

## LA PLACE DU JEU A L'ECOLE MATERNELLE

### L'ENJEU DU JEU

« *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 ?* » Pauline Kergomard

Tous les professionnels travaillant auprès de jeunes enfants s'accordent à considérer que le jeu favorise leur développement affectif, relationnel, cognitif. Ce constat vaut aussi pour l'école. L'enfant passe six heures par jour à l'école maternelle, où le jeu est utilisé comme outil pédagogique, pour construire des apprentissages dans les différents domaines d'activités.

Toutefois, des observations montrent parfois un écart entre cette volonté et les pratiques de classe : « .... *On constate un parallèle entre la progression dans les sections et la disparition des coins jeux...Il serait judicieux d'engager les enseignants à s'interroger sur les finalités et l'organisation des espaces de jeu de la petite à la grande section...Les pratiques de jeu, très importantes pour les jeunes enfants, tendent à se perdre. La rareté des espaces de jeu est préoccupante* ». Actes de la Direction de l'Enseignement Scolaire - Versailles - 2002

### L'ECOLE MATERNELLE A-T-ELLE PERDU DE SON ORIGINALITE ?

Plus récemment, l'Inspection Générale observe le risque d'une « primarisation des références » (l'organisation de l'espace de la classe, les situations de travail proposées aux élèves, ...) qui peut faire perdre à l'école maternelle française une de ses spécificités : sa pédagogie : « ...*En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel.....* » Suite page 4

### Les livres jeux

Les livres jeux sont par principe interactifs, ils incitent les enfants à manipuler seuls ou avec l'aide de l'adulte qui va les aider du point de vue moteur à tirer, tourner, pousser, ouