



Place du jeu dans les apprentissages à l'école maternelle

JDEM 2020 - 2021



« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? »

Pauline Kergomard

Place du jeu dans les programmes

Programme d'enseignement de l'école maternelle

NOR : MENE1504759A
arrêté du 18-2-2015 - J.O. du 12-3-2015
MENESR - DGESCO MAF 1

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

Au sein de chaque école maternelle, les enseignants travaillent en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle. Ils construisent des ressources et des outils communs afin de faire vivre aux enfants cette progressivité. Ils constituent un répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels (matériels didactiques, jouets, livres, jeux) pour proposer au fil du cycle un choix de situations et d'univers culturels à la fois variés et cohérents.

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées : jeu, résolution de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant. Dans tous les cas et notamment avec les petits, il donne une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes. Il favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage. Il développe leur capacité à interagir à travers des projets, pour réaliser des productions adaptées à leurs possibilités. Il sait utiliser les supports numériques qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage. Dans tous les cas, les situations inscrites dans un vécu commun sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches.

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 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 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.

2.2. Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée. Quels que soient le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement disponible. Mentalement, ils recourent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant est attentif aux cheminement qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

2.3. Apprendre en s'exerçant

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés. Dans tous les cas, les choix pédagogiques prennent en compte les acquis des enfants.

2.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires. Chez les plus jeunes, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'événements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés. Ces enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent visuellement pour maintenir des informations en mémoire temporaire, alors qu'à partir de cinq-six ans c'est le langage qui leur a été adressé qui leur permet de comprendre et de retenir.

L'enseignant stabilise les informations, s'attache à ce qu'elles soient claires pour permettre aux enfants de se les remémorer. Il organise des retours réguliers sur les découvertes et acquisitions antérieures pour s'assurer de leur stabilisation, et ceci dans tous les domaines. Engager la classe dans l'activité est l'occasion d'un rappel de connaissances antérieures sur lesquelles s'appuyer, de mises en relations avec des situations différentes déjà rencontrées ou de problèmes similaires posés au groupe. L'enseignant anime des moments qui ont clairement la fonction de faire apprendre, notamment avec des comptines, des chansons ou des poèmes. Il valorise la restitution, l'évocation de ce qui a été mémorisé ; il aide les enfants à prendre conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.

• Le jeu est reconnu comme **moyen central** pour entrer dans les apprentissages

• Le rôle du jeu dans les apprentissages est explicité : **apprendre en jouant**

• Un lien clair est fait entre situation de communication et jeux de faire semblant.

Place du jeu dans les programmes

Une dimension
culturelle

Culture commune à partir de laquelle pourront s'ancrer les apprentissages

Une dimension
« sensée »

L'enfant donne du sens . Il agit pour mettre en scène, pour construire, se faire plaisir réussir ou gagner.

Le jeu :
4 dimensions

Une dimension
sociale

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

Une dimension
affective

« Les opérations mentales de mémorisation (...) dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'évènements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés »

Jouer à l'école maternelle : les enjeux

- Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité.
- Le jeu est facteur de socialisation
- Le jeu participe à la construction du savoir
- Le jeu est source de motivation
- Le jeu propose des ruptures avec le réel et explore l'imaginaire
- Le jeu permet de développer les compétences langagières

Typologie des jeux en milieu scolaire

► Jeux d'exploration

Cette appellation recouvre aussi les jeux d'exercices, fonctionnels, sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres de réception, d'alternances.

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement.

► Jeux symboliques

Cette appellation recouvrira aussi les jeux d'imitation, de « faire semblant », de fiction, les jeux de rôles, de mises en scène, les jeux dramatiques

il se construit comme individu autonome et capable d'agir et de prendre sa place et son rôle social au sein d'un groupe ; il développe ses fonctions langagières dans le monologue de ses scénarios solitaires puis dans la communication avec ses pairs.

➡ Jeux de construction

Cette appellation recouvrira aussi les jeux d'assemblages, de fabrication.

Il réalise selon ses propres choix ou selon des directives, au moyen de matériel diversifié tant dans la forme que la matière ou les propriétés. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe.

➡ Jeux à règles

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire. Il se construit une culture des jeux, notamment par transmissions inter générationnelles et entre pairs.

Une focale : Le jeu à règles

Intérêt

- Il confronte l'enfant à la règle tout en possédant toutes les autres caractéristiques du jeu.
- Grâce à lui, l'enfant apprendra à accepter d'attendre son tour, accepter de perdre, se confronter à l'altérité, être contraint parfois de tout recommencer... mais aussi pouvoir gagner... c'est tout simplement l'histoire de la vie.

Fonctions du jeu à règles

- ➡ La présence de la règle permet à l'enfant de percevoir les limites de ce qui est autorisé et de ce qui ne l'est pas
- ➡ L'enfant apprend à contrôler ses émotions : impatience, peur de perdre, excitation....
- ➡ L'enfant se sociabilise
- ➡ Il apprend de nombreuses choses : du vocabulaire, le respect des consignes...et d'autres connaissances.

Le jeu à règles

LES JEUX COOPERATIFS : le jeu instaure des relations avec des partenaires. Il structure le groupe... il entraîne à accepter des règles. L'intérêt de chacun est stimulé par l'envie de gagner, qui rend actif.

LES JEUX DE SOCIETE sont situés entre la pratique ludique et la pratique sociale. Ils supposent une activité de groupe régie par des règles, un espace matérialisé et un but clairement défini.

LES JEUX POUR DECOUVRIR LE MONDE : pour apprendre à compter, à connaître les formes et les grandeurs, à se repérer dans l'espace...

LES JEUX DE LANGAGE : pour enrichir son vocabulaire, pour améliorer sa syntaxe, pour comprendre comment fonctionne la langue, pour raconter....





sitographie

- https://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_853680/la-place-du-jeu-a-l-ecole-maternelle
- https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf
- http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf