

PLAN DU MODULE : LE JEU À L'ÉCOLE

1) Définition et fonctions du jeu à l'école :

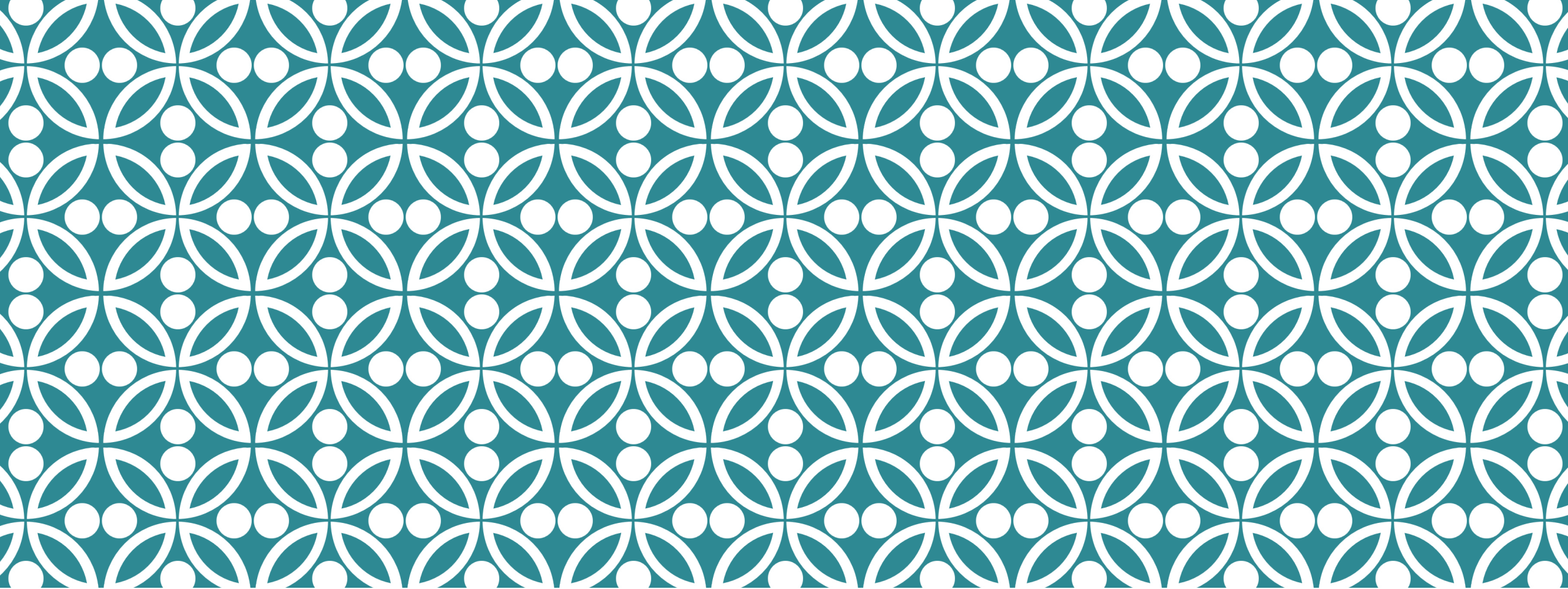
- De chez vous, diaporama n°1 : **La place du jeu à l'école et dans l'accompagnement des élèves** (1h30 à 2h)

2) Particularités du jeu rencontrées dans l'autisme et démarches de prise en charge :

- De chez vous, diaporama n°2 : **Accompagner un élève avec Troubles du Spectre de l'Autisme, La Place du Jeu** (1h30 à 2h)

3) La place du jeu dans vos missions d'AESH

- En présentiel à l'INSPE : **présentation de jeux utilisables avec vos élèves** (3h)



LA PLACE DU JEU À L'ÉCOLE ET DANS L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉLÈVES

Formation AESH

INTRODUCTION

Le jeu est essentiel au **développement physique, social, psychique** de l'enfant. Dès les premiers mois de sa vie, l'adulte qui s'occupe de lui, communique avec le bébé en jouant à différents jeux, comme celui de « la petite bête qui monte » ou celui de « coucou, caché ». Au fur et à mesure, l'enfant participe puis initie lui-même toutes sortes de scénarios de jeux.

