



LE JEU

A L'ECOLE MATERNELLE

L'enfant passe six heures par jour de trois à six ans à l'école maternelle. Celle-ci se doit donc de lui proposer des activités qui, au fur et à mesure de l'évolution de ses capacités cognitives, vont lui permettre un nombre croissant d'acquisitions et d'apprentissages qui seront la base de sa scolarisation toute entière. Depuis le psychologue Jean CHATEAU et Pauline KERGOMARD, fondatrice de l'école maternelle, nous savons que le jeu est nécessaire à l'enfant. Nécessité physiologique d'un temps de pause dans les activités cognitives sous peine de surcharge. Nécessité sur le plan cognitif aussi d'un temps où le corps est sollicité pour des activités de « faire semblant » qui vont lui permettre de vivre les rôles d'autres personnages, lui permettre de dire d'une autre manière ce qu'il vient parfois de vivre ou d'éprouver et aussi de nourrir son imaginaire et son langage oral en construction.

UNE ORGANISATION FAVORABLE

L'espace de la classe se doit d'être attractif et riche de propositions qui vont permettre à l'élève de découvrir, d'expérimenter, d'échanger, de prendre de l'expertise, d'éprouver des savoirs et des savoirs faire toujours plus étendus.

L'organisation de la classe maternelle permet à l'enseignant d'envisager une alternance des propositions didactiques en termes de domaines d'apprentissage mais également dans la composition des groupes d'élèves à qui il propose ces différentes activités. Ces différentes organisations se retrouveront sur l'emploi du temps.

Les moments collectifs vont permettre aux élèves d'éprouver l'appartenance au groupe-classe. C'est une notion importante pour les élèves de tous âges, à fortiori avec de jeunes enfants. Ces moments sont traditionnellement les rituels, les séances d'activités physiques et expressives, les sorties.

Certaines activités gagnent en efficacité lorsqu'elles sont pratiquées en grands groupes, voir en petits groupes. Par exemple, les séances de langage oral, de productions d'écrits, de découverte de jeux mathématiques, de conscience phonologique,....

Les activités effectuées en petits groupes sont celles qui requièrent une observation plus grande de l'adulte afin comprendre les difficultés éprouvées par les élèves et de pouvoir les aider : apprentissage de l'écriture, de poésies,....

ATELIERS ET COIN JEUX

Travailler en ateliers est une pratique indissociable de l'école maternelle. Elle correspond à un mode d'organisation typique de celle-ci. Ce mode de travail permet de faire fonctionner simultanément dans la classe des groupes de travail aux objectifs différents, dans des domaines variés et avec des tâches et donc des consignes diverses.

Il permet de mettre en activité des élèves ayant des capacités d'autonomie différentes, accompagnés ou non par un adulte dans un espace délimité. Ces différents ateliers doivent cependant tous avoir un sens pour les élèves, se rattacher plus ou moins à un projet ou à des activités en cours. Ils ont également des objectifs identifiés [langagiers, motricité fine, manipulations de nombres, d'objets,...], servis par des consignes permettant aux élèves de répondre à des besoins identifiés ou à une consolidation des acquis aux travers des tâches demandées.

Les élèves qui ne sont pas avec l'enseignant pour une activité d'apprentissage, sont répartis suivant les usages en vigueur dans chaque classe, dans les divers autres espaces qui peuvent être classés suivant leur fonctionnement : les espaces d'activités ou ateliers d'une part et les coins jeux d'autre part.

Dans les deux cas, il s'agit de lieux :

- aménagés et organisés par l'adulte,
- assortis de règles de vie, de règles de fonctionnement,
- répondant à des intentions pédagogiques, visant des apprentissages.

Les ateliers ou espaces d'activités, le plus souvent situés au centre de la classe, utilisent le mobilier habituel (tables, chaises)

- la fréquentation n'est pas libre mais imposée par l'enseignant qui organise les groupes d'enfants et prévoit leur rotation
- l'enseignant met en place des situations pédagogiques visant l'acquisition de compétences qu'il évalue.

Les coins jeux, répartis dans la classe, le plus souvent en périphérie :

- la fréquentation est soit libre et à l'initiative de l'enfant, un tableau de présence permet toutefois de renseigner qui a fait quoi et permet surtout une utilisation équitable des lieux,
- l'enfant est le décideur de l'activité qui s'y déroule, sans obligation de production,
- l'adulte est en dehors, il observe.

Les coins jeux, qui doivent être nombreux et variés dans la classe des petits, seront moins nombreux mais plus riches dans la classe des grands, mais ils doivent cependant y être maintenus.

