



L'importance du jeu à l'école maternelle

La place du jeu dans nos pratiques de classe



Pauline Kergomard

« 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 ? »

PLAN

Définitions

Programmes et constats

Un exemple de typologie des jeux

Jouer à l'école maternelle : les enjeux

Jouer à l'école maternelle : obstacles et organisation

Le jeu symbolique : un exemple le coin poupée

Jeux de construction, d'assemblage, d'expérimentation

Le jeu à règles

Le jeu et les TICE

Rendre lisible les apprentissages aux familles

L'évaluation

Conclusion

DEFINITIONS

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.»

PROGRAMMES ET CONSTATS

Les programmes de 2008 rappellent dans leur introduction "**L'école maternelle élargit l'univers relationnel des enfants et leur permet de vivre des situations de jeux... Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité...**"

Mais très rapidement les IO passent aux choses sérieuses : les domaines d'apprentissages et les compétences à acquérir

PROGRAMMES ET CONSTATS

2014 :

- 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.

... On trouve les mots jeu, jouer à de nombreuses reprises tout le long du projet....

CONSEIL SUPERIEUR DES PROGRAMMES *Le jeu*

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 s'adressant à des groupes de tailles diverses, pour réaliser des productions adaptées à leurs possibilités.

3.1 Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues des 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, de développer leur imaginaire. Il leur permet également de communiquer avec les autres, de se construire au sein d'une communauté et d'y tisser des 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 peut également participer à un jeu initié par des enfants pour l'encourager, le complexifier par ses interventions verbales ou un nouvel aménagement. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. L'enseignant permet aux enfants de s'approprier ces différentes manières de jouer et il est capable de s'ouvrir à l'imprévu en respectant leurs intérêts et propositions.

3. Des modalités spécifiques d'apprentissage

Dans les programmes, les enseignements sont organisés en domaines distincts mais cette distinction n'existe pas pour les enfants à l'école maternelle qui, au cours de leurs apprentissages, se mobilisent tout à la fois corporellement, affectivement et cognitivement. Ces différentes dimensions s'alimentent les unes les autres, de manière réciproque et non hiérarchisée. L'enseignant prend en compte différentes modalités d'apprentissage : le jeu, les situations de résolution de problèmes, l'entraînement, etc., et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant. Dans tous les cas, il donne une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes. Il favorise

www.education.gouv.fr 3 juillet 2014

Page 6 sur 70

Les jeux de faire semblant

Parmi les moyens privilégiés de l'école maternelle pour que chaque enfant ait un espace de parole, une grande place est accordée à ces jeux qui font qu'un enfant devient « autre » pour quelques instants. Dans ces jeux de faire semblant, les enfants miment d'abord une personne qu'ils connaissent et agissent comme elle (jeux symboliques, par exemple coucher une poupée), puis ils font agir et parler des personnages (jeux avec figurines, etc.) enfin ils s'attribuent et attribuent aux autres des statuts de personnages (jeux de rôle). Ces jeux à plusieurs nécessitent le langage, parfois avec des énoncés tâtonnants mais extrêmement complexes. L'évocation orale de faits se déroulant dans un monde de fiction induit de nouvelles manières de se comporter et de parler. C'est pourquoi l'enseignant peut rejoindre ces jeux et y intervenir, relancer les dialogues, faire évoluer les problèmes rencontrés par les personnages dans le cadre de groupes hétérogènes.

PROGRAMMES ET CONSTATS

«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 sont en voie de disparition :

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

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

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

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

Dans ce contexte, le jeu doit retrouver sa place dans les classes maternelles mais ce ne peut être sans approfondissement de la question pédagogique

EXEMPLE DE 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 règles (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 »

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE

LES ENJEUX

LE JEU

- dans toutes ses dimensions
SYMBOLIQUE, SOCIALE, COGNITIVE
- **sous plusieurs formes**
 - Libre ou guidé
 - Dans les coins classe
 - Dans la cour de récréation
 - Jeux de manipulation, de construction
 - Jeux à règles
 - Défis pour le plaisir de coopérer et de gagner
- **Communication avec les parents**
- **Projet d'école !!!!!!!!**



Le jeu est **inscrit à l'emploi du temps** pour pouvoir lui donner sa place première dans les apprentissages

Engagement avec **plaisir dans l'apprentissage** des règles de vie et d **échanges**, des règles pratiques et de fonctionnement

L'aspect ludique n'exclut pas la rigueur : amélioration des compétences langagières (syntaxiques, lexicales), de coopération, d'adaptation aux situations problèmes rencontrées

JOUER A L'ECOLE 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

JOUER A L'ECOLE

LES ENJEUX

Penser le jeu de manière professionnelle
AM GIOUX

LE JEU LIBRE

- est réservé à l'activité spontanée de l'enfant
- permet l'exploration du monde en toute sécurité
- sert de point de départ à des activités plus structurées
- permet la création d'un vécu commun

LE JEU PEDAGOGIQUE : SITUATION PROVOQUEE

- aller du jeu libre au jeu contraint
- apprendre en s'amusant
- énoncer clairement aux enfants l'enjeu de l'activité

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE

LES ENJEUX

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE :

- apprendre à mettre 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

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE

LES ENJEUX

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

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE DES OBSTACLES

- manque de place dans la classe
- espace non adapté à l'âge des enfants
- les enfants ne savent pas se servir des objets
- les coins n'évoluent pas
- manque de matériel (mobilier, objets)
- conception des coins-jeux uniquement liés au symbolique
- dans leur conception : confusion entre un espace aménagé pour des activités différentes et un espace prévu pour que les enfants soient en autonomie dans le jeu
- difficulté à intégrer le coin jeux en tant qu'espace d'apprentissage : les coins sont souvent occupés par défaut en tant que récompense quand on a terminé un travail

JOUER A L'ECOLE MATERNELLE UNE ORGANISATION FAVORABLE

L'espace de la classe doit être porteur de bien-être et riche de propositions :

Les ateliers ou espaces d'activités : regroupement, peinture, graphisme, bibliothèque, jeux de société, sciences..

Les coins jeux nombreux, variés (poupées, cuisine, déguisements, voitures, manipulations, construction, bricolage...), évolutifs, adaptés à l'âge des enfants et soumis à des règles de fonctionnement.

Le temps de classe

Le jeu doit figurer à l'emploi du temps : temps d'ateliers, temps spécifique dédiés au jeu.....



LE JEU SYMBOLIQUE

Le jeu d'imitation ou du faire semblant



« On dirait que je serais ... »

Les coins-jeu 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.)



LES JEUX SYMBOLIQUES : Quand? Comment ?

QUAND ?

Le jeu symbolique 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 »

COMMENT ?

- 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..
- 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.

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
- s'autoriser à laisser jouer les élèves
- les observer
- jouer avec eux
- proposer des variantes, impulser des scénarii
- initier des jeux « à consignes »
- aider les élèves à verbaliser
- concevoir des séances d'apprentissage spécifiques à partir des coins-jeux (savoir, savoir-faire, savoir-être...),et en prévoir l'évaluation (ex: lexique BOISSEAU)

Exemple de jeu symbolique : LE COIN POUPEE

Objectifs : enrichir leurs énoncés pour leur permettre de raconter des histoires de plus en plus longues, et mettre des mots précis sur leurs actions

Scénario : faire la toilette de la poupée

Acquisitions lexicales et syntaxiques

Noms : poupon, poupée, main, tête visage, fesses, dents, cheveux, bras, ventre, jambes, pieds, doigts, savon, gant de toilette, serviette, brosse à dents, dentifrice, shampooing, peigne, brosse, peignoir, mousse, lavabo

Verbes : laver, rincer, essuyer, froter, brosser, sécher, savonner, coiffer, essorer

Adjectifs : mouillé, propre, sale



Mise en place d'autres scénarii adaptés à l'âge de élèves pour leur permettre de vivre et parler l'action

PS : dehors il fait froid, habiller la poupée pour aller se promener, faire manger le bébé, mettre bébé au lit

MS : faire la toilette de bébé, mettre le couvert pour les poupées

GS : soigner le bébé, préparer la valise pour le bébé

[coins poupees.pdf](#)

[Coin poupee 2.pdf](#)

Exemple de jeu symbolique : LE COIN POUPEE

Séances concernant la structuration du lexique et la mobilisation du contexte

- Utilisation d'imagiers
- Rappel d'activités avec support photo
- Jeu de loto, jeu de kim
- Jeu de devinettes, trouver un intrus
- Trier des objets



Les traces écrites, l'évaluation

- Imagier pour le cahier de vie, carnet de vocabulaire
- Photos
- Grilles d'évaluation

Jeux de construction, d'assemblage, d'expérimentation ..

Définition :

A l'origine on trouve les jeux de Fröbel qui ont inspiré la réflexion de Montessori et qui étaient conçus pour les opérations d'assemblage, de comparaisons.

Par exemple : cubes géométriques, bâtonnets et règles en bois, puzzles, jeux d'encastrement ...

Par extension, tous les jeux qui permettent de développer ces 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.

Jeux de construction, d'assemblage, d'expérimentation ..

Les jeux de manipulation et d'assemblage :

- **Transvasements :**

Graines, eau, pâtes, sable ...

- **Jeux sensori moteurs:** parcours tactiles avec différentes
- reliefs, différents matériaux, boîtes à toucher.....
- **Encastremements, puzzles, mosaïques**



Les jeux de construction :

légos, duplos, kapplas, cubes, briques, clips, formes géométriques

Ateliers de manipulations de type Montessori

Ateliers sensoriels : objets, formes, matières, grandeurs

Ateliers d'habileté motrice : remplir, transvaser, boutonner....

Ateliers pour compter, pour apprendre à lire

[Ateliers de manipulation.pdf](#)

[ateliers de manipulation](#)

[montessori\644_Des_ateliers_individuels_de_manipulation_en_PS.mp4](#)

Un exemple : le coin « construction »

Matériel : clippo, duplo, kapla, légo, cubes emboîtables, objets à visser et dévisser, établi de bricolage, engrenages.....

Le matériel peut être rangé dans des caisses faciles d'accès pour les élèves.

Acquisitions lexicales et syntaxiques

Noms : cube, lego, kappla, barre, roue, formes géométriques, croix, brique, tour, diagonale, sens (direction), colonne, engrenage, dent, axe, ligne, symétrie

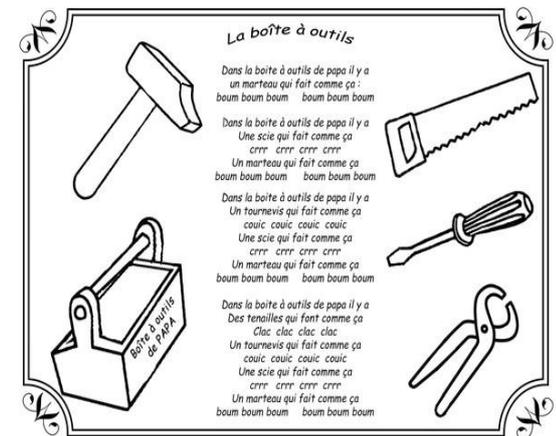
Verbes : construire, monter, démonter, ouvrir, tourner, rouler, glisser, tenir, emboîter, empiler, tracer, dresser, assembler, aligner

Adjectifs : fragile, solide, haut, debout, allongé, droit, pointu, stable, vertical, horizontal, oblique, sinueux, ondulé

Pour structurer le lexique :

création d'imagiers, jeux de loto.....

Mais aussi apprentissage de comptines, lectures d'albums



Un exemple : le coin « construction »

Progression possible

Jeu libre : les élèves manipulent librement pour « faire connaissance » avec le matériel, touchent, agencent les pièces les unes avec les autres, font leurs premières constructions après avoir tâtonné.

Jeu supervisé : l'adulte (enseignant ou ATSEM) guide les élèves pour les aider à améliorer leurs constructions.

Jeu dirigé : l'enseignant propose ensuite les fiches de construction (matériel nécessaire et étapes de construction). Elles font l'objet d'une lecture particulière : on repère l'objet à construire, le nombre d'éléments à prendre et les étapes de la construction... Puis on construit ensemble pour...

Jeu libre : après avoir réalisé ensemble, refaire de nouveau tout seul....

Les constructions sont valorisées : photos, échanges verbaux pouvant donner lieu à l'écriture de légendes.



[Coin - constructions.pdf](#)



Je suis capable de :

DECOUVRIR LE MONDE: - Les clips	<input type="radio"/> emboîter les pièces ★	<input type="radio"/> faire une construction d'une seule couleur ★ ★	<input type="radio"/> reproduire un modèle ★ ★ ★
---	--	--	---

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.



Fonction 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....

[analyse jeux societe maternelle.pdf](#)

JEU ET TICE

Le jeu numérique a sa place à l'école. Il permet de :

- diversifier les formes d'interaction
- de cultiver d'autres formes sensori-motrices de l'intelligence

MAIS

L'enfant doit construire ses repères spatiaux et temporels, sa capacité d'interaction sociale avec son environnement proche

Le jeu numérique ne remplace pas le jeu traditionnel

La présence de l'adulte est indispensable pour partager l'expérience et la mettre en mots.



Des jeux en ligne :

[jeux en ligne.pdf](#)

http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_938231/sitographie-sur-le-jeu

Des tablettes à l'école

Un exemple d'exploitation des tablettes dans une classe à PUTEAUX

http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_815741/rentree-numerique#partie06

En gros...	Pour quoi ?	icône	Ca s'appelle	En quelques mots
S'APPROPRIER LE LANGAGE	Créer, imaginer, s'amuser		Gommettes Circus	Créer à partir de modèles (familles d'artistes) ou librement
			Creativerse	Créer et construire à partir de formes, voir s'animer ses créations. Superbe mais un peu difficile pour PS ou MS https://itunes.apple.com/fr/app/creativerse/id563088366?mt=8
	créer, imaginer, s'amuser, symétrie, schéma		IDENTIKAT - un jeu pour enfants et adultes créatifs	Reproduire un modèle ou créer librement
			Puppet Workshop - Creativity	Imaginer des personnages à partir des gants ou moules proposés, ajouter yeux, bouche, nez, etc. avec les objets disponibles. Amusant.
	Reproduire, jouer		Faces Make - ABC	Reproduire des personnages, sans l'apprentissage de l'alphabet puisqu'en anglais...
S'APPROPRIER LE LANGAGE, DÉCOUVRIR L'ÉCRIT	Créer des cartes thème Noël, vœux.		KidSchool. Mais permettrait cartes de vœux à construire	Créer des cartes de vœux, lettres, photos, motifs. Envoyer par mail. Formidable !

[applications pour tablette.pdf](#)

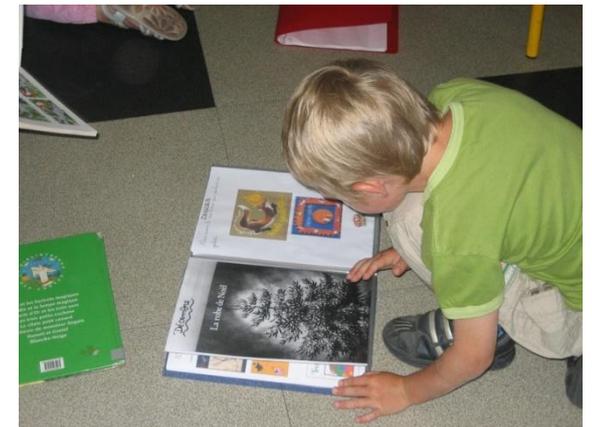
Rendre lisible l'action pour les parents

Rendre lisible ce qui est appris au travers des activités menées dans jeux organisés

- les imagiers, les dictionnaires des mots appris par la fréquentation des coins de jeu
- les photos légendées dans le cahier de vie ou sous forme d'albums échos [album echos jeu.pdf](#)
- des affichages concernant les situations de jeux pour les parents, des vidéos
- inviter les parents : une demi-journée autour de jeux de société



On voit Djamilia, Enora qui lance le dé, Manel et Gaël qui attendent leur tour.
Il faut bien regarder parce que sinon, on ne va pas voir les couleurs.



le cahier de vie

l'album écho

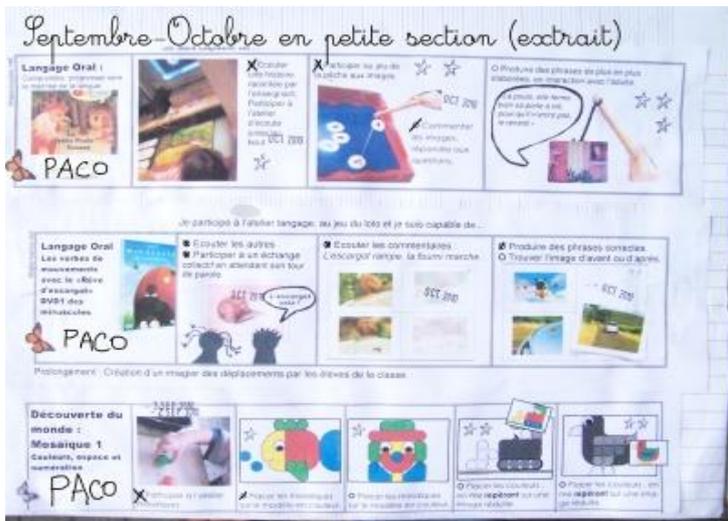
des parents à l'école

EVALUER

Prévoir une évaluation dans les divers domaines d'apprentissages travaillés

- sous forme de grilles
- sous forme de brevets de réussite

EXEMPLES



des brevets de réussite

/ /

1- Montre les objets dont je te dis le nom.
2- Dis le nom de ces objets.

La vaisselle

Nom	Mélange		Encre		Mélange		Encre		Mélange		Encre	
Assiette												
Couverts												
Fourchette												
Couteau												
Cuillère												
Louche												
Verre												
Tasse												
Bol												
Poêle												
Casserole												
TOTAL												

des grilles d'acquisitions lexicales

FICHE DE ROUTE : Parcours codés

LA MONTAGNE	LA MER
 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>	 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>
J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>	J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>
LA FORET	LE JARDIN
 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>	 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>
J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>	J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>
LA FERME	LA SAVANE
 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>	 J'ai réussi le décodage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le décodage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un décodage à faire <input type="checkbox"/>
J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>	J'ai réussi le codage simple <input type="checkbox"/> J'ai réussi le codage complexe <input type="checkbox"/> J'ai créé un codage à faire <input type="checkbox"/>

SBV-MS/GS 2013

des grilles d'auto évaluation
[évaluation jeu parcours codé.pdf](#)

CONCLUSION

Enseigner à l'école maternelle, c'est prendre appui sur ce moteur puissant qu'est le jeu, qui va permettre à l'enfant de découvrir des effets, d'établir des relations entre des éléments et de comprendre des situations, même quand elles semblent lui résister ...c'est parce que l'enfant approche le monde en jouant qu'il le comprend mieux.

SITOGRAPHIE

Généralités

Deux sites très complets

IA de la Sarthe : le jeu à l'école maternelle

http://www.ia72.acnantes.fr/75262848/0/fiche_pagelibre/&RH=1361368419226

Académie de Paris : l'école maternelle sur la voie de la refondation

http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_610220/accueil

Merci à Pascale Drelon : une animation sur le jeu une partie plus longue sur les ateliers de manipulation : <http://ien.aurillac3.free.fr/spip.php?article118>

Les coins jeux : mise en œuvre et aménagement de la classe

Les coins jeux : On dirait que je serais:

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/spip.php?article1123>

Les enjeux des coins jeux :

http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_enjeux.html

Mise en œuvre des coins jeux :

<http://maternailes.net/pratiques/coinsjeux/coinsjeux.html#chap1b>

Organiser les coins jeux : http://www.mission-maternelle.ac-aix-marseille.fr/enseigner/acc_org.html

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

SITOGRAPHIE

Langage et coins jeux

Langage, vocabulaire et coins jeux :

<http://circo89-sens2.ac-dijon.fr/article282.html>

Enseigner le vocabulaire à l'école maternelle (coin voiture et le bain de la poupée)

<http://www.pedagogie95.ac-versailles.fr/1-ecole-maternelle/enseigner-le-vocabulaire-a-l-ecole-maternelle-des-exemples-de-mise-en-oeuvre>

Le jeu de société

Jouer pour apprendre

<http://www.icionjoue.fr/category/jeux-par-domaines-d-acquisition/jeux-de-cooperation/>

Projet jeu de société : <http://www.i-en-sannois.ac-versailles.fr/spip.php?article426>

Autres jeux : <http://materalbum.free.fr/viedeclasse.htm>

Jeu et numérique

De nombreux sites sur le jeu dont des sites de jeux en lignes, des logiciels, des application pour tablette

http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_938231/sitographie-sur-le-jeu?portal=p1_610272

Mise en œuvre, des tablettes en maternelle : http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p2_815741/rentree-numerique#partie06

Pour aller plus loin

Le jeu à l'école maternelle : quels enjeux éducatifs, pédagogiques et didactiques ?

Anne-Marie Gioux - IA IPR Istres - 24 octobre 2007 Journée académique AGEEM

<http://ekladata.com/jeuxsouslespommiers.eklablog.com/perso/jeuxapprentissage/jeu-am-gioux-ageem2007pdf.pdf>

Enseigner avec le jeu :

<http://www.cafepedagogique.net/lesdossiers/Pages/2014/2014Num03.aspx#a1>

AUTRES RESSOURCES

Le jeu à l'école maternelle : quels enjeux éducatifs, pédagogiques et didactiques ?

Anne-Marie Gioux - IA IPR Istres - 24 octobre 2007 Journée académique AGEEM

Les apprentissages à l'école maternelle, « Première école », CRDP de l'académie d'Amiens, 2008. DVD vidéo-Rom

Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre - AGEEM, CD ROM, col. « Les outils pour L'AGEEM » : édition 2009