

# Jeu ?

plaisir ludique imaginaire s'amuser se distraire motivant apprendre en s'amusant	échanges partages, partager participer imiter coopérer	pions pistes dés tablettes clavier jouet cartes	respecter les règles respecter son tour patienter
seul, individuel relation duelle groupes équipes autonomie interactif ensemble collectif coopératif	tricher pleurer perdre gagner	coin-jeu	construction imitation société manipulation stratégies pour créer jeu de rôles logique numérique jeu de règles coopération
enjeu défi	essayer manipuler	sciences	

# Obstacles / Freins ?

Matériel Nombre d'exemplaire de jeux, nombre suffisant de jeux Jeu complet Finances, budget Rangement	Effectif Nombre d'élèves	Autonomie, manque d'autonomie Organisation Moyens humains, présence d'un adulte nécessaire Tutorat
Attention Compréhension des règles Temps d'attente	Bruit	Place Espace Lieu
Compétences spatiales, numériques Comprendre et respecter une règle Attendre son tour S'approprier le nouveau jeu	Evaluation du jeu	Prendre le temps de jouer avec eux

# Les verbes dans le programme

	2015	2008
apprendre	18	26
apprendre en jouant	5	0
comprendre	42	16
construire	20	3
découvrir	19	9
développer	13	5
explorer	10	0
utiliser	21	5
réaliser	10	1
réfléchir	9	1

*Tableau emprunté à Mme Eve Leleu Galland, inspectrice*

# Définition du jeu

*Document d'accompagnement Eduscol « Jouer et apprendre, Cadrage général »*

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 et/ou 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.

## 4 dimensions :

- Une dimension culturelle : situation initiale partagée, expériences vécues
- Une dimension « sensée » : l'enfant agit pour ...
- Une dimension sociale : communication avec les pairs
- Une dimension affective : association des expériences vécues à des émotions positives

# Vidéo 1





# Déroulement d'une séance de jeu libre

Étape	Durée	Action
Préliminaires	1 à 2 mn	Rituel de regroupement. L'enseignant informe les enfants de l'imminence du temps de jeux libres et fait rapidement rappeler les règles en insistant sur « le droit de faire » (l'exemple est préféré au discours).
Jeu libre	20 mn à 1h	Les enfants jouent et changent de jeu librement. Ils se choisissent leurs propres parcours dans les espaces aménagés par l'enseignant. Ce dernier laisse les enfants jouer en autonomie pour les observer, mieux les connaître et évaluer leurs besoins. Il peut ponctuellement participer, susciter l'imitation, ou accompagner verbalement l'action.
Clôture	2 à 5 mn	Un signal rituel indique la fin du jeu et le passage au rangement. L'adulte ou des pairs donnent l'exemple pour favoriser les comportements d'imitation (faire comme les grands). <b>Le rangement ne doit pas être systématique.</b> Certains jeux doivent rester en place pour pouvoir être poursuivis, complétés, utilisés ou valorisés (constructions, décors de mises en scènes...). Des espaces dédiés peuvent être prévus à cet effet.



# Vidéo 2



« Il (l'enseignant) propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. » (BO spécial n°2 du 26/03/2015 – page 3)

# Jeu structuré

2 niveaux de structuration :

- Niveau 1 – Séance structurée simple (**JS1**) : initiée par le PE
- Niveau 2 – Séance structurée avec formalisation (**JS2**) : le jeu est intégré dans une séquence d'enseignement.  
Précédé systematiquement d'une ou plusieurs séances de JL et/ou de JS1.  
Formalisation au cours des phases réflexives pendant, après et/ou avant le jeu.

# Déroulement d'une séance de JS

Étapes	Durée	Action
<b>Mise en situation</b>	1 à 3 min	Regroupement. Consignes, règle. Signal du début. S2 : phase réflexive possible (anticipation)
<b>Action : jeu ou phases de jeu</b>	5 à 15 min	S1 : participation de l'adulte qui montre, mène ou fait mener le jeu S2 : si nécessaire de brèves pauses réflexives
<b>Retour sur action</b>	2 à 5 min	Regroupement. Impressions des élèves. Apprentissage. Réussites. S2 : explicitation sur réussites et procédures, reformulation par le PE.
<b>Trace</b>		Choix de la trace S2 : trace mémoire

Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation.

**JEU LIBRE**

**JEU STRUCTURE**

**L'enfant choisit**  
le jeu auquel il veut jouer.  
Il décide librement de ses choix et de ses actes au cours du jeu.

**L'enfant adhère** de lui-même ou suite au processus de dévolution conduit par l'enseignant. Il respecte des règles communes aux participants. L'enfant qui n'adhère pas n'est pas en situation de jeu.

**L1**

**L2**

**L'enseignant n'intervient pas :**  
il observe, évalue, diagnostique les besoins...

ou

**L'enseignant accompagne ponctuellement :**  
il apporte le geste, le langage... et suscite l'imitation, sans demande spécifique adressée à l'enfant.

**S1**

ou/et

**S2**

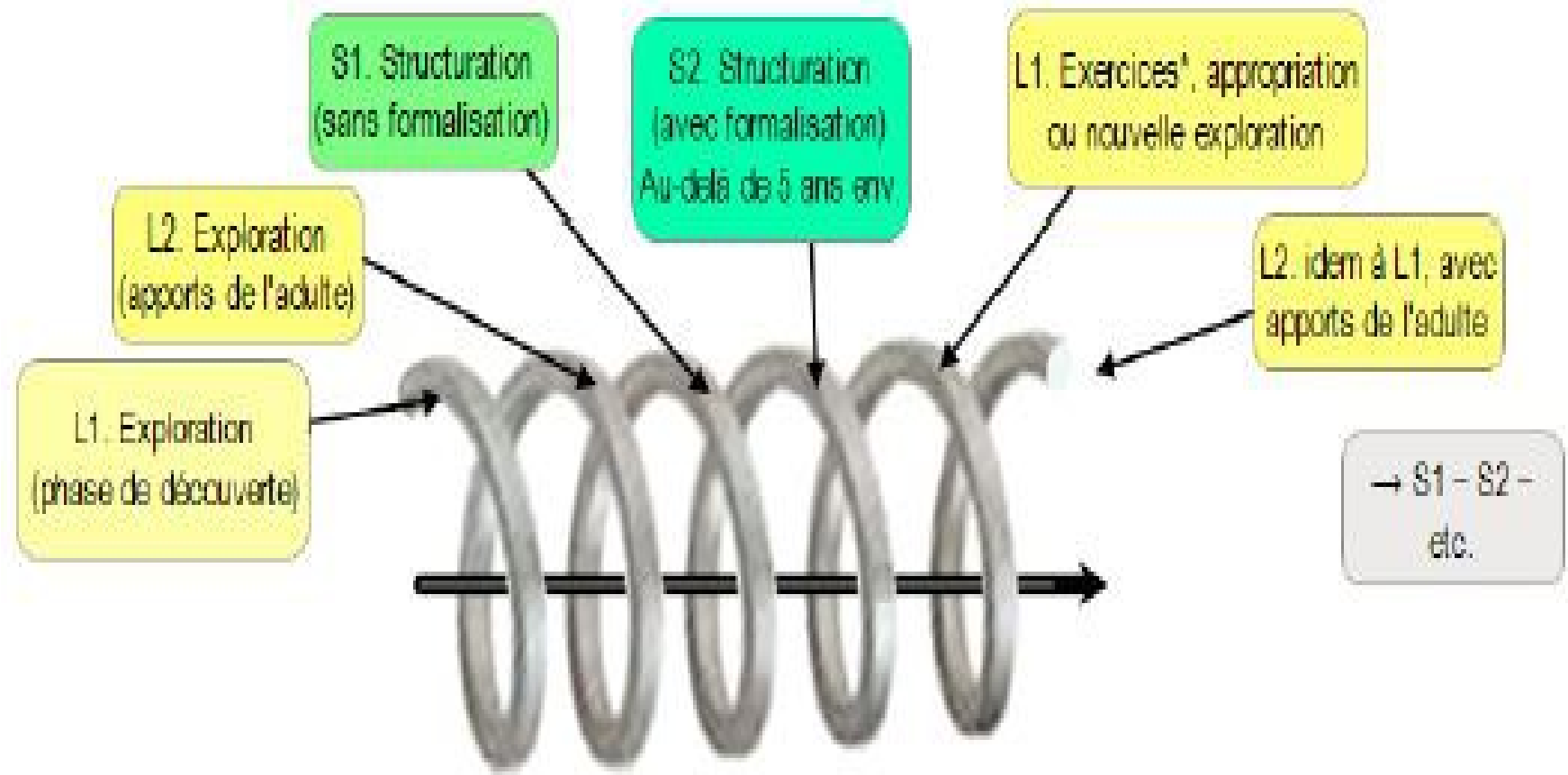
**L'enseignant initie le jeu** en vue d'apprentissages spécifiques. Il donne une consigne, montre, guide ou explique un nouveau jeu. Il peut y participer dans la perspective de permettre aux enfants d'y jouer de manière autonome.

Selon l'âge des enfants et en vue d'apprentissages spécifiques, **l'enseignant initie le jeu** et l'intègre dans sa démarche pédagogique. Il introduit des temps qui permettent à l'enfant un travail de métacognition (phases réflexives pendant, après et avant l'action) qui lui permettent d'agir, réussir et comprendre ce qui leur permet de réussir.

**Les apprentissages ne sont pas encore explicites** pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune action de structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

**Les apprentissages sont rendus explicites** par des phases réflexives qui mobilisent le langage au service de la prise de conscience des facteurs de succès. Une trace est conservée pour mémoriser et objectiver la réussite, accompagnée d'un exemple tiré de la séance, pour y parvenir.

Schéma 3 : quatre formes de jeu selon une progression spiralaire



# Une typologie

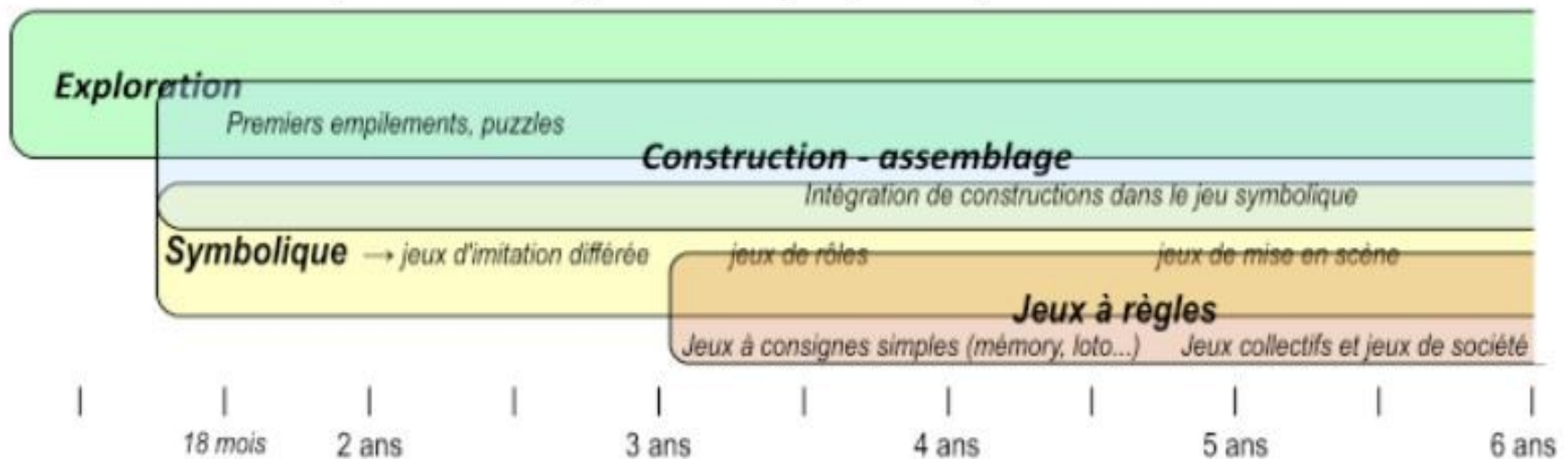
Jeux d'exploration	Jeux symboliques	Jeux de construction	Jeux à règles
Exercice Fonctionnels Sensori-moteurs Manipulations Expérimentations Découvertes Rencontres	Imitation « Faire semblant » Fiction Rôles Mises en scène Dramatiques	Assemblage Fabrication	ou jeux de règles

1 document d'accompagnement spécifique à chaque type de jeu



# Quels jeux pour quels âges ?

Schéma 6 : chronologie indicative d'apparition des pratiques de jeux chez l'enfant



→ Cf tableaux



Contenus et pratiques  
d'enseignement

Scolarité et parcours  
de l'élève

Vie des écoles  
et des établissements

Politiques éducatives  
et partenariats

Formation des  
enseignants

Accueil du portail > Contenus et pratiques d'enseignement > École maternelle > Programme, ressources et évaluation

## Programme, ressources et évaluation pour le cycle 1

### DANS CE DOSSIER

- › Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- › Graphisme et écriture
- › Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- › Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
- › Jouer et apprendre
- › La scolarisation des enfants de moins de trois ans

### À CONSULTER

- › Suivi et évaluation
- › Infothèque

## Jouer et apprendre


Imprimer 

Les ressources se proposent de montrer en quoi l'école maternelle est un temps durant lequel il est nécessaire de pratiquer quotidiennement des jeux d'exploration, symboliques, de construction et à règles, pour le bon développement physiologique, neurologique, psycho-socio-affectif et cognitif de l'enfant.

- › Cadrage général
- › Les jeux de construction
- › Les jeux d'exploration
- › Les jeux à règles
- › Les jeux symboliques

Le jeu constitue un appui efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement d'autres apprentissages.

### Cadrage général

-  [Cadre général - jouer et apprendre](#)

### Les jeux d'exploration

### Rythmes scolaires



 [Les nouveaux rythmes scolaires à l'école maternelle](#)

### À CONSULTER

L'organisation de l'enseignement à l'école maternelle.

- › [Présentation de l'école maternelle](#)

# Projet de travail

1h + 3h

- consulter les différents documents d'application
- en groupe ou en équipe → mutualisation : construire 1 fiche de jeu sur le cycle 1 et 1 fiche pour l'utilisation d'un outil ou d'un jeu numérique
- proposition d'un cadre pour la fiche-jeu
- proposition d'une grille pour l'outil ou le jeu numérique

Extrait du BO spécial n°2 du 26/03/2015 :

(...)

## 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.

(...)