Ex : bricolage, épicerie, garage, téléphone, ...

Les ateliers ou espaces d'activités se distinguent des coins jeux par les productions que les élèves sont amenés à exécuter (en un ou plusieurs passages).

INTERETS DE CETTE DOUBLE ORGANISATION

Elle permet :

- le respect des rythmes d'apprentissage différents des élèves (suivant le mois de naissance par exemple),
- le travail en petits groupe sur le langage oral, la technique de l'écriture sous le contrôle de l'enseignant,
- d'offrir une exposition moindre de l'enfant fragile au regard des autres,
- les recherches plus personnelles en graphisme, arts visuels, manipulations et expérimentations
- de se décentrer pour regarder l'autre agir, parler, se comporter
- l'apprentissage de l'autonomie : l'élève réalise des activités sans l'adulte mais dans une certaine proximité,
- l'apprentissage de la coopération
- la socialisation au travers des jeux à règles, jeux de société...
- le regard de l'enseignant sur les lacunes, les erreurs de raisonnement des élèves est facilité,
- l'enseignant peut proposer sur une même séquence des tâches de complexité différente à chaque groupe.

L'IMPORTANT DE L'ALTERNANCE

- l'alternance pour le maître : qui peut ainsi s'occuper de chaque groupe d'élèves dans la 1/2 journée
- l'alternance pour les élèves : des activités qui leur sont proposées : celles qui demandent de l'attention, celles qui sont basées sur les manipulations, celles qui lui permettent de s'exprimer par la parole ou le dessin
- l'alternance des activités proposées dans une 1/2 journée :
 - le grand groupe pour les moments collectifs
 - les activités qui vont leur permettre d'agir, de réfléchir, de participer davantage au sein d'un petit groupe
 - les activités symboliques au travers des coins- jeux « médiations indispensables à l'apprentissage d'une vie autonome, affective, intellectuelle et culturelle » (A.M. Doly)

PREALABLES A LA MISE EN OEUVRE

- Réflexion nécessaire en amont afin de déterminer quel groupe a besoin de l'enseignant, quel groupe peut avoir un besoin matériel de la présence de l'Atsem (lui faire découper des éléments quand l'enfant ne sait pas encore découper en PS, les activités d'eau ou de peinture,...),
- Définir le rôle de l'Atsem : il est nécessaire qu'elle sache ce que l'on attend d'elle : encourager, réexpliquer, faire verbaliser la consigne,...des consignes suffisamment précises avec un « gardien de la consigne » ou un codage de l'ordre des actions pour ne pas déranger le maître qui travaille avec un groupe.
Elle doit avoir l'emploi du temps de la journée ou de la semaine pour mieux s'intégrer à la classe.
- Avoir prévu des activités pour les élèves plus rapides : voir ateliers permanents, carnet de dessins,
- Certains ateliers doivent être en lien avec le projet de la classe ou de l'école ou faire sens entre elles pour que les élèves n'aillent pas d'un lieu à l'autre en ayant l'impression de « faire » des activités à caractère occupationnel, ce qui provoque ennui et donne l'idée d'une école où les activités sont dénuées de sens et sans lien avec les préoccupations et intérêts des élèves.

Ces ateliers évoluent en fonction des niveaux :

- en durée : de 10 mn en PS à 45 mn en GS (avec installation et rangement ou moment de synthèse)
- selon le moment de la journée : ce ne sont pas les mêmes le matin et l'après-midi.

Ce contexte éclaire la déclaration d'Anne-Marie GIOUX sur l'aménagement de l'espace-classe :

« il est inutilement coûteux de prévoir une table et une chaise par enfant, y compris en GS. Il vaut mieux prévoir le tiers de l'effectif en tables individuelles, deux tables ovales X 8 et ...des espaces souples et modifiables selon les mois, les projets, les caractéristiques du groupe-classe. Sur le plan pédagogique, il est utile de penser à l'organisation simultanée d'activités répondant aux âges variés des enfants, la co-existence de sections différentes n'étant pas rare. »

TPOLOGIE DES ESPACES D'ACTIVITES ET COINS JEUX :

COINS JEUX	ATELIERS
Poupées – cuisine	Regroupement (affichage rituels)
Epicerie	Peinture
Déguisements	Graphisme
Castelet (réel ou rudimentaire)	Bibliothèque
Voitures – garage	Jeux de société
Manipulations (graines, eau, sable,...)	Découverte du monde (traces, photos)
Construction	Découverte du vivant : élevage, culture
Bricolage (bois, colle, fil de fer, outils)	Découverte sensorielle (toucher, sentir, écouter, voir, goûter)

