

*Animation pédagogique
IEN pré-élémentaire 74*

Place du jeu à l'école maternelle

Année scolaire 2012 – 2013

PLAN de l'exposé

Partie 1

- ◆ Contexte de la réflexion :
 - ➔ Rapport IGEN – IGAENR 2011-108 – octobre 2011
- ◆ Le jeu
 - ➔ Définition, fonction, typologie

Partie 2

- ◆ Jouer à l'école maternelle
 - ➔ Le jeu : un statut ambivalent
 - ➔ Pourquoi jouer à l'école maternelle?
- ◆ Apports des différents types de jeu
- ◆ Organisation de la classe
 - ➔ L'espace, le temps
- ◆ Evolution PS – MS – GS – CP

Partie 1

Contexte de la réflexion

Rapport IGEN – IGAENR
2011-108 – octobre 2011

« L'école maternelle »

Constats institutionnels

Rapport IGEN-IGAENR n° 2011-108 – octobre 2011

1.1. La classe maternelle : une organisation qui a perdu son originalité et qui s'est figée.

- ◆ « Primarisation » des références
disparition des coins-jeux, écrits envahissants, exercices sur fiches
- ◆ Naturalisation de pratiques dont on ne sait plus ce qui les a fondées et ce qui les justifie
- ◆ Modalités organisationnelles qui contraignent les approches didactiques.

Constats institutionnels

1.2 Langue et langage : une grande faiblesse du travail sur/de l'oral.

- ◆ Priorité donnée à la préparation à la lecture et à l'écriture.
- ◆ Très peu de situations d'apprentissage et d'interactions personnalisées.
- ◆ Pratiques insuffisantes de l'écrit sous deux formes importantes : la production assistée de textes et l'encodage de mots.

1.3. Une part très faible de différenciation : des activités et souvent des exigences identiques.

- ◆ au sein d'une classe
- ◆ au fil du parcours des trois ans de maternelle
- ◆ d'une école à l'autre

Constats institutionnels

1.4. La préparation de la classe : souvent sommaire et mal orientée.

- ◆ Logique d'activités prévalant sur la logique d'apprentissage : thèmes ou projets d'action dominants, préparation au jour le jour.
- ◆ Pas d'anticipation sur les observables essentiels, sur les obstacles ou les difficultés : pas d'adaptation en situation.
- ◆ Peu d'annotations a posteriori : pas de leçons tirées de l'expérience, réutilisables ultérieurement.
- ◆ Relation « troublante » entre organisation et préparation

Constats institutionnels

Une dynamique collective qui organise les continuités éducatives vers l'aval, selon une logique « régressive » à partir de l'élémentaire.

- ◆ La forme scolaire devenue envahissante du CP à la GS, et vers les classes antérieures.
- ◆ Une anticipation des apprentissages qui expose les enfants « les moins prêts » aux risques d'un échec (différences entre enfants accrues)

Hypothèses explicatives

- ◆ Conséquences mal évaluées de l'injonction « l'école maternelle est une vraie école »
 - ➔ Oubli du fait qu'il s'agit d'une pré-scolarité
- ◆ Conséquences d'une mauvaise compréhension de la logique de compétences
- ◆ Centration accentuée sur la GS
 - « *l'issue masque le chemin* »

Perspectives d'action

Repenser l'enseignement pré-scolaire au regard de la double fonction de l'école maternelle :

- ◆ Développement de l'enfant
- ◆ Développement des conditions de l'adaptation scolaire des élèves à l'école obligatoire

- **Ne pas confondre prévention et anticipation**
- **Repenser l'organisation de la classe dans une logique d'évolution (temps et espaces)**
- **Repenser les modalités d'apprentissage et leur progressivité (manipulation, jeu, essais-erreurs)**

Devenir un élève

se construit tout au long des 3 ans de maternelle

Le jeu

- **Définition**
- **Fonction**
- **Typologie**

Définition

Le jeu : définition

Mot polysémique : activité ou objet qui renvoie à l'idée d'une latitude permettant à celui qui joue de conduire une activité non totalement définie.

Ce qui constitue la spécificité du jeu c'est son caractère :

- ◆ non imposé = libre, choisi
- ◆ divertissant, plaisant = sans utilité matérielle

Le jeu : définition

Il s'oppose à :

- ♦ l'exploration (recherche ciblée)
- ♦ le travail (objectif précis à atteindre)
- ♦ les jeux (activités structurées dont le but est de gagner)

D'après P .Smith et A.Pellegrini « *Apprendre en jouant* »

Le jeu : définition

8 éléments caractérisent le jeu de l'enfant :

- il est agréable et satisfaisant
- il n'a pas d'objectifs extrinsèques
- il est spontané
- il implique une participation active
- il est généralement absorbant
- il a une réalité personnelle
- il n'est pas littéral (pas de modèle établi)
- il peut contenir une dose de stimulation

D'après K.Hirsh-Pasek & R M.Golinkoff « *Pourquoi jouer = Apprendre* »

Le jeu : définition

- ◆ Plus que le support utilisé, c'est l'intention de celui qui joue ou sa manière de le faire qui constitue le jeu.
- ◆ Jouer est une activité libre : il n'y a de jeu que choisi ou consenti, l'enfant est libre de s'arrêter quand il le souhaite

Fonction du jeu

Fonction du jeu

« le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants » *Montaigne*

- ◆ **Le jeu est une nécessité pour tous les jeunes mammifères**
- ◆ **Le jeu a un rôle développemental et adaptatif sans que son rôle précis dans l'apprentissage ne soit encore cerné.**

Courant constructiviste

milieu du XVIIIè

- ◆ Philosophe : JJ Rousseau

fin XIX et début XXè

- ◆ psychologues et psychanalystes : S Freud, H Wallon, J Piaget, D Winnicot ;
- ◆ médecins et pédagogues : M Montessori, O Decroly, E Claparède, C Freinet

XXè et contemporain

- ◆ Philosophe : J Château
- ◆ Psycho-physiologiste : H Montagner
- ◆ Psychiatre-psychanalyste : S Tisseron

Fonction du jeu

Pour les psychiatres et les psychanalystes

Le jeu est :

- ◆ un mode d'expression et de construction de soi de l'enfant.
- ◆ le moyen de prise de pouvoir de l'enfant sur les situations qu'il vit.

Jeux et jouets sont :

- ◆ Les prémisses du langage. Ils permettent à l'enfant d'entrer dans le monde symbolique (sous condition d'accompagnement langagier par l'adulte).
- ◆ des objets transitionnels et des médiations indispensables à l'apprentissage

Fonction du jeu

Pour Piaget

- ◆ le jeu est une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et par là des apprentissages scolaires.

Pour Winnicott

- ◆ Le jeu est désigné comme un signe de la bonne santé mentale de l'enfant

Fonction du jeu

Convergence des différentes recherches qui font du jeu :

- ◆ **l'activité naturelle de l'enfant** : il y consacre jusqu'à 20% de son temps - sauf malnutrition, contexte social défavorisé ou incapacités graves
- ◆ **un moyen pour l'enfant de développer son intelligence par l'action** « outillage physique, intellectuel et social »
- ◆ la base de **construction de la sécurité affective** des enfants
- ◆ **une méthode pédagogique** respectueuse du développement psychologique de l'enfant

Typologie

Typologie

Existence de nombreuses classifications :

- ◆ par étape de développement (Piaget)
(manipulation, symbolisation, organisation, construction)
- ◆ par concept de «périodes d'intérêt » (Claparede)
(âge des intérêts perceptifs, glossiques, intellectuels)
- ◆ par degré de socialisation :
(individuels, d'imitation, collectifs, de prouesse, de collaboration, jeux en commun, de compétition)

....

Typologie actuelle

- ◆ jeu avec des objets
exploration, usage de leurs propriétés, attribution de nouvelles fonctions
 - ◆ jeu de simulation ou symbolique
jeu imaginatif, socio-dramatique dans lequel les enfants expérimentent différents rôles sociaux.
 - ◆ le jeu physique ou locomoteur
jusqu'au jeu désordonné (la bagarre " pour de faux")
 - ◆ le jeu dirigé ou pédagogique
participation active à des activités agréables et apparemment spontanées sous la direction subtile des adultes.
- Les jeux de langage et les jeux sociaux recoupent ces catégories

Partie 2

Jouer à l'école maternelle

*« le jeu c'est le travail
de l'enfant »*

*Pauline Kergomard
1838 – 1925*

L'école active - Maria Montessori

1870 - 1952

« pédagogie scientifique »

- ◆ Pense que le développement cognitif de l'enfant naît des sensations (développement des capacités perceptives)
- ◆ Importance de l'environnement
- ◆ Nécessité d'un matériel adapté pour agir

Extension du travail conduit avec les enfants attardés aux enfants normaux : transposition de sa pédagogie aux enfants de maternelle (1907) et ouverture de nombreuses classes.

- ◆ Intêret de ses propositions qui sont progressivement reprises par les fabricants de jouets

Le jeu : un statut ambivalent

Différence entre la vie civilisée et les sociétés sauvages :

- ◆ les sociétés sauvages sont caractérisées par la difficulté de séparer le travail du loisir, les jeux ne sont pas réservés aux enfants, ils sont intégrés dans la vie collective.
- ◆ une société civilisée est caractérisée par son économie, par le produit et l'organisation de son travail et par la culture savante de ses élites, fruits du travail de l'école

Le jeu : un statut ambivalent

Le jeu apparaît suspect dès qu'il devient un plaisir qui se suffit à lui même, une activité concurrente du travail.

« Tu iras jouer quand tu auras fini »

Le jeu comme récompense ou comme occupation

Hiérarchie entre :

- ◆ travail et loisir,
- ◆ sérieux et futilité,
- ◆ invisible et évaluable

Le jeu : un statut ambivalent

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 récréations 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

Evolution pedagogiques

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

Remise en cause du constructivisme

- 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 ?

Pourquoi jouer à l'école ?

Avec de jeunes enfants, la formalisation de l'expérience (mise en mot et représentation qui prend sens pour l'enfant) suppose :

- ◆ un ancrage dans la manipulation,
 - ◆ une symbolisation progressive effectuée à partir de l'observation, de la manipulation, du « vécu »
-
- L'intellectualisation trop précoce n'est pas un gain de temps.
 - Le formalisme dénué de sens pour les enfants ne laissera ni trace ni structure en mémoire

Pourquoi jouer à l'école ?

- ◆ A part certains jeux éducatifs très codifiés (lotos et jeux mobilisant des dés utilisés pour travailler le vocabulaire et la numération)

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

- Identifier de quoi les conduites ludiques peuvent-elles être riches.

Pourquoi jouer à l'école ?

Par le jeu, les enfants :

- ◆ **acquièrent des conduites motrices** (ils répètent des gammes d'actions sans caractère rébarbatif),
- ◆ **intègrent « incorporent » les substrats de notions** (devant/derrière, haut/bas, lourd/léger...),
- ◆ **développent des capacités et des compétences** en liaison avec les stratégies qu'ils mettent en place,
- ◆ **expérimentent des systèmes de valeurs et de règles** (réciprocité, coopération, compétition, négociation...) **et de rapports sociaux** (d'âges, de sexes, de rôles).

Pourquoi jouer à l'école ?

Ces apprentissages pourront s'enrichir plus encore si l'enseignant prend le temps de jouer avec les enfants pour :

- ◆ complexifier les rôles,
- ◆ expliciter et faire comparer des manières de faire,
- ◆ aider à prendre conscience des stratégies gagnantes

Pourquoi jouer à l'école ?

- ◆ Il n'est pas sûr que beaucoup d'enfants aient des expériences de jeu avec un partenaire compétent dans la vie courante
- ◆ nombre d'enseignants assurent que des enfants ne savent plus jouer...

« les enseignants seraient dans leur rôle de leur apprendre à jouer pour que ces enfants puissent ensuite apprendre en jouant : ce ne serait pas du temps perdu ».

Pourquoi jouer à l'école ?

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.

- ◆ Il ne s'agit pas de promouvoir le plaisir considéré dans son opposition au sérieux voire à l'ennui ou à l'aspect rébarbatif du « travail » dont les jeunes enfants devraient être préservés
- ◆ le plaisir pour l'enfant peut naître des défis nés d'activités stimulantes et de la prise de conscience qu'il sait ou sait faire plus ou mieux qu'auparavant.

Pourquoi jouer à l'école ?

Avec le jeu comme avec les fiches plaquées sans antécédents de travail et tous les autres supports où le symbolique remplace trop vite le réel, « on est plus dans le faire que dans la pensée », « plus dans l'activité que dans l'apprentissage »

- ◆ comment dépasser le « faire quelque chose » pour aller vers le « apprendre quelque chose en faisant » ?

→ *Comment apprendre en jouant ?*

Apports des différents types de jeu

Apports du jeu

Jeu avec objets

- Développement d'habiletés motrices et développement d'une attitude exploratrice et créatrice

Jeu symbolique (simulation / « faire semblant »)

- Permet la compréhension des intentions des autres,
- Favorise les constructions langagières sophistiquées et la construction de scénarios complexes et inédits.
- Lien montré avec les habiletés de littéracie

Apports du jeu

Jeu physique ou locomoteur

- Constats d'une meilleure concentration et attention après la pratique de jeux physiques
- Importance de la récréation : place dans la journée et nature des activités à affiner

Jeu dirigé ou pédagogique

- permet d'améliorer les habiletés langagières et cognitives, la créativité et la socialisation
- favorise l'attention, la résolution de problème et l'inhibition (contrôle de soi)

Jeu libre ? Jeu dirigé ?

Pour l'élève	Rôle du maître
<u>Jeu libre</u> : pas d'intervention directe de l'enseignant dans le jeu	Apport de consignes, aménagements, observations des enfants
<u>Jeu supervisé</u> : Intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève	Stimulation, accompagnement souple, participation au jeu
<u>Jeu dirigé</u> : tâches données , l'enseignant conduit une démarche et attend un résultat précis.	Consigne ou règle du jeu précise. Activité conduite par l'enseignant. Pas à pas étayé.

Apports du jeu

- ◆ **Assurer une approche équilibrée jeu libre / jeu supervisé / jeu dirigé**
 - Jeu avec objets
 - Jeu de simulations / jeux symboliques
 - Jeu physiques
 - Jeu pédagogiques

- ◆ **Répondre au besoin d'instruction directe qui s'accroît avec l'âge**
 - Progression annuelle
 - Progression sur les 3 ans de la maternelle

Jeu et domaines d'apprentissages

Jeu pédagogique : jeu ou jeux ?

- ◆ S'approprier le langage (jeux de lecture)
- ◆ Découvrir l'écrit (jeux d'écriture)
- ◆ Agir, s'exprimer avec son corps (jeux collectifs)
- ◆ Découvrir le monde (jeux mathématiques)
- ◆ Devenir élève (respect des règles, attendre son tour...)

**→ Identifier la frontière
entre le jeu pédagogique et l'activité dirigée**

- Statut particulier des jeux « patrimoniaux » : petits chevaux, jeu de l'oie... jeux à règles où le but est de gagner (idem jeux collectifs)

Jeu et domaines d'apprentissages

Jeu physique :

- ◆ Agir, s'exprimer avec son corps
- ◆ Découvrir le monde (espace, temps, matière)

Prolongements, activités « à propos de... »

- ◆ S'approprier le langage (albums-échos, récits)
- ◆ Découvrir l'écrit (dictée à l'adulte, légendes, représentations graphiques ...)
- ◆ Devenir élève (transversal)

→ **Repenser la place, le rôle et l'accompagnement des temps de récréation**

Jeu

et domaines d'apprentissages

Jeu avec des objets

- ◆ Découvrir le monde (billes, cubes, perles ...)
- ◆ Agir, s'exprimer avec son corps (balles, ballons, quilles, volants...)
- ◆ Percevoir, sentir, imaginer, créer (matière, outils, objets sonores - produire/détourner)

Prolongements, activités « à propos de... »

- ◆ S'approprier le langage (décrire, nommer, argumenter...)
- ◆ Devenir élève

Jeu et domaines d'apprentissages

Jeu symbolique

- ◆ S'approprier le langage (échanger, argumenter...)
- ◆ Devenir élève (négocier, interagir...)
- ◆ Percevoir, sentir, imaginer, créer (marionnettes, déguisements, scénarios...)
- ◆ Découvrir le monde (classer, comparer, dénombrer...)

**Jeu avec des objets et jeu symbolique
Repenser leur place et leur usage dans la classe**

- **Comment s'organiser ?**
- **Quel évolution sur les 3 ans de maternelle ?**

Organisation de la classe

L'espace
Le temps

Organiser l'espace

- ◆ Constituer autour de l'enfant un " environnement riche et varié"
- ◆ Favoriser l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible
- ◆ Permettre à chacun un cheminement qui lui est propre
- ◆ Veiller à ne pas renforcer les stéréotypes de genre

Organiser l'espace

Schéma général - quatre zones

- ◆ Sec / Mouillé
- ◆ Calme / Bruyant

Sec : Marionnettes, Graphisme

- Transition sec / bruyant : bricolage, construction

Bruyant : jeux symboliques

Mouillé : peinture, eau, sable, terre

Calme : rassemblement, coin écoute

- Transition calme / sec : coin livres

« Laisser moi jouer, j'apprends » D Drart et A Wauters

Organiser l'espace

Faire des choix : des priorités selon les sections

TPS / PS : jeux avec objets, jeux physiques et symboliques

- Déplacer et se déplacer, manipuler, construire, transvaser...
- Jeux avec des matières et des outils variés
- Coins jeux de base : poupée, déguisement, construction

PS / MS : jeux avec objets, jeux physiques et symboliques

- Partager, échanger, construire ensemble
- Ajouts de coins jeux : voiture, ferme, magasin, marionnettes ...
- Ajouts d'outils, d'éléments, de matériaux (enrichir, diversifier)

MS/GS : jeux avec objets, jeux physiques et symboliques

- Choisir, expérimenter, s'exercer
- Complexification, miniaturisation
- Installation progressive d'ateliers fixes : graphisme-écriture, production plastique, expérimentation...

Organiser l'espace

- ◆ Moins de tables
- ◆ Plus d'espace au sol
- ◆ Des coins « cernés » pas forcément fermés
 - accueillants, engageants, attirants...
 - modulables, transformables, déplaçables
- ◆ Des affichages thématiques associés

Des espaces délimités, identifiables



Une « classe d'objets » repérable par coin



Organisation du temps

Quand jouer ?

- ◆ Tous les moments sont envisageables en fonction des objectifs assignés au temps de jeu

Pendant combien de temps ?

- ◆ La durée dépend de l'âge des enfants, de la richesse du coin-jeu et des modalités d'organisation de la classe

« L'enseignant utilise le jeu comme un outil pédagogique, sans perdre de vue que jouer pour un enfant est une fin en soi »

Organisation du temps

1 - L'enfant arrête de lui même

→ prévoir ce qu'il peut / doit faire :

- Un autre jeu (inscription individuelle : colliers, boîte velcro, pochette à prénoms...)
- Activité sur table (codage/prénom ou choix)
- Activité avec l'enseignant

2 - Temps imparti

→ donner des repères de temps aux enfants :
horloge, timer, relatif à un événement (exemple :
arrivée de l'Atsem) ...

L'arrivée en classe

- Temps plus long en PS, plus court en GS
- Evolution au cours de l'année
- Durée liée à son intérêt en terme d'apprentissage

Quels jeux : avec objets, symboliques, (pédagogiques), physiques (en PS notamment)

Fonction : « transitionnelle », (re)-trouver des copains mais aussi engagement individuel / choisir (défi, découverte)

Modalités : jeu libre, jeu supervisé

Durée :

- articulation souple avec le créneau horaire
suivant « mise en activité dirigée échelonnée »
- temps fixe qui doit tenir compte de l'engagement effectifs des enfants dans l'activité investie

Jeu libre dans un coin-jeu

- ◆ **Objectif** : permettre à chaque enfant de développer une expérience personnelle
- ◆ **Modalités** : Découverte, manipulation, jeu libre
 - Donner une consigne ouverte
- ◆ **Durée** : observations à conduire pour identifier le temps permettant à tous les élèves de s'y engager
 - Un guidage « jouer avec » peut s'avérer nécessaire avec certains enfants

Vie d'un coin jeu

- ◆ **Objectif** : réinvestissement, prolongements, observation des progrès
- ◆ **Modalités** : jeu libre ou supervisé
 - Donner une consigne ouverte
 - « Jouer avec »
- ◆ **Durée** : observations à conduire pour identifier le temps pendant lequel le jeu reste « attractif » et investi par les enfants.
 - *enrichir, renouveler, supprimer, remplacer*

Utiliser le coin-jeu dans une séquence spécifique

- ◆ **Objectif** : structurer un apprentissage ciblé (langagier, savoir faire), observer/évaluer en situation
- ◆ **Modalités** : jeu guidé, supervisé, « jouer avec »
 - Consignes et observations précises
- ◆ **Durée** : séance type (10 à 20')

Utiliser le coin-jeu dans un projet

◆ Objectifs :

- donner de la souplesse dans la conduite de la classe
- développer une activité pour enrichir le coin jeu (ex. fabrication de légumes en pâte à sel pour le coin marchande)

◆ **Modalités** : jeu libre, jeu supervisé

- Consigne ouverte, observations

◆ **Durée** : fixée dans l'emploi du temps

Utiliser le jeu pour répondre aux besoins différenciés des enfants

« À travers le jeu, l'enseignant peut repérer chez les élèves des compétences, des stratégies et d'éventuelles difficultés. »

« Il peut contrôler des connaissances sur un sujet donné ainsi que la progression dans les apprentissages. »

Evolution PS- MS - GS

Paramètres d'évolution et de complexification

- ◆ le matériel

cubes / Kapla / mosaïque

- ◆ les scénarios

maison / infirmerie / école

- ◆ l'univers de référence

voiture / chantiers / gare-aéroport

- ◆ Les accessoires

vaisselle réelle / instruments de cuisine /aliments factices

- ◆ Lien entre coins-jeu

modelage /coin marchande /restaurant

→ **programmation annuelle**

→ **programmation d'école**

Le jeu en classe de GS-CP

- ◆ L'espace contraint et les apprentissages systématiques du CP « chronophages » ne doivent pas conduire à faire disparaître les temps de jeu pour les GS
- ◆ Ils peuvent également servir d'appui pour les CP dans certains domaines (ex : langage oral - marionnettes, déguisement)
- ◆ Le choix des coins-jeu et leur évolution doit être pensé en lien avec les classes de PS et de MS :
 - Quels domaines privilégier ?
 - langage (ex : inventer une histoire pour une dictée à l'adulte)
 - Catégoriser, dénombrer, organisation spatiale
 - Quels expériences favoriser ?
 - Lien avec les ateliers fixes « coin-sciences, coin écriture, coin mathématique ... »
 - Quel temps y consacrer ?
 - À placer dans l'emploi du temps comme « atelier »

Travailler en équipe

- ◆ Faire le point sur les différents types de jeu en vigueur dans sa classe / dans l'école et la place qu'il leur est assignés
- ◆ Identifier les champs à revaloriser, compléter, approfondir
- ◆ Choisir un axe à inscrire dans le cadre du projet d'école
- ◆ Bâtir une programmation d'école