En grandissant, l'enfant prend également **possession de son corps, développe sa motricité et sa mobilité dans l'espace** par la pratique de **jeux d'exploration et d'exercice**. En accédant au **jeu symbolique**, l'enfant s'essaie à **rejouer des comportements sociaux** (jouer à la marchande, à la maîtresse, au papa et à la maman, etc.) qui lui permettent de **symboliser des évènements de sa vie psychique**. Avec les **jeux à règles** (jeux de société, jeux collectifs de plein air, etc.), l'enfant entre dans un autre type **d'interactions sociales**, celui qui consiste à **accepter des règles** communes en maîtrisant son propre désir, afin de vivre une relation avec les autres.

Eduscol, ressource cycle 1 « Jouer et apprendre »

PLAN DU DIAPORAMA

- Détour par les fonctions exécutives (p. 5 à 11)
- Le jeu : définition (p. 12 à 14)
- La fonction du jeu (p. 15 à 17)
- Les types de jeux (p. 18 à 25)
- Pourquoi jouer à l'école? (p. 26 à 34)
- Liens avec les missions des AESH (p. 35 à 36)
- Accompagner le jeu : réflexion sur la posture de l'AESH (p. 37 à 41)
- Ne pas oublier les vertus du « jeu libre » (p. 42 à 46)

PETIT DÉTOUR PAR LES FONCTIONS EXÉCUTIVES...

Les **fonctions exécutives** sont nos habiletés à contrôler et réguler nos pensées, nos émotions et nos actions face aux conflits ou aux distractions. Il existe trois catégories de fonctions exécutives :

Le contrôle de soi : la capacité à résister à faire quelque chose de tentant pour privilégier l'action souhaitable. Il aide les enfants à rester attentifs, à agir de manière moins impulsive et à rester concentrés sur leur travail.

La mémoire de travail : la capacité à conserver des informations à l'esprit, ce qui permet de les utiliser pour faire des liens entre des idées, calculer mentalement et établir des priorités.

La flexibilité cognitive : la capacité de penser de manière créative et de s'adapter à des demandes changeantes. Elle permet d'utiliser l'imagination et la créativité pour résoudre des problèmes.

LE CONTRÔLE DE SOI

Le contrôle inhibiteur (maîtrise de soi) est la capacité de **résister** à une forte envie de faire quelque chose et de choisir ce qui est approprié ou nécessaire. Cette habileté nous permet de résister à la tentation d'agir de façon **impulsive** afin de ne pas poser un geste que nous pourrions regretter.

Être capable de **se concentrer** sur la tâche à accomplir malgré l'ennui, l'échec initial, des digressions intéressantes ou les distractions tentantes exige d'avoir la capacité de maîtriser de fortes tentations d'abandonner ou de faire quelque chose de plus amusant.

Être capable de **s'empêcher** d'agir de façon impulsive et prendre une décision plus réfléchie permet de :

- résister à la tentation de prendre le jouet d'un autre enfant
- résister à la tentation de dire quelque chose qui n'est socialement pas approprié (ou blessant)
- résister à la tentation de blesser ou de frapper quelqu'un pour se venger parce que cette personne vous a blessé ou frappé

Être capable de prêter **attention** malgré les distractions, ne pas être attentif à ce que disent les autres autour et n'écouter qu'une seule personne afin de rester concentré sur ce qui est important

LA MÉMOIRE DE TRAVAIL

La **mémoire de travail** sert à retenir de l'information tout en travaillant avec elle ou en la mettant à jour mentalement.

Elle est essentielle pour comprendre tout ce qui se passe au fil du temps. Elle exige que l'on retienne toujours ce qui s'est passé antérieurement et ce qui est en lien avec ce qui se passe maintenant, mais... la mémoire de travail est éphémère, c'est comme écrire sur un verre embué.

- faire le lien entre une idée et une autre
- faire le lien avec ce qui a été vu (ou appris/entendu) plus tôt par rapport à ce qui est vu (appris/entendu) maintenant
- faire des calculs mentaux (par exemple, additionner ou soustraire)
- établir la priorité des choses qui sont à faire
- suivre une conversation tout en retenant ce que nous voulons dire

LA MÉMOIRE DE TRAVAIL

La **mémoire de travail** permet de :

- voir les choses selon différents points de vue
- comprendre ce que nous lisons (mettre en lien le début, le milieu et la fin)
- se souvenir de nos bonnes intentions, de voir la situation dans son ensemble et pourquoi nous faisons ce que nous faisons (et pourquoi nous ne devrions pas faire quelque chose)
- transformer les instructions en plans d'action.

La mémoire de travail est essentielle pour nous permettre de voir les liens entre des choses qui semblent n'avoir aucun lien entre elles, d'où le lien avec **la CRÉATIVITÉ**, dont le principe est d'être en mesure de désassembler et de recombinaer des éléments de façons nouvelles.

LA FLEXIBILITÉ MENTALE

La **flexibilité mentale** consiste à être capable de **modifier notre point de vue** ou de **porter notre attention sur autre chose facilement et rapidement**, s'ajustant de façon souple aux demandes ou aux priorités changeantes

La **flexibilité mentale** est essentielle pour résoudre des problèmes de façon créative.

- De quelle autre façon pourrais-je réagir à la suite d'un événement?
- Par quels autres moyens puis-je représenter un problème?
- Quelles sont les autres façons qui peuvent me permettre de surmonter un problème?

POURQUOI CHERCHER À AMÉLIORER LES FONCTIONS EXÉCUTIVES?

Bien que les fonctions exécutives soient les habiletés prédisant le mieux **la préparation et la réussite à l'école**, les professeurs et les études indiquent malheureusement que... plus de la moitié des enfants manquent de bonnes habiletés de fonctions exécutives et que les fonctions exécutives faibles représentent le plus grand défi auquel ils doivent faire face dans le cadre de leur enseignement

Le fait d'**améliorer les habiletés des fonctions exécutives** des enfants :

- améliorera à long terme leur acquisition de compétences,
- favorisera leur réussite scolaire et les taux d'obtention de diplôme
- réduira l'écart de réussite entre les enfants.

COMMENT AMÉLIORER LES FONCTIONS EXÉCUTIVES?

EN JOUANT!

Pendant les jeux de simulation par exemple, les enfants doivent :

- maintenir leur propre rôle et ceux des autres dans leur tête (**mémoire de travail**)
- inhiber les comportements contraires aux traits du personnage (**se servir du contrôle inhibiteur**)
- s'ajuster avec souplesse aux rebondissements et à l'évolution de l'histoire (**flexibilité mentale**)

Ainsi, les trois principales fonctions exécutives sont exercées.



Jeu et fonctions executives MH Plumet.mp4

LE JEU : DÉFINITION

Le Jeu : 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 s'oppose à :

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

LE JEU : DÉFINITION

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 ou/et 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**.

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.
- ❖ Lien vers la vidéo « [Qu'est-ce que le jeu ?](#) » par Ludovic Blin.

LA FONCTION DU JEU

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

Montaigne

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

LA 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

LA FONCTION 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

LE JEU : 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)
-

TYPLOGIE RETENUE DANS LE CHAMP ÉDUCATIF :

- **jeu d'exploration** : interaction avec l'environnement matériel et social, découverte des objets et de leurs propriétés, expérience de son pouvoir d'agir sur les choses, expériences fonctionnelles, sensori-motrices, manipulation, expérimentations, découvertes, rencontres, réception, ...
- **le jeu de construction** : assemblage, fabrication,... L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets – pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler sans ou avec emboîtement ou dispositif de liaison, puzzles, dessins, productions... - Il réalise selon ses propres choix ou selon des directives, au moyen de matériel diversifié tant dans la forme que la matière ou les propriétés. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe.



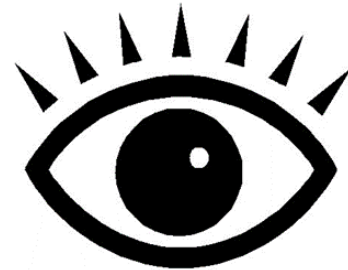
Jeu d exploration et construction MH Plumet.mp4

TYPOLOGIE RETENUE DANS LE CHAMP ÉDUCATIF :

➤ **jeu de simulation ou symbolique** : jeu imaginatif, socio-dramatique dans lequel les enfants expérimentent différents rôles sociaux, jeux d'imitation, de « faire-semblant », de fiction, de mise en scène, le jeu physique ou locomoteur jusqu'au jeu désordonné (la bagarre « pour de faux »)... L'enfant réinterprète la réalité de son vécu puis invente ses propres scénarios, en choisissant les rôles et en donnant des fonctions aux objets ; il se construit comme individu autonome et capable d'agir et de prendre sa place et son rôle social au sein d'un groupe ; il développe ses fonctions langagières dans le monologue de ses scénarios solitaires puis dans la communication avec ses pairs.



Jeu d imitation MH Plumet.mp4



Jeu egocentre-jeu social MH Plumet.mp4

TYPOLOGIE RETENUE DANS LE CHAMP ÉDUCATIF :

➤ **le jeu à règles** : L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.



Jeux à règles MH Plumet.mp4

Ces quatre catégories de jeux jouent un rôle déterminant dans le développement de l'enfant, et constituent un réel levier pour ses capacités à apprendre. Elles construisent l'enfant dans ses dimensions individuelles et sociales, comme un être autonome, capable de choix et d'initiatives.

Pour aller plus loin :

Eduscol :

- [Les jeux d'exploration](#)
- [Les jeux symboliques](#)
- [Les jeux de construction](#)
- [Les jeux à règles](#)

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

Pauline Kergomard

Et pourtant....

LE PARADOXE DU JEU

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

Hierarchie entre :

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

LE PARADOXE DU JEU

- 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.

Le jeu peut et doit être une **alternative**, un **détour** à favoriser pour **accompagner, encourager, raccrocher** l'enfant à l'élève, l'enfant à l'école, l'enfant au plaisir d'apprendre. Sans culpabilité, puisque par le jeu, des **compétences attendues pour la réussite scolaire** sont mises à l'œuvre.

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 »

Le jeu favorise cette manipulation ainsi que ce vécu par le corps qui ancre l'expérience.

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'adulte 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

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 (la conscience des lettres et des caractères imprimés ainsi que l'utilité des livres, la structure narrative des séquences de jeu sociodramatique reflète les récits des livres d'histoire,...)

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)



Le jeu améliore la santé et le bien-être des enfants.

Le secret de la réussite réside dans l'association et l'équilibre entre l'indépendance de l'enfant et le soutien de l'adulte.

Parlons alors de **la posture de l'adulte accompagnant...**

LIENS AVEC LES MISSIONS AESH

Accompagner l'élève dans l'accès aux apprentissages

L'accompagnant peut apporter une **aide** aux tâches scolaires lorsque l'élève en situation de handicap rencontre des difficultés pour réaliser, dans des conditions habituelles d'efficacité et de rapidité, les tâches demandées par les situations d'apprentissage. **L'ajustement** de ces interventions doit se faire en fonction d'une appréciation fine de l'autonomie de l'élève et tenir compte de la nature et de l'importance des activités. Il est donc indispensable qu'elles résultent d'une concertation avec l'enseignant et s'adaptent aux disciplines, aux situations et aux exercices. Une attention particulière sera apportée aux situations d'évaluation de telle sorte que les progrès de l'élève puissent être réellement appréciés en dépit des adaptations nécessaires (notamment dans le temps alloué ou dans l'aménagement des tâches) et de l'assistance dont il bénéficie.

- **Le jeu peut être une proposition d'aide et d'ajustement, il peut être un détour plus motivant pour travailler une compétence visée par l'enseignant dans des modalités plus scolaires.**

LIENS AVEC LES MISSIONS AESH

Accompagner l'élève dans les activités de la vie sociale et relationnelle

L'accompagnant favorisera la **participation** et l'**intégration** de l'élève en situation de handicap aux activités prévues en développant la **mise en confiance** de l'élève et en sensibilisant son environnement au handicap. Il contribuera à définir **le champ des activités adaptées aux capacités, aux désirs et aux besoins de l'élève**. Il favorisera également la **communication** et les **interactions** entre l'élève et son environnement. Par son aide, l'accompagnant permettra à l'élève de participer aux sorties de classes occasionnelles ou régulières

➤ **Le jeu permet de favoriser l'investissement, la motivation, le désir, l'envie, la communication, les interactions,...**

ACCOMPAGNER LE JEU

Différentes modalités peuvent faire varier les situations de jeu :

- les **espaces** dont dispose l'enfant pour jouer : dédiés, provisoires, intérieurs, extérieurs, dimensions, proximité de l'adulte, etc.
- la **diversité du matériel** et des **situations disponibles** : jouets, objets du quotidien, livres, écrans, eau, sable, plans inclinables, etc.
- la **posture des adultes** : bienveillants, confiants, incitatifs, valorisants, respectueux du temps nécessaire pour faire ses propres expériences, médiateurs, pourvoyeurs d'aides, partenaires de jeux, ou... indifférents, répressifs, inquiets, impatientes, etc.
- la **liberté** et le **cadre** dont l'enfant dispose pour agir : autorisations des adultes, droit de toucher, de tester, d'essayer, de choisir, etc.

PROPOSITION DE PROCÉDURE POUR ACCOMPAGNER LE JEU D'UN ENFANT

Déroulement de la première séance de jeu

Avant de jouer

L'adulte **nomme** et **dispose** les éléments du jeu

L'adulte **explique** la règle du jeu

L'adulte **explique** la finalité du jeu

L'adulte doit expliciter le plus clairement possible l'articulation logique des différentes phases du jeu en utilisant diverses constructions langagières et en donnant plusieurs variantes d'explications, adaptées à ce que peuvent comprendre et produire les enfants.

Au cours du jeu

L'adulte **verbalise** différents types de phrases complètes et structurées pour expliciter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire. L'adulte **sollicite** de temps en temps les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il **confirme** et il **reformule** leurs propos.

A la fin du jeu

L'adulte **incite** les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

Déroulement des séances de jeu suivantes

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants, avant de redémarrer le jeu, de **formuler la règle** (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on joue à ce jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu.

Demander aux enfants **d'expliquer l'ordre chronologique** des différentes phases du jeu.

Les aider à **explicitier leur pensée** en reformulant de façon la plus précise possible l'articulation entre les différentes phases de jeu. Amener les enfants à produire des phrases complètes : soit en proposer, soit reformuler dans une phrase complète les mots isolés qu'ils proposent et leur demander de reprendre.

S'assurer que chaque enfant du groupe qui explique le jeu produise au moins un enchaînement logique ou temporel entre deux phases du jeu. Par exemple : « on gagne une paire de cartes quand on retourne les deux mêmes cartes », « j'ai gagné parce que j'ai deux cartes pareilles ».

LA POSTURE DE L'ADULTE ACCOMPAGNANT LE JEU

Quelques mots-clés :

Préparer l'environnement (riche et varié)

Mettre à disposition

Collaborer

Écoute active

Suggestions ouvertes

Favoriser l'action et la recherche autonome

RÔLE ET POSTURES DE L'AESH

- Il rend compte à l'enseignant du travail et/ou des attitudes de l'élève, des difficultés éventuelles.
- Il peut faire des **suggestions (de jeu?)** à l'enseignant afin d'améliorer l'accompagnement de l'élève.
- Il favorise l'inclusion de l'élève au sein du groupe **(en proposant des situations de jeux partageables avec d'autres classes, d'autres groupe d'élèves?)**
- Il favorise l'inclusion de l'élève au sein du groupe classe. **(idem?)**
- Il ne porte pas de jugement sur la pédagogie ou le travail de l'enseignant.
- Il parle à voix basse et n'intervient pas en même temps que l'enseignant. **(C'est peut-être là une des difficultés engendrées par certains jeux qui entraînent davantage de « bruits ».)**

NE PAS OUBLIER LE « JEU LIBRE »



[Jeu libre MH Plumet.mp4](#)

NE PAS OUBLIER LE « JEU LIBRE »

Pourquoi le jeu libre est-il si important ? Pourquoi une intervention de l'adulte n'est-elle pas importante pour stimuler l'éveil de l'enfant ?

Pour que le jeu soit une source d'éveil pour l'enfant, il est important qu'il soit en mesure de comprendre ce qu'il est en train de faire et d'en saisir les résultats. **Plus le jeu est complexe, plus il y a de risques que l'enfant soit perdu et qu'il ne garde pas trace de ce qu'il entreprend.** Il y a donc un grand paradoxe : plus l'adulte veut aider et stimuler l'enfant, plus il risque de gêner son apprentissage.

Ce qui est difficile pour nous c'est donc de réfréner notre envie d'aller très vite vers des apprentissages qui nous paraissent intéressants parce qu'ils ont de la valeur pour notre monde d'adulte (marcher, lancer/viser, etc). La plupart du temps nous nous retrouvons alors en décalage avec les besoins réels de nos enfants (ce qui les animent).

NE PAS OUBLIER LE « JEU LIBRE »

En fait, la plupart du temps, si on observe bien les enfants, on peut se rendre compte à quel point **des petites choses ont beaucoup de valeur pour eux, par rapport à là où ils en sont de leur compréhension du monde :**

- un bébé de 3 mois allongé sur le dos et qui bascule en appuyant sur son coude découvre qu'il a **une prise sur le monde** et qu'il peut guider un mouvement (apprentissage de son enveloppe corporelle),
- un bébé de 8 mois qui expérimente la manière dont il peut faire disparaître une balle en la mettant dans une bassine fait **l'expérience de la permanence de l'objet**,
- un bébé de 10 mois qui empile et encastre des boîtes **découvre la question des volumes**,
- un bébé de 9 mois qui s'allonge sur un toboggan **fait l'expérience d'une toute nouvelle dimension pour lui : l'oblique !**

En prenant le temps d'observer, nous pouvons assez facilement identifier ces petites choses. Souvent, si on les laisse faire, les bébés entreprennent ces activités de manière très organisée et font preuve d'une grande concentration que l'on peut repérer facilement. Les enfants testent avec grand sérieux plusieurs variantes et sont absorbés par l'analyse des résultats de leurs expériences. **Les enfants sont de vrais petits scientifiques !**

Jusqu'à un âge assez avancé, on peut même dire que la totalité des moments de « jeu » sont **des moments d'expérimentation pour les enfants, où ils construisent, puis affinent leur perception du monde.**

N'allons donc pas trop vite et laissons les faire. C'est le plus sûr moyen pour qu'ils s'éveillent au monde.

NE PAS OUBLIER LE « JEU LIBRE »

Laissez jouer un enfant ne veut pas dire le laisser faire n'importe quoi et se désintéresser de son espace de jeu. Votre rôle est dans les choix des objets que vous mettez à disposition de l'enfant. C'est vous qui rendez possible ce jeu autonome !

- ❖ Le jeu libre, n'a de sens que si par ailleurs, l'enfant est en relation avec le monde et les adultes qui l'entourent. **Préserver des moments d'autonomie dans le jeu pour un enfant ne veut pas dire qu'à d'autres moments on ne peut pas jouer et rire avec lui.** Cela veut juste dire que de temps en temps, dans la journée les moments où l'enfant découvre par lui-même sont aussi importants que les moments d'échanges avec les adultes qui l'accompagnent.
- ❖ Le jeu libre est uniquement possible si l'enfant est placé dans **un environnement sécurisé**, sans danger pour lui. Il n'est pas question de le laisser faire n'importe quoi !
- ❖ Le jeu libre s'appuie sur **des jeux simples, souvent ceux qui n'ont qu'une seule fonction.** Des objets simples et adaptés aux capacités motrices sont souvent très riches d'expérience (exemple : des boîtes, des caisses, des bassines, des balles de toutes tailles, des foulards, de la pâte à modeler,...).
- ❖ Le jeu libre est possible lorsque **les objets proposés aux enfants sont variés et à sa disposition** (placés à des endroits accessibles pour lui). La stimulation est conditionnée par la rencontre entre un objet et la volonté de l'enfant à un instant T. Le matin un enfant pourra avoir envie de tester sa force et l'après midi de tester les sons alors qu'hier il était passionné par les encastresments et la taille des objets! Attention à lui mettre à disposition **plusieurs propositions** et **les mêmes sur plusieurs jours**, pour qu'il puisse suivre ou répéter son envie et son idée de jeu.
- ❖ Le jeu libre dépend de la capacité de l'adulte à **ne pas intervenir.** Souvent quand on intervient on coupe l'expérience car nous ne comprenons pas toujours ce qui est en jeu dans la tête de l'enfant. On le voit jouer sur sa cuisinière en pensant qu'il joue à cuisiner, alors qu'en fait il est en train de tester sa force en déplaçant les objets... Il faut veiller à ne pas le dessaisir du jeu qu'il est en train d'élaborer. C'est important qu'il reste acteur de son jeu.
- ❖ **Le jeu libre reste une occasion d'échange avec un enfant.** Sans intervenir trop vite ou trop souvent (voir ci-dessus), on peut tout à fait avoir envie de mettre en mots ce que l'enfant est en train d'expérimenter (en décrivant ce l'on voit). Cela renforce son sentiment de compétence et constitue une occasion intéressante de voir que ce qu'il fait compte pour nous.

NE PAS OUBLIER LE « JEU LIBRE »

Pour en savoir davantage...

<https://www.youtube.com/watch?v=Bg-GEzM7iTk>

POUR ALLER PLUS LOIN...

Voici une banque de ressources (diaporama, conférences) dont vous pouvez disposer pour approfondir cette question du jeu à l'école

dsden72.ac-nantes.fr/ecole-maternelle/le-jeu-au-service-de-la-pedagogie/conferences-des-24-heures-de-la-maternelle



À VOUS DE JOUER! |

Merci de votre attention.