LES DIFFERENTS TYPES DE JEUX A L'ECOLE : ENJEUX EDUCATIFS, PEDAGOGIQUES ET DIDACTIQUES

"Tu pourras aller jouer quand tu auras fini". Le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense, ou comme un bouche-trou. C'est une simple récréation. Ainsi une hiérarchie s'installe : le futile s'oppose au sérieux, l'invisible à l'évaluable, le jeu à l'exercice, le jeu libre au jeu dirigé et l'initiative de l'enfant à celle de l'enseignant.

Le jeu libre doit être intégré dans l'organisation spatiale et temporelle de la classe. Les jeux spontanés des enfants évoluent avec l'âge et les "coins" présents de la PS à la GS devraient refléter et soutenir cette progression.

L'absence du regard de l'enseignant sur l'enfant qui joue, l'absence de modification et d'enrichissement des installations matérielles, des types de jeux offerts, le peu d'attention portée à la qualité et au bon état des objets, entraînent l'appauvrissement des conduites ludiques, langagières, et sociales... Les enseignants ont un travail de valorisation de ces coins jeux à mener, et à réhabiliter dans les classes les pratiques ludiques authentiques des enfants.

Les espaces de jeux de la classe doivent être l'objet d'une réflexion approfondie quant à leurs contenus, apprentissages que les enfants peuvent y faire. Ils nécessitent une préparation soignée (écrite et matérielle) au même titre que les autres activités.

LE JEU SUPPORT D'APPRENTISSAGE

A-M. GIOUX demande aux enseignants de : « **PENSER LE JEU DE FAÇON PROFESSIONNELLE** »
On peut classer la plupart des jeux présents à l'école maternelle en 3 grandes catégories :

1 - LE JEU SYMBOLIQUE : celui que les enfants pratiquent dans les coins-jeux

Définition :

Jeu où l'adulte n'intervient pas, même s'il est conçu, autorisé et surveillé par lui. En opposition au jeu pédagogique ou didactique. Hormis la sécurité, il n'y a pas de consignes, et les activités des enfants, bien qu'induites par le matériel et les participants, sont observées mais pas contrôlées.

Même si le jeu libre survit en marge des activités dirigées, il est largement sous-estimé dans les apports qu'il assure.

Intérêts :

❖ la dimension *transitionnelle* des jeux de « faire-semblant » :

On peut dire que le jeu libre à l'école permet aux jeunes enfants scolarisés (entre 2 et 6 ans), de recréer en eux, et entre eux, un **espace de sécurité** malgré l'éloignement de l'univers familial connu ; cette fonction d'une « contenance » sociale analogue à celle assurée par la mère pour le tout petit enfant. La fonction contenante de l'Ecole génère une enveloppe simple, sûre et solide.

Cette enveloppe physique et psychique permet à l'enfant de se glisser dans des situations nouvelles, d'oser se glisser dans des rôles, des conduites, des vêtements sans risque de s'y perdre. Le **développement du langage oral** interne (soliloque), la **mise en scénario d'actions** aléatoirement, puis logiquement et chronologiquement ordonnées, le développement imaginaire de **relations** où se rejouent des problématiques inconscientes **donnent toute leur valeur éducative aux moments de jeu libre.**

❖ La dimension *sociale et sémiotique* du jeu libre

Le jeu libre facilite aussi **la prise de distance vis-à-vis des autres.** L'objet fonctionne souvent de façon métaphorique. **L'imagination travaille, mais aussi la communication, l'expression,**

la structure même du langage s’y élaborent, les référents sociaux, se combinent, s’échangent et s’opposent de façon signifiante : tel jeu mettra en évidence la distribution des rôles familiaux entre hommes et femmes, telle autre fera naître des débats sur la manière d’organiser des trajets en voiture (accidents, vitesse,...). D’autres enfants soliloquent ...

En ce qui concerne le matériel, il serait bon d’utiliser des matériels « ouverts » (gros marrons, boîtes sans étiquettes qui peuvent devenir salière ou boîte de haricots...) rendent possible le rêve, le détournement d’usage, renforçant ainsi les capacités imaginaires et nourrissent l’activité créatrice des enfants.

C’est que le jeu est langage, sémiotisation du monde par le vecteur du corps, support de la formulation de la pensée de l’enfant (Spitz, Bower et Bion).

La fonction médiatrice de l’enseignant n’intervient qu’en amont : **préparation des coins**, alternance des supports, variation des partenaires.

Les règles de vie dans les coins jeux constituent une étape vers un des « savoir vivre ensemble » dont l’école est chargée : respecter le bien commun, ne pas casser les objets, ne pas agresser les camarades, ne pas mobiliser le matériel à son seul bénéfice.

❖ **Incidences sur l’organisation de la classe :**

Le jeu libre a donc une place mixte, voire ambiguë. Ne parlons pas de ceux qui sont relégués aux temps d’accueil, mais de ceux qui sont inscrits à l’emploi du temps. Ces moments de jeu libre, de la PS à la GS incluse, sont des moments de **respiration psychique, de détente, où des acquisitions effectuées à d’autres moments de la classe peuvent s’exercer en situation, se rejouer à des fins d’assimilation** (cf. Piaget).

OBJECTIFS POUR L’ENSEIGNANT :

- Adopter une attitude d’observation, en retrait, pour prendre en considération ce que les enfants mettent en jeu (habitudes, rôles, réinvestissement direct d’acquis moteurs, langagiers, détournements, collaborations, conflits,..)
- limiter son propre désir de toute-puissance dans le réel ou le symbolique vis-à-vis de l’organisation de la vie de sa classe ;
- créer un cadre attractif, modifiable, progressif dans le temps de l’année ;
- donner des règles de vie simples.

Gammes de jeux libres pour les différentes sections

TPS/PS	MS	GS
Corps et investigations <u>sensorielles</u> : Eau, terre, sable, semoule Tamis, entonnoir, tubes et moules, boîtes avec couvercles	<i>idem</i>	Terre, bricolage Matériaux à utiliser librement en collage/assemblage
Eléments d’ <u>isolement</u> et lieux de rêveries : coussins, tapis, rideaux Eléments « contenant » : grands cartons, cubes de mousse...	Eléments de communication : téléphone, minitel, cadre de télévision sans écran	Eléments d’évocation : images, boîtes à odeurs, collections de tissus, de papiers, de bûchettes, de cailloux Jeux avec les sons et la musique
Blocs géométriques : duplo, cubes,...	<i>Idem</i> . Train et circuit	Lego, meccano
<u>Poupées</u> , marottes, animaux et petits bonshommes	Cuisine, garage, maisons	Etabli, jardin d’intérieur
<u>Jeux de transports</u> avec pédales et roulettes : à pousser, tirer Véhicules de chantier assez gros pour transporter de petits objets (l’espace est grand ou les enfants peu nombreux, au choix)	Malle à déguisements : masques, accessoires divers les plus « ouverts » possibles	Jeux de société traditionnels : loto, Memory, domino

2 - LES JEUX « EDUCATIFS » EN MILIEUX SCOLAIRE (différents de ceux de la maison) :

Définition :

à l'origine : jeux de Fröbel, issus de la réflexion de Montessori conçu pour les opérations d'assemblage, de comparaisons : cubes géométriques, bâtonnets et règles en bois.

Les puzzles et jeux d'encastrement ont aussi leur place à l'école.

Intérêts : capacités logiques travaillées, mais il faut expliquer le fonctionnement (attention visuelle) et comment procéder, ce qu'il faut chercher, faire (nommer des parties, concepts abstraits: trouver les angles, les couleurs, les tailles, les formes qui constituent certains éléments,... et non laisser faire par le seul tâtonnement ou l'imitation) gradation (nb de pièces, couleurs, formes,...)

C'est un entraînement de la finesse sensorielle et ses matériels stimulent **l'attention, la concentration, la mémorisation.**

Ils sont la 1^{ère} étape du jeu pédagogique à l'école et l'enseignant vise, sans le dire, l'acquisition de conduites, de compétences et de connaissances.

Sauf qu'apprendre en jouant ne va pas sans une double perte :

- perdre le sens du jeu (sa gratuité, sa fantaisie) qui ne sert que de couverture

- **ne pas discerner le sens du savoir visé.**

Il s'agit donc d'un glissement d'usage de ces jeux. Leur véritable fonction n'est pas d'amuser ou de distraire, mais d'apprendre à décoder, sous l'habillage attrayant, le véritable objet d'apprentissage, le but de l'enseignant.

❖ Implication de ce glissement

L'adulte devrait avertir l'enfant, en début d'activité : ne pas se fier aux apparences de la situation, de ne pas se laisser aller au seul plaisir de la quête, de la trouvaille ou de la réussite.

