L'importance du jeu à l'école maternelle

"*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 ?* " Fin du XIXème siècle, P. Kergomard

Définitions

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Mot polysémique: activité ou objet

Etymologiquement :

- jocus : amusement, badinage.

Dictionnaire usuel :

« Activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. »
« Activité organisée autour d'un système de règles. »

Dictionnaire du vocabulaire de l'éducation :

« Activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle-même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure.»

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Quels sont les espaces dévolus aux jeux à l'école maternelle ? Quels sont les jeux, les jouets que rencontrent les élèves?

-la cour de récréation aménagée ou pas.
-les espaces verts (lorsqu'ils existent) aménagés.
-les salles de jeux (ou préau)équipés de matériel sportif.

-les coins de « jeux symboliques » aménagés dans la classe
-les espaces qui permettent des jeux à caractère expérimental

-les jeux de constructions
-les jeux éducatifs, les jeux de société
-les jeux mathématiques
-les jeux de lecture ...

Constat

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

« Les actes de la DESCO », Enseigner aujourd'hui à l'école maternelle. CRDP Versailles. 2002

La notion de compétence mal interprétée a pu conduire à des dérives.

On constate :

-La disparition des espaces de jeux qui s'accentue de la PS à la GS

-De plus en plus, l'organisation de la classe est centrée sur le tableau, vers lequel s'orientent les tables et les affichages.

-Les pratiques de jeu se perdent.

Constat

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Extrait du Rapport- n° 2011-108 octobre 2011 de l'Inspection générale de l'éducation nationale intitulé « L'école maternelle » .

Les spécificités de l'école maternelle en voie de disparition :

« -Les « coins-jeux » sont de moins en moins fréquents et s'appauvrissent . »

« -Les enseignants utilisent l'existant, sans le remettre en cause. »

« - Le plus souvent d'ailleurs, il est noté que les élèves y ont un accès libre et une occupation sans enjeu. »

Constat

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Extrait du Rapport- n° 2011-108 octobre 2011 de l'Inspection générale de l'éducation nationale intitulé « L'école maternelle ».

Les spécificités de l'école maternelle en voie de disparition :

-Les activités de jeux, de recherches, de manipulations sont de plus en plus remplacés par des travaux très formels le plus souvent sous forme de fiches.

-Le jeu n'est pas souvent pensé comme situation d'apprentissage

La place du jeu à l'école maternelle mérite une revalorisation mais ce ne peut être sans approfondissement de la question sur un plan pédagogique.

Historique

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

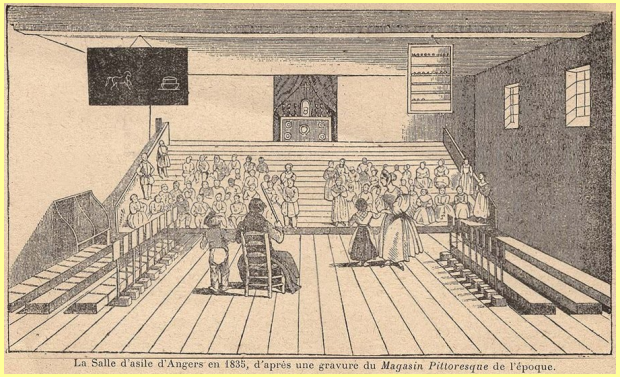
Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

- Le jeu n'a pas sa place dans les salles d'asile, le seul jeu est celui apporté par l'enfant de la maison pour le consoler d'être à l'école (objet transitionnel).



La Salle d'asile d'Angers en 1835, d'après une gravure du *Magasin Pittoresque* de l'époque.

- En 1858, on commence à parler de jeu mais seulement dehors, sous le préau .
- En 1881, les salles d'asile prennent le nom d'écoles maternelles.
- Autour de 1900, les pédagogues de l'éducation nouvelle cherchent à introduire systématiquement le jeu à l'école : Dewey à New-York (1896), Decroly en Belgique (1901), Montessori en Italie (1907), Audemars, Lafendel et Piaget en suisse (1911).
- Dans les années 60, la mode du ludique, la non-directivité, relancent ce mouvement.
- En 1970, les jeux sont très présents à l'accueil, dans des groupes de « délestage » afin d'alléger le groupe avec lequel la maîtresse travaille .
- 1980 : Le rôle du jeu est mis en avant pour apprendre.

Programmes 2002 et 2008

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

« L'école maternelle élargit l'univers relationnel des enfants et leur permet de vivre des situations de **jeux**, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés….

Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur **le plaisir du jeu**, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir.

Les programmes du cycle I qualifient **le jeu « d'activité normale de l'enfant »** qui « permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires… ».

Le cycle I permet à l'élève **« d'entrer dans cette articulation entre jeux et activités par laquelle il deviendra progressivement un écolier ».**

Le jeu : un statut ambivalent

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Constats

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Le jeu s'oppose-t-il au travail?

Pour Kant, il est mauvais d'habituer l'enfant à tout regarder comme un jeu, il doit avoir des recréations mais il doit y avoir pour lui du temps où il travaille.

Pour Liliane Lurçat, psychologue-chercheur au CNRS, comme pour différents penseurs contemporains la crise de l'éducation s'explique par l'abandon, à la spontanéité ludique des enfants, des apprentissages qui ne peuvent se faire qu'à l'école.

Les socio-constructivistes, quant à eux, considèrent que l'élève doit construire ses propres apprentissages.

Un nouveau courant : l'instruction directe ou l'enseignement explicite

➔Mise en évidence d'un certain élitisme et d'un accroissement des écarts entre enfants.
Pour être efficaces, les pratiques pédagogiques doivent être centrées sur l'enseignement plutôt que sur l'élève

➔Efficacité constatée notamment pour les élèves issus de milieux défavorisés.

Quelle place donner au jeu dans ce contexte ?

Apports du jeu dans le développement de l'enfant.

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

- 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

Quels enjeux ?

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Jouer à l'école maternelle, c'est :

-prendre de la distance avec la réalité

-apprendre à vivre avec les autres

- se constituer un premier capital de connaissances par la découverte active du monde.

« Le jeu est vécu par l'enfant comme une activité de « **travail** », une tâche dans laquelle il entrera si l'enjeu, les situations, les supports, les matériaux l'amènent à adopter une conduite de création, d'expérimentation, d'apprentissage, de construction de la culture scolaire.

L'enfant dans ce cas n'est pas dupe, il sait qu'il travaille mais se laisse « prendre au jeu ». A.M Gioux

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Typologie : il en existe de nombreuses

Selon *J. PIAGET* : classification des jeux selon le stade de développement de l'enfant.

- **Stade sensori-moteur :** *les jeux d'exercices*
Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

- **Stade préopératoire ou intuitif :** *le jeu symbolique*
Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.

- **Stade des opérations concrètes** *: jeux de construction*
Les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

- **Stade des opérations formelles :** *jeux de règle*
Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation.

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Autre typologie des jeux

1- Le jeu symbolique (d'imitation, d'imagination ou de « faire-semblant »,)

2- Les jeux de manipulations (des jeux de construction, d'assemblage, d'expérimentation)

3- Les jeux à règle (de société)

4-Les jeux moteurs (ceux de la salle de motricité ou de la cour de récréation)

5-Le jeu dirigé ou pédagogique: situations de jeu provoquées ayant un enjeu didactique

« Quel que soit le type de jeu, il faut, selon Anne-Marie GIOUX penser le jeu de façon professionnelle »

1- Le jeu symbolique (d'imitation ou de « faire-semblant »)

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Jeu où l'adulte n'intervient pas, même s'il est conçu, autorisé et surveillé par lui.
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.

« On dirait que je serais … »

Les coins-jeux sont présents dans les classes maternelles pour créer un « espace transitionnel » entre la maison et l'école, pour faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève. (Winnicot Donald W. Jeu et réalité, Gallimard, Paris, 2002.)

1- LES JEUX SYMBOLIQUES pourquoi ?

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

- Pour le plaisir
- Pour enrichir, accroître et varier ses expériences
- Pour communiquer avec les autres, prendre en compte l'autre, se différencier par rapport aux autres
- Pour différencier les rôles sociaux, le statut de chacun
- Pour explorer des milieux de vie
- Pour reproduire ou inventer des gestes nouveaux
- Pour intégrer sa personnalité (processus d'identification)
- Pour autoriser un repli sur soi favorable à l'observation et la réflexion
- Pour maîtriser son angoisse, exprimer son agressivité, gérer sa frustration …

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

1- LES JEUX SYMBOLIQUES : quand?

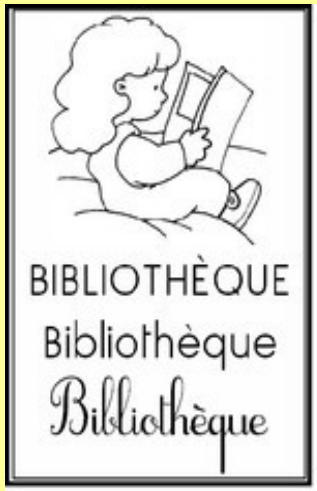
Le jeu libre doit être intégré dans l'emploi du temps de la classe :

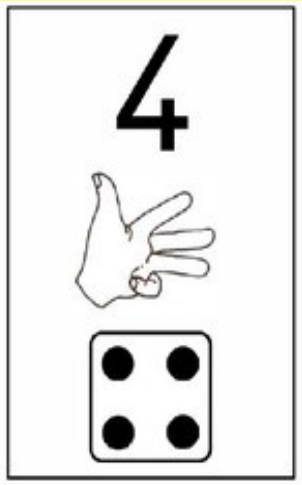
- en « libre fréquentation » le matin à l'accueil,

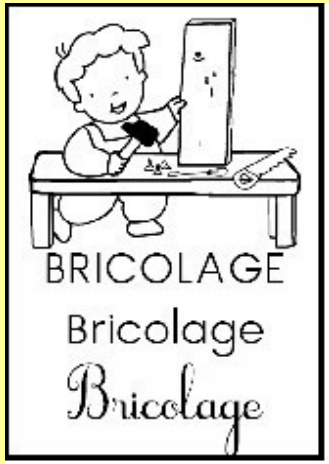
- à des moments définis et prévus par l'enseignant, en tant qu' « atelier » à part entière,

- dans le cadre d'ateliers dirigés avec des objectifs précis,

Attention à l'injonction :
« Tu iras jouer quand tu auras fini ton travail ! »







1- LES JEUX SYMBOLIQUES : comment?

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

-Identification du lieu, agencement et matériaux

-Règles précises de fonctionnement : (Nombre d'élèves, matérialisation de la présence, rotation, durée, modalités de rangement)

-Règles de comportement (bruit, attitudes non autorisées, respect du matériel..)

-Modalités d'évolution au cours de l'année et sur les 3 niveaux

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.

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

1- LES JEUX SYMBOLIQUES : Le rôle de l'enseignant

-penser les aménagements en fonction de l'âge des élèves et les faire évoluer dans le temps, en veillant à ne pas renforcer les stéréotypes de genre,

-laisser jouer les élèves

-jouer avec eux

-les observer

-proposer des variantes

-impulser des scénarii

-initier des jeux « à consignes »

-concevoir des séances d'apprentissage spécifiques à partir des coins-jeux (savoir, savoir-faire, savoir-être…)

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

2- Les jeux de manipulations (des jeux de construction, d'assemblage, d'expérimentation ...)

Définition :

A l'origine : jeux de Fröbel, issus de la réflexion de Montessori conçus pour les opérations d'assemblage, de comparaisons : cubes géométriques, bâtonnets et règles en bois, puzzles, jeux d'encastrement ...
Par extension, tous les jeux qui permettent de développer différents types de compétences (jeux présents dans les classes).

Intérêts :

-Entraînement de la finesse sensorielle et intellectuelle.

-Stimulation de : l'attention, la concentration, la mémorisation.

Où et comment ?

-Dans les espaces conçus à cet effet

-Sous forme d'ateliers spécifiques

-Dans le cadre de temps d'enseignement dirigés ou en autonomie

-En collectif, en petits groupes, ou de façon individuelle.

2- Les jeux de manipulation, une organisation possible : Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation inspirés de la pédagogie Montessori

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Le matériel :
Les ateliers peuvent être rangés dans des tiroirs que les enfants pourront emporter ou dans des bacs sur des étagères.

L' élève :

- il choisit le matériel
- il choisit sa place
- il fait l'atelier jusqu'au bout
- il travaille en silence
- il range le matériel

L'enseignant(e) :
L'adulte est présent, il circule, observe, prend du recul, intervient à minima sur demande ou non de l'enfant, veillant toujours au calme et à la concentration.

Une exemple en petite section

2- Les jeux de manipulation, une organisation possible : Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation inspirés de la pédagogie Montessori

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Le dispositif est utilisé de façon régulière, à des temps clairement identifiés par les élèves, sur une durée de 20 à 45mn environ.

- En classe entière
- En ½ classe lors de décloisonnement
- Au lever du temps de repos pour les PS
- En autonomie dans une classe à plusieurs niveaux
- Comme un atelier traditionnel quand les élèves maîtrisent bien le protocole
- En activité pédagogique complémentaire (APC) selon les besoins de chacun

Un exemple en grande section

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

2- Les jeux de manipulation, une organisation possible : Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation inspirés de la pédagogie Montessori

Maria Montessori classe ses activités en trois types: vie pratique (les mains) /vie sensorielle (les sens) / vie intellectuelle (la tête).

