

# Éléments de réponses

## étape 1



### **Vidéo01.**

*Bien sûr, c'est de la DDM ! C'est le plaisir de mettre les mains dans la terre, le plaisir de partager son plaisir avec les autres. Il est de l'ordre du jubilatoire ! Toucher, sentir, goûter, tripoter, pétasser, plaisir de faire ce qui est interdit... d'explorer sans contraintes et prendre le temps d'explorer. C'est une découverte d'éléments du quotidien auxquels on n'avait pas prêté attention.*

### **Vidéo 02.**

*Bien sûr ! C'est de la DDM ! On développe et on exploite la curiosité des enfants, la re-découverte d'un lieu qu'on pense connaître pour y découvrir ces petites bêtes, trouver comment les attraper et les observer.*

*Dans ce jeu d'enfant, pendant la récréation, c'est le plaisir d'interagir avec des êtres vivants. Mais, qui a pris l'initiative ? Les enfants ou l'enseignante ? Pour quoi faire ?*

*Dans son environnement naturel, l'enfant peut-il expérimenter ?*

### **Vidéo 3.**

*Bien sûr ! C'est de la DDM ! Au départ, c'était un simple jeu de construction, sans modèle, qui se jouait tout seul. En ajoutant un modèle et en le rendant coopératif, les enseignantes ont transformé ce jeu en jeu pédagogique ! Tous ensemble, on réfléchit, on anticipe, on s'organise, on coopère... pour réussir !*

*C'est de la DDM, ils assemblent, organisent, ajustent, essaient, réessaient, communiquent... ils construisent ainsi des connaissances et des repères sur les formes et les grandeurs et mettent à l'épreuve quelques lois sur l'équilibre... On y prend toujours beaucoup de plaisir !*

### **Vidéo 4.**

*Bien sûr, c'est de la DDM ! Il y d'abord la découverte des légumes, leur transformation, l'utilisation d'ustensiles ! Et puis... il y a l'utilisation d'outils numériques pour raconter aux petits et aux grands ! En fait, cette vidéo présente 2 projets pédagogiques : faire la soupe et faire le diapofilm sans oublier les jeux qui vont avec ! Jeux sensoriels, KIM goût, KIM toucher, KIM odorat, jeu de la marchande... jeux pour s'enregistrer et s'entendre !*

*Pour finir, voici ce que nous a écrit une participante au forum : « Je trouve que partager un bon repas ( préparé avec passion en amont ! ), y prendre plaisir , prendre le temps d'échanger...c'est la découverte du monde.*

### **En conclusion : de la découverte du monde au jeu pédagogique coopératif**

*Quatre séquences où les enfants découvrent le monde, mais aussi 4 séquences où le jeu est toujours présent ! La première, « les mains dans la terre », s'apparente aux jeux « ludiques » où l'enfant établit une relation sensorielle avec la matière ou les objets. Un jeu sans but particulier, juste pour le plaisir, mais au cours duquel le corps apprend à agir sur le monde.*

*« Attraper des petites bêtes » est aussi un jeu ludique, qui mêle adresse, rapidité, courage parfois... L'enfant s'y fixe ses propres objectifs.*

*Il est aisé de faire évoluer ces « jeux spontanés », vers des « jeux pédagogiques ». On peut tamiser la terre avec un grand tamis, si grand qu'il faut s'y mettre à plusieurs pour le secouer et remplir la jardinière. On peut décider de collecter les petites bêtes sans les toucher avec les doigts, en les faisant monter sur un objet... Dans le premier cas, la terre est transformée en poudre, dans le second cas, il faut être attentif aux déplacements de l'animal, anticiper, agir avec délicatesse...*

**Lorsqu'on y introduit des règles simples, qui obligent à réfléchir,  
le jeu spontané devient un jeu où l'on apprend.**

*La vidéo « Quel chantier » est déjà un jeu pédagogique coopératif, et mobilise de nombreuses compétences pour mémoriser, utiliser et combiner des formes !*

*« La soupe aux légumes » pour sa part, est l'aboutissement d'un projet coopératif, dont la réussite peut passer par de petits jeux avec ingrédients et ustensiles, complétés par des situations de recherche.*

*A l'école, l'introduction de règles ou de contraintes dans les jeux incite l'enfant à réfléchir. Réfléchir en s'interrompant brièvement pendant l'action. Réfléchir après l'action, pour comprendre ce qui a permis de réussir, réfléchir avant l'action, pour anticiper et accroître ses chances de réussir. Réfléchir seul puis avec les autres, pour agir et réussir ensemble.*

*A l'école, le plaisir de jouer reste toujours présent. L'introduction de contraintes et de règles lui donne plus d'intensité encore.*