Plusieurs auteurs se sont penchés sur la question : P. Perrenoud, E. Bautier, Ditte, Roland, ils s'accordent tous sur un point : **on ne peut sans dénaturer la relation pédagogique, tricher sur la nature des situations de travail proposées en milieu scolaire.** Elisabeth Bautier souligne que l'élève absorbé dans le premier degré d'une activité **ne voit ni le sens de l'école ni se propre mécanique d'apprentissage** ; il se contente d'**expédier** les tâches qu'on lui présente.

M.C. Rolland (1994): « il serait malhonnête vis-à-vis des enfants de brouiller leurs pistes : le temps des jeux est à eux, le temps de travail est sous la responsabilité du maître(...) la plupart des activités se vivent sous le mode ludique, mais ne sont pas des jeux ; **il est bon que l'adulte ne dupe pas l'enfant et ne lui présente pas tout sous forme de jeu** ».

❖ Incidences sur la gestion pédagogique des jeux en classe :

Plusieurs conditions doivent être réunies :

- **rendre explicites les enjeux de savoirs masqués** par l'habillage ludique des situations : prendre le temps de préciser que l'on joue aussi pour apprendre (concentration, tactique, mémoire) et qu'apprendre est un jeu de l'esprit qui procure du plaisir (contrairement à la connotation négative du mot travail)

- bien différencier pour soi (adulte) et pour la classe, les 3 situations de base qui sont vécues en alternance équilibrée : jeux (libres), exercices (souvent sous forme de jeux éducatifs systématisés et évalués de façon souple) et situations de recherche.

- assumer le rôle d'organisateur, de meneur de jeu : en rendant conscientes pour tous, les règles des jeux utilisés.

La programmation d'activités au travers des jeux éducatifs s'appuie sur les vecteurs suivants :

- **La gratuité des simulations** apportées par le jeu permet d'insister sur l'inventivité attendue des enfants.

On peut jouer sur les mots (humour et poésie), avec des matériaux, des textures (créations plastiques), des objets sonores, des mimiques (mime, théâtre). Avec les GS, jouer avec les mots et sur les mots est un corollaire essentiel à la collection de phonèmes d'un langage pris au pied de la lettre. Les devinettes et les charades constituent un travail de distanciation vis-à-vis du flux langagier ordinaire.

- **L'exploration sans consignes fermées**, ni codes imposés, de situations inédites permet aux enfants d'essayer des conduites sociales nouvelles qui les tentent, mais en toute sécurité : jouer avec l'eau sans être grondé, triturer de la terre ou des matériaux « salissants », découper, déchirer...se mettre des colliers, des vêtements de héros perçu comme méchant....

- **le jeu avec partenaires(s)** permet d'élaborer des scénarios par étapes : malles aux vêtements mais aussi les rondes, les jeux d'adresse (vécus dans les séances d'éducation physique) : coordonner ses évolutions avec celles d'un camarade, ...d'où l'intérêt que certains matériels se trouvent disponibles également dans la cour pendant les récréations pour s'exercer.

- **le caractère patrimonial** des jeux de société : les jeux constituent une culture enracinée dans un contexte humain, géographique et historique.

- la **périodicité et la succession, les alternances et le renouvellement des jeux** proposés.

Synthèse des enjeux complémentaires du jeu éducatif scolarisé et des jeux pédagogiques

Le jeu éducatif scolarisé met particulièrement en évidence :	Le scolaire ludique vise à développer chez les élèves :
<ul style="list-style-type: none"> - La culture patrimoniale et la transmission des rôles - Les rituels et cadres de la société scolaire, coins, habitudes) - Le rôle régulateur de l'adulte référent 	<ul style="list-style-type: none"> - Une prise de conscience de rôle de la règle - Des démarches inventives de détournement, d'essais, de simulation tactique - Des attitudes alternées d'implication (affective, sociale) et de décentration (intellectuelle, personnelle)

A l'école, jouer, c'est donc apprendre à déjouer les règles de l'implicite et de la séduction immédiate :

- discerner le but pédagogique,
- l'intention à moyen terme,
- la démarche appropriée.

3 - LES SITUATIONS DE JEU PROVOQUEES ET LEURS ENJEUX DIDACTIQUES :

Définition :

Le jeu didactique est **mis au service d'habiletés cognitives** essentielles, destinées à donner de solides fondations aux acquisitions abstraites ultérieures : imaginer, simuler, explorer les caractéristiques des supports et cadres de l'expérience, observer, classer, trier, appliquer des règles.

Intérêts :

La démarche de connaissance suppose que l'élève démaque les figures du jeu scolaire :

- **La surprise, l'étonnement, le questionnement**
- **le détour, la tactique, la stratégie,**
- **les alliances et concurrences entre « joueurs »,**
- **le recours à une règle (autoproclamée ou imposée de l'extérieur)**

Ces 4 figures d'une pensée didactique des situations de jeu sont à apprivoiser, à réitérer, à s'approprier.

Exemple du paquet qui arrive dans la classe et des hypothèses qui peuvent s'élaborer :

- quel contenu ?
- quel(s) expéditeur(s) ?

- quel (s) destinataire(s) ?

La préparation de l'enseignant (la didactisation) peut prévoir plusieurs pistes, sans définir *a priori* laquelle sera empruntée par les élèves. La préparation prévient les impasses, les relances, les supports de mémorisation...mais n'est certainement pas le programme de travail où la classe doit exécuter ce que l'adulte a prévu. L'adulte doit faire « rebondir » les pistes suggérées par tel ou tel élève : « et si c'était », « c'est peut-être... » pour reformuler les propositions de certains

La didactique en maternelle suppose une planification soigneuse, une pensée pédagogique exigeante.

L'approche didactique des situations de jeu constitue une part importante de la professionnalité des enseignants de l'école maternelle.

Si l'on est modeste et réaliste dans les objectifs d'une didactisation des situations, profitables à des enfants entre 2 à 6 ans, il semble que la pensée réfléchie des adultes experts devrait se focaliser sur les points suivants :

- faciliter au maximum chez les élèves l'élaboration de scénarios et de projets, porteurs d'invention et de simulation,

- Intégrer au quotidien les variations et différenciations nécessaires pour la réussite de tous les élèves grâce aux **six paramètres** d'organisation applicables aux situations de jeux (**supports, temps, espaces, groupements d'élèves, traces et interactions**) qui aboutissent aux trois situations :

1- situations de jeu de type expérimental : objectif : dégager des règles, des régularités : **projet de vie de l'enfant**

2 - situations de recherche et d'action : par un petit groupe d'élève part 'hypothèses recherche d'indices...objectif: dégager une démarche autant qu'un résultat : **projet d'apprentissage de la part de l'enseignant**

Place de l'erreur constructive

3 - situations d'entraînement, d'exercice, de contrôle dans un cadre précis de consignes: objectif: identifier des stéréotypes, automatiser : **projet d'enseignement, importance des procédures, des consignes, métacognition, travail sur l'erreur....**

Variations éducatives, et approches de la place du jeu à l'école maternelle

TPS et PS	MS	GS
Les objets transitionnels et la construction identitaires de PS Le temps du <u>jeu libre</u> pour « apprivoiser » et « enrôler » : cubes et poupées, cuisine	Les <u>jeux de faire semblant</u> et les rites d'interaction langagière : cache-cache, téléphone, dînette, garage et circuits.	<u>Le jeu mental</u> de la décentration : rôles et attributs, Déguisements et marionnettes
<u>Comptines et jeux de doigts</u> : les jeux de la co-éducation à partager avec la famille et les « nounous » Le temps ritualisé du début de la classe : fin des jeux d'accueil (différents, si possible, de ceux de la classe)	<u>Jeux et expériences du monde</u> : créations plastiques, collages et matériaux ; Construction, jeux d'eau et de terre	<u>Jeux de mots et charades</u> Jeux de cartes ; Memory, lotos, dominos, sudoku mots croisés Jeux de tris et de classements (lecture, maths, découverte du monde)
L'espace de déambulation et « l'échelle » de réduction : deux problématiques didactiques <u>Les jeux dansés</u> : un apprentissage socio scolaire.	<u>Les puzzles</u> et l'espace d'investigation du virtuel (ordinateurs) <u>Rondes et les jeux « à règle »</u> : roi du silence, mouchoir	<u>Jeux collectifs et d'équipe</u> Jeux à règles : petits chevaux, jeu de l'oie

JEUX ET DOMAINES D'APPRENTISSAGES

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Communiquer avec l'autre pour agir.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Oser parler (parler à sa poupée, à son camarade...).
- Communiquer sans l'aide de l'adulte.
- Commenter son action immédiate (dire ce qu'on fait à un camarade, ...).
- Évoquer des situations passées ou à venir: parler de situations vécues à la maison, de ce qu'on va faire,...
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonctions, ...).
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique (mobilier, ustensiles de cuisine, nommer des objets et leur qualité).

DEVENIR ELEVE

- Éprouver sa liberté d'agir.
- Construire des relations nouvelles avec ses camarades.
- Se faire respecter.
- Accepter, respecter, les autres.
- Partager avec les autres (le jeu, l'espace, le matériel ...).
- Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre.
- Partager des moments privilégiés et « autonomes » avec les autres, sans l'adulte.
- Connaître, accepter et respecter les règles de fonctionnement des coins jeux.
- Connaître la place du matériel, savoir ranger...

DECOUVRIR LE MONDE

- Découvrir les objets
- Découvrir la matière
- Découvrir les formes et les grandeurs
- Approcher les quantités et les nombres
- Se repérer dans le temps
- Se repérer dans l'espace

OBJECTIFS GENERAUX COMMUNS A TOUS LES COINS JEUX

Construction de l'identité

Dans tous les jeux symboliques, "pas pour de vrai" et "à faire semblant" l'enfant va :

- se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer...
- faire l'apprentissage des rôles sociaux réels,
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé,
- développer des compétences d'initiative,
- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu,
- développer un sentiment de confiance en soi,
- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction,

Socialiser

Permettre à l'enfant de :

- Se connaître.
- Construire son identité.
- Respecter les autres.

- Accepter les autres.
- Développer son autonomie.
- Coopérer.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Développer son sens des responsabilités.
- Respecter le matériel collectif.
- Accepter et respecter les règles collectives, les transformer, les adapter.
- Développer des interactions avec les autres.

Apprendre

Permettre à l'enfant de :

- Donner du sens à ses activités,
- Donner du sens à l'école,
- Être acteur dans la construction de ses savoirs,
- Confronter ses expériences, les comparer, argumenter ses résultats.

PENSER, ORGANISER, OBSERVER LES COINS JEUX

❖ ORGANISER LA GESTION DES ESPACES :

- Consigne : « changer de coin jeu chaque jour » : tableaux de fréquentation
- Tableau à simple entrée en PS et début MS
- Tableau à double entrée fin Ms et GS

❖ ORGANISER L'ESPACE DES COINS JEUX :

Un exemple :

🎨 **COIN CUISINE /POUPEES :**

- Naissance du jeu : pourquoi ?
- Elaboration avec les élèves : pourquoi en a-t-on besoin ? (album, recettes inductrices,...)
- De quoi a-t-on besoin ? → faire des **listes** → **lexique** (PS /MS /GS) → recherches, découpage
- Catégorisation : affichage : rangements, classeur (**trace écrite**)
- Affiches pour demander des ustensiles, ou achat dans un magasin
- Organisation, rangement
- Règles du jeu : qui ? Quand ? a combien ? Traces de son passage
- Elaboration d'**affiches** avec les élèves qui seront les étapes préparatoires à **la fiche** (accès à l'abstraction)
- Evaluation par le maître de certains éléments (lexique/structuration du langage/écoute et réactivité)

Evolution :

	Les enfants	L'aménagement
PS	<ul style="list-style-type: none"> - jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, bébé) - reproduisent ce qu'ils vivent chez eux 	<ul style="list-style-type: none"> - proposer du matériel de cuisine de taille réelle - répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus... - faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.
MS	<ul style="list-style-type: none"> - mettent en scène les poupées et/ou interviennent eux-mêmes comme acteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. - enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes.
GS	<ul style="list-style-type: none"> - Jouent ensuite leur propre rôle et des rôles sociaux connus et variés 	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. - relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages...

Aménagement d'un coin cuisine :

Objectifs spécifiques :

- Développer le jeu d'imitation, l'identification.
- Développer la communication entre pairs.
- Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe ou dans un espace commun : permanent, spacieux, délimité.	
Mobilier	Table et chaises Cuisinière Placard Evier
Matériel Proche de la taille réelle Demander aux familles des ustensiles inutilisés	Assiettes, verres, couverts, pot à eau Casseroles, couvercles, faitout, poêle, passoire Aliments fictifs (plastique, pâte à sel) Emballages (riz, pâtes, sel, sucre, yaourt,...)

Afin de	Penser à
Faciliter un repérage aisé de l'espace	Cloisonner, délimiter le coin
Offrir aux enfants un espace accueillant, attrayant et explicite	Décor soigné : - En rapport avec l'activité - Mobilier en bon état et à la taille des enfants
Permettre le transport des emballages et nourritures fictifs	Prévoir : sacs, paniers, chariots Prévoir un espace de circulation
Ouvrir, fermer, manipuler	Couvercles Placards avec portes Utilisation d'objets usuels
Rendre le rangement lisible	Prévoir l'accrochage du matériel Coder les emplacements de rangement
Maintenir l'intérêt	Apporter du matériel nouveau : accessoires, emballages, nourriture réelle et/ou fictive Livres ou fiches de cuisine
Induire le rangement	Etagères, coffres...ustensiles et photos d'emballages découpées puis étiquettes

Savoir que
<ul style="list-style-type: none">- Le matériel et son utilisation ne sont pas les mêmes suivant les cultures- En PS, tous les objets seront déménagés- Le coin cuisine existe en parallèle du coin poupées pour les plus jeunes et en parallèle du coin épicerie pour les plus grands- Le rôle des affiches pour la mémorisation du vocabulaire des noms et des verbes (couper, cuire,...)

RENDRE VISIBLES LES ACQUISITIONS AUX PARENTS ET AUX ELEVES

Il est nécessaire de rendre lisible les acquisitions des élèves ainsi que la démarche des enseignants. Les affiches, les dictées à l'adulte sous les photos prises lors des activités rendent visible :

- ce qui est appris au travers des activités menées dans les coins jeux organisés :

- le vocabulaire spécifique : ex : les ustensiles de cuisine
- la structuration du langage : les formules : « Bonjour Monsieur, je voudrais un litre de lait »

La mémorisation par les élèves est sollicitée par :

- les jeux de loto, de kim, ...
- les affiches dans les coins jeux (ustensiles, ingrédients, kilo de pommes, botte de radis, douzaine d'œufs)
- les dictionnaires des mots appris par l'installation et la fréquentation de tel coin-jeu
- les diverses catégorisations aboutissent à des jeux, à des histoires inventées....

L'affichage :

Installation matérielle	
Localisation : toute la surface de la classe à hauteur des élèves ou à destination des parents (couloir, vitres...)	
Mobilier : panneaux de liège, grilles d'exposition, panneaux Velléda...	

Afin de :	Penser à :
Rendre l'école lisible : - aux enfants, - aux parents, - aux enseignants	Mettre en place un affichage fonctionnel selon le public visé : - dans sa forme ; - son emplacement ; - sa calligraphie.
D'aider aux apprentissages, à la mémorisation facilitée par l'exposition aux regards des enfants tout au long de la journée sur une certaine période.	- Exposer à hauteur des enfants. - Limiter le nombre de panneaux. - Organiser l'espace d'affichage par rubrique. - Veiller à la calligraphie. - Faire <u>évoluer les affichages</u> au rythme des activités. - Concevoir des affichages « mémoire collective » de la classe. - Concevoir des affichages facilitant l'entrée dans l'écrit.
De développer une pédagogie du regard.	- Diversifier les œuvres picturales, images, photos, reproductions en rapport avec les objets, ustensiles, outils des différents coins jeux - Mettre en évidence les productions des enfants, les photos avec dictées à l'adulte (productions, découvertes, essais,...) - Veiller à la qualité de la présentation : - Supports d'encadrement. - Couleur, matériaux utilisés. - Calligraphie. - Disposition, éclairage.

Les affiches réalisées avec les élèves en format A3 peuvent être photocopiées en A4 pour enrichir les cahiers ou classeurs individuels. **Il est également possible de réaliser des cahiers collectifs** (mis à disposition des parents dans le couloir) **ou individuels** sur les acquisitions permises par tels coin jeu.

Enseigner c'est prendre appui sur ce moteur puissant qu'est le jeu et qui va permettre à l'enfant de découvrir des effets, d'établir des relations entre des éléments apparemment sans lien et de comprendre des situations qui lui sont proposées ou qui lui résistent ... **C'est parce qu'il approche le monde en jouant qu'il le comprend mieux.**

Jeux symboliques, jeux dramatiques, jeux traditionnels, jeux moteurs, jeux à règles, jeux coopératifs, jeux de manipulations des éléments comme la terre, l'eau... jeux de société, jeux de rôles...

C'est en organisant des activités ludiques, sans oublier de faire énoncer aux élèves ce qu'ils ont appris en faisant tel jeu et en leur montrant comment cela est réinvesti dans d'autres apprentissages et en donnant à voir aux parents notre démarche d'apprentissage qui passe par le jeu pour faire entrer les élèves dans les apprentissages que nous leur permettrons de s'approprier les notions énoncées dans les programmes de l'école maternelle.