurs d'urgence lors de sorties en famille...	Garage et casernes, avec engins associés ; couplage avec espaces hôpital, circuit, décor, maison...
Circuit, piste, voie	Scènes observées dans la vie quotidienne, dans les médias...	Engins ou objets roulants, plans inclinés et ponts, accessoires pour construire des voies...
Ferme, agriculture et chantiers divers		Engins et matériel agricole, de terrassement, de transport, de levage, avec accessoires...
Le cirque, le zoo, le parc, un milieu naturel...	Sorties en famille ou dans le cadre d'activités scolaires ou extra-scolaires...	Animaux, cages, barrières, grilles, arbres, bassins, accessoires pour composer un décor naturel...
Jeu dramatique / scénarisations		
Maquette et décor	En relation avec le vécu des enfants pendant les temps scolaires.	Plateau au sol ou sur grande table, avec personnages et accessoires pour réaliser le décor d'une histoire à jouer, inventée ou connue...
Castelet Scène, théâtre d'ombres		Castelet avec marionnettes à gaine, à tige, à fils, marottes... Cadre pour théâtre d'ombres... Déguisements, accessoires thématiques...

Chaque fois que possible, il est recommandé de prévoir le matériel en double exemplaire pour favoriser l'imitation entre pairs et initier de premiers échanges fondateurs de socialisation. Par ailleurs, la proximité de jeux de construction permet la fabrication d'accessoires à intégrer dans les autres jeux.

Exemples d'« espaces jeux »	Scénarios	Compétences langagières visées
Cuisine / épicerie	<p>Dans le coin cuisine L'enseignant(e) propose de préparer un repas ou de réaliser une recette de cuisine. On constate qu'il manque des ingrédients. Un enfant part avec le panier pour aller faire les courses...</p> <p>L'enseignant(e) dit : « pour le petit déjeuner avons-nous tout ce qu'il faut ? » « Non il manque... Il faut un volontaire pour aller faire les courses.... »</p> <p>Dans le coin épicerie L'enseignant peut tenir le rôle du marchand. Les enfants ont un porte-monnaie avec des jetons et ils doivent acheter certains aliments. Il peut aussi y avoir des emballages et des aliments en vrac qui doivent être pesés.</p>	<p>Répondre à une sollicitation de l'adulte. Par exemple : « Je crois que tu n'as pas assez d'argent pour acheter tous ces aliments, comment vas-tu faire ? » ; « Nous sommes dans la forêt, des animaux nous guettent, qu'allons-nous faire ? » ; « Dehors il fait froid, les poupées veulent aller se promener. Tu veux quels habits pour habiller les poupées ? ».</p> <p>Poser une question. Par exemple : « Est-ce que je peux avoir 3 kg de pommes s'il vous plaît monsieur ? » ; « Bonjour madame. Alors, où est-ce que vous avez mal ? »</p>
Déguisements	<p>L'enseignant(e) peut s'insérer dans des jeux de rôle comme par exemple : « Venez voir la boîte posée par terre ! Toi, le grand crocodile, peux-tu nous dire ce qu'il y a dedans ? », ou des jeux de mise en scène : il propose des rôles aux enfants qui doivent chercher le costume le plus adéquat puis inventer une histoire en imaginant ce que les personnages peuvent se dire.</p>	<p>Intégrer dans des phrases structurées (sujet-verbe-objet), au cours du dialogue avec l'adulte, des verbes et des noms d'un usage courant liés au champ concerné. Par exemple : pour la cuisine / épicerie les verbes acheter, peser, manger, etc. et des noms de fruits, de légumes, d'ustensiles... Pour les déguisements, les verbes mettre, enfiler, porter et des noms de vêtements et d'accessoires. Pour le médecin, les verbes guérir, piquer, soigner, etc. et des noms désignant les parties du corps.</p>
Médecin	<p>L'enseignant(e) peut imaginer et s'insérer dans les scénarios suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Il me semble que le bébé est malade... » - « Le bébé pleure beaucoup, il a de la fièvre. Je ne sais plus quoi faire ! » - «Tiens voilà une dame (ou un monsieur...) qui arrive pour prendre un rendez-vous ». <p>Ou participer à des mises en scène :</p> <p>« Le chirurgien a opéré une dame (ou un monsieur). Il vient voir si tout va bien. La dame dit qu'elle a très mal au ventre »...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un accident s'est déroulé dans l'espace véhicules. Un passant prévient les secours. Les blessés sont transportés à l'hôpital. L'équipe soignante les accueille. - Une visite médicale avec examen des radiographies... Il faut opérer... 	<p><i>Le vocabulaire est à insérer dans des phrases complètes, avec les déterminants et les prépositions adéquats. Il importe de distinguer les termes spécifiques (par exemple : un chien, une pomme, un pantalon, une chaise) et les termes génériques (par exemple : animaux, fruits, vêtements, meubles).</i></p>
Poupées / nurserie	<p>L'enseignant(e) participe au jeu, il joue un rôle et peut dans ce cadre générer de la parole. Par exemple il peut s'insérer dans les scénarios suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « La sieste est finie, bébé se réveille. Nous allons l'emmener au parc ? Comment veux-tu qu'on l'habille ? » - « Oh bébé est malade. Qu'est-ce qu'il faut faire ? » - « Toute la famille va partir en vacances, qu'est-ce qu'on va emporter dans la valise ? », etc. 	<p>Produire des phrases de plus en plus diversifiées et avec différentes complexités. Par exemple des phrases qui comportent des introducteurs temporels (quand, pendant que,...), de causalité (parce que), des constructions de but (pour + infinitif, pour que), des relatives (qui, que, où) des suppositions (si), du discours indirect, consulter le document « Cadrage général - Jouer et apprendre », chapitre 7 « Jeu et langage »</p>

Des jeux d'exploration et de construction

Jeu d'exploration et jeu de construction

Marie-Hélène PLUMET

*Maître de conférences en psychologie du développement
Laboratoire de psychopathologie et processus de santé
Université Paris Descartes Sorbonne Paris Cité*

Les jeux d'exploration

- ▶ Ils apparaissent les premiers chez l'enfant.
- ▶ Ils agissent sur le développement de l'enfant.
- ▶ Ils interviennent directement dans la construction des savoirs.
- ▶ Ils sont le préalable à tout apprentissage

Les jeux d'exploration

- ▶ Grâce aux jeux d'exploration, l'enfant développe :
 - des capacités motrices
 - des capacités cognitives
 - des capacités socio-affectives
 - sa curiosité
 - sa compréhension du monde



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 Exemple de parcours sensoriels	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. <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. 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.</i>
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. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Petits « ponts » et passerelles, goulottes, tuyaux, ballons, tunnels, porteurs, jouets à tirer ou pousser...</i>
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. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bacs intérieurs, à sable ou à liquides, avec bouteilles, entonnoirs, pelles, etc.</i> <i>Pinceaux, objets démontables, voitures à friction, à ressort, avec portes et capot ouvrant...</i>
Constructions* (phase d'exploration du matériel)	Assemblages	Paver, empiler, encastrer, ajuster, assembler, solidariser... pour « mettre ensemble » puis réaliser progressivement des assemblages plus complexes non figuratifs, puis figuratifs simples... pour aller vers les jeux de constructions, avec ou sans modèle, pour jouer ou réaliser un projet... Suspendre / équilibrer / accrocher / faire balancer (prévoir pinces à linge, crochets, tiges, etc.). <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bûchettes type Kapla®, puzzles à encastrer, à assembler, Duplo®, cubes, briques, etc.</i>

Tableau 2. Exemple de programmation partielle pour les espaces « jeux d'exploration », établie à partir du tableau 1

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, pinces</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, encastrer</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 de construction



Les jeux de construction

- ▶ Ce sont des jeux d'assemblage, de fabrication, de manipulation
- ▶ Ils sont le prolongement naturel des jeux d'exploration
- ▶ Ils sont basés sur un critère d'ordre matériel
- ▶ Ils évoluent vers des jeux à règles
- ▶ Ils viennent enrichir les jeux symboliques
- ▶ Ils favorisent l'entraide et la coopération
- ▶ Ils nécessitent une motivation de la part de l'enfant

Les jeux de construction

- ▶ Grâce aux jeux de construction, l'enfant développe :
 - des capacités sensori-motrices, de repérage dans l'espace et le temps, de raisonnement logique et d'abstraction
 - son désir de créer
- ▶ Il parvient ainsi à :
 - se construire soi-même et prendre sa place dans son environnement
 - se confronter à la réalité physique

Les jeux de construction

- ▶ Ils sont présents dans les cinq domaines d'apprentissage :
 - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique



Ils sont présents dans les cinq domaines d'apprentissage

- ▶ Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
 - Découvrir les nombres et leurs utilisations

Le jeu des commandes



Ils sont présents dans les cinq domaines d'apprentissages

- ▶ Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
 - Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées



Ils sont présents dans les cinq domaines d'apprentissages

- ▶ Explorer le monde
 - L'espace

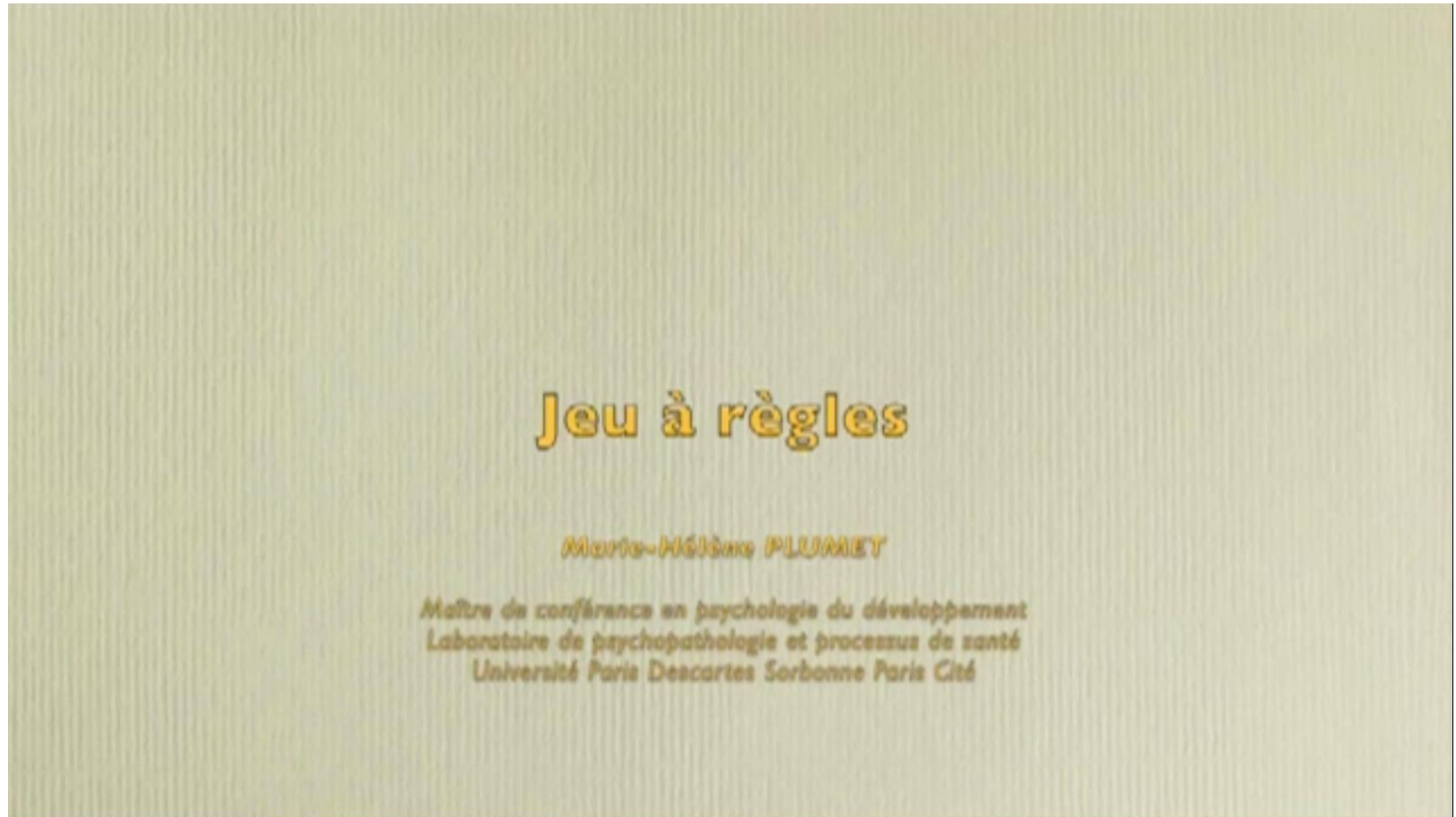


Ils sont présents dans les cinq domaines d'apprentissages

- ▶ Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
 - Explorer la matière



Les jeux à règles



Les jeux à règles

- ▶ Ils regroupent les jeux de coopération, de d'adresse et de compétition
- ▶ Ils existent deux types de jeux à règles
 - les jeux à règles spontanées
 - les jeux à règles transmises



Les jeux à règles

- ▶ Grâce aux jeux à règles, l'enfant :
 - Se sert de stratégies, de logique
 - Apprend à jouer à tour de rôle
 - Apprend à négocier, à résoudre des problèmes, à s'entendre avec les autres
 - Mobilise des facultés physiques cognitives et morales

Annexe - Jouer pour parler

Jeux à règles

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 dans ses différentes dimensions, d'en permettre différents usages autres que celui de la conversation ordinaire, usages qui renvoient à des discours narratifs, explicatifs, voire argumentatifs. L'école demande régulièrement aux élèves de parler de ce qui n'est pas immédiatement perceptible dans la situation immédiate et de s'exprimer de manière de plus en plus explicite et donc de mobiliser le seul langage pour se faire comprendre.

Expliquer/ justifier	<ul style="list-style-type: none">• Expliquer le fonctionnement des pièces d'un jeu• Expliquer et justifier le rôle de chacun• Expliquer le déroulement du jeu (le passage ordonné d'un joueur à l'autre, le droit à rejouer, l'obligation de passer son tour...)• Expliquer et justifier le choix d'une stratégie
Interpréter	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre les règles du jeu• Redire les règles à sa façon• Jouer sur un thème (jeu de rôle)
Dessiner/ représenter	<ul style="list-style-type: none">• Dessiner / représenter des situations (par ex. un réseau de routes avec panneaux, obstacles, pour le coin garage)• Transposer la structure / configuration d'un jeu (par ex. le jeu de l'oie) dans un autre univers
Raconter/ relater	<ul style="list-style-type: none">• Raconter les différentes phases d'un jeu• Relater les différents épisodes d'une construction• Raconter comment est arrivé un « accident »
Anticiper	<ul style="list-style-type: none">• Anticiper l'action d'un joueur et prévoir ses réactions