Quelques exemples :

	8 cadenas de différentes tailles les 8 clés correspondantes (+des clés pièges pour faire évoluer l'atelier)	J'ouvre et je referme les cadenas en cherchant la bonne clé.	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels). Découvrir les objets techniques usuels. Comprendre leur usage et leur fonctionnement: à quoi ils servent, comment on les utilise.
	Gros tube en carton 10 élastiques	J'enlève et je remets les élastiques d'une seule main autour du tube en carton variante : - algorithmes en alternant 2 ou 3 couleurs - Faire deux tours	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels). Découvrir les objets techniques usuels. Comprendre leur usage et leur fonctionnement: à quoi ils servent, comment on les utilise. Développer ses facultés d'attention et de concentration.
	Boîte d'oeufs Marrons Pince à escargot Barquettes pour ranger les marrons	Je place un marron dans chaque alvéole en utilisant la pince. Je remets les marrons dans la barquette quand j'ai terminé.	Motricité fine (pincer), coordination oculomotrice, correspondance terme à terme, découvrir l'usage de la pince à escargot.
	Différents types de bocaux avec leurs couvercles	Je ferme chaque bocal avec le couvercle qui lui convient	Motricité fine (visser, dévisser), adapter son gestes aux contraintes matérielles. Discrimination visuelle, différencier des objets selon leur taille et leur forme pour faire correspondre chaque pot à son couvercle

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

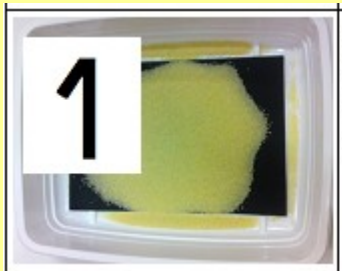
Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

2- Les jeux éducatifs, une organisation possible : Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation inspirés de la pédagogie Montessori

	Roues des lettres en capitales et cursives. Pinces à linge avec les lettres écrites en scripts et en cursives	Je place les pinces à linge sur les lettres correspondantes. Scripts sur capitales Cursives sur scripts	Reconnaître et nommer la plupart des lettres. Établir la correspondance capitales/scripts/cursive
	Jeu de la bataille des animaux	Par deux : Chaque joueur retourne sa carte animal et compte le nombre de syllabes. Celui qui a le plus de syllabes, remporte les deux cartes	Dénombrer, frapper des syllabes
	Bac à semoule avec fond noir. Cartes modèles d'écriture des chiffres	Je choisis un chiffre et je le trace avec mon doigt dans la semoule en respectant le sens du modèle.	Reconnaissance et graphie des chiffres.
	Fiche plastifiée avec l'alphabet écrit en capitale. Lettres mobiles en mousse avec les lettres en script.	Je place les lettres scripts à côté des lettres capitales correspondantes.	Reconnaître et nommer la plupart des lettres. Établir la correspondance capitales/scripts

Un exemple en grande section

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

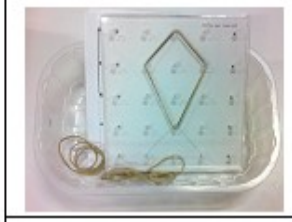
Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

2- Les jeux éducatifs, une organisation possible : Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation inspirés de la pédagogie Montessori

	6 cubes empilables et emboîtables (gigognes)	Je construis une tour en empilant les cubes du plus grand au plus petit. Je range les cubes en les emboîtant du plus grand au plus petit.	Classer des objets selon leur taille. Comparer des grandeurs. Ranger selon la taille (du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit), coordination oculomotrice (poser les cubes les uns sur les autres pour construire la tour).
	Pailles coupées de différentes longueurs	Je range les pailles de la plus petite à la plus grande	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets selon leurs taiiles Prendre conscience de la notion de longueur, les comparer. Trier, apparier, classer par ordre de taille
	Une plaque à picots des élastiques de différentes tailles et de différentes couleurs	Je choisis un modèle à glisser sous la plaque et je le reproduis avec les élastiques.	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets. Reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
	Une boite de jeu Mosaïcolor contenant une planche en plastique trouée, des pions de couleur, des fiches modèles à reproduire	Je reproduis le modèle placé sous la plaque en enfonçant les pions de couleur dans les trous	se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. Se repérer dans une page. savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets. reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)
	Une caisse avec des pièces du jeu de construction Poly M	Je choisis une fiche modèle et je la reproduis avec les pièces de Poly M.	savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets. reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)

3-Le jeu dirigé ou pédagogique: situations de jeu provoquées ayant un enjeu didactique

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

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.

le coin marchande au service de la différenciation: du jeu libre à la situation-problème, de la PS à la GS

TPS et PS: Dominante : jeu libre	MS : Dominante : jeu orienté par matériels	GS et CP: dominante jeu didactique (sit-pb)
Dialogues Salutations Lexique : ce que l'on peut voir chez les marchands maîtrise des langages	images catalogues et visites chez des commerçants : voir, toucher, écouter, goûter ; modelages en pâte à sel les 5 sens	listes d'achats et commandes à distance L'écrit : classement thématique ou alphabétique Prix: comparer, classer
accessoires « grandeur nature », tablier, carnet et crayon, panier, liste rôles, conduites sociales de référence,	repèrage visuel : collections de papiers d'emballage, étiquettes, prix et balances des listes pour la classe : le format et la disposition (verticale, tirets, mots isolés)	produits par lots et groupes : grappes, caissettes, barquettes, bottes, boîtes à oeufs Le calcul et la liste : décompositions et additions
trier, classer, ranger : des responsabilités et des organisations au quotidien règles du jeu, relations entre éléments du jeu (accessoires/rôles/paroles)	Les imagiers du marchand correspondance entre liste s et achats (nombre d'articles) Comptage, lecture, validation par comparaison avec liste	Le projet qui motive : pique-nique, invitation: listes et catalogues Lecture et écriture : affichages de la classe comme aide

Du jeu à l'apprentissage

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Est-ce que tout jeu est plaisir et est-ce que tout apprentissage est douloureux et contraignant ?

Les maîtres disent souvent aux enfants en pensant les motiver et les enrôler dans les tâches qu'ils proposent : « On va faire un jeu » ; le jeu a bien, en effet, cette fonction de plaisir spontané. Mais les enfants vont à l'école avec la conscience d'y aller pour apprendre ce qui fait grandir. Ils savent qu'il y aura de la rupture ; ils en ont peur mais la souhaitent en même temps et c'est une preuve de leur « bonne santé mentale »

L'école est un lieu pour de telles ruptures.

L'usage pédagogique de l'activité ludique à l'école permet ce double jeu de continuité et de rupture avec le monde de la petite enfance, avec l'univers familial.

Il est bon que les enfants comprennent dès l'école maternelle que les jeux que le maître propose exigent d'eux un vrai travail qui les fait devenir des élèves. Ce travail demande des efforts et impose donc des frustrations mais c'est ainsi que l'on grandit.

AM Doly

Sitographie

Le jeu à l'école maternelle : quels enjeux éducatifs, pédagogiques et didactiques ? Anne-Marie Gioux - IA IPR Istres - 24 octobre 2007Journée académique AGEEM
http://ekladata.com/jeuxsouslespommiers.eklablog.com/perso/jeuxapprentissage/jeu-am-gioux-ageem2007pdf.pdf

Le Jeu à l'école maternelle (Circonscription de Moulins. 2010) :
http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?rubrique6

Le jeu à l'école maternelle Anne-Marie DOLY Maître de conférence en Sciences de l'Éducation :
http://www.crdpnantes.fr/ressources/document/enseigner_maternelle/jeu_ecole_maternelle_anne-marie_doly.pdf

«Ateliers libres de manipulation et d'expérimentation»2011Recherches effectuées par Isabelle FRACHEBOUD et Muriel PELISSON classes de PS/MS dans la Loire :http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/loire/ressources/maternelle/spip.php?article115

Le jeu, les jeux à l'école : quelques repères théoriques :
http://www.mission-maternelle.ac-aix-marseille.fr/references/articles/docs_articles/reperes_jeu.pdf

Les coins jeux : On dirait que je serais:
http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17pedagogie/IMG/pdf/on_dirait_que_je_serais.pdf

Les enjeux des coins jeux :
http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_enjeux.html

Citations

Constats

Définitions

Les espaces dévolus aux jeux

Historique et Programmes

Le jeu et le développement de l'enfant

Quels enjeux ?

Les différents types de jeux

Le rôle de l'enseignant(e)

Du jeu à l'apprentissage

Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

J. CHATEAU :
« Le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène jusqu'à l'épuisement. »
« L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant. »

« Le jeu remplit chez l'enfant le rôle du travail chez l'adulte. ».
« Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. ».

- *P. KERGOMARD*
« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie. ».

- *E. CLARAPEDE* : « Chez l'enfant, le jeu est le travail, le bien, le devoir, l'idéal de la vie. C'est la seule atmosphère dans laquelle son être psychologique puisse respirer et donc agir.»
« L'enfance sert à jouer et à imiter. »

- *B. BETTELHEIM* : « La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre. Il est également pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir. »
Le verbe jouer comme le verbe aimer (pour plagier Daniel Pennac) ne se conjugue pas à l'impératif. N'est vraiment jeu que l'activité ludique auto-déterminée par l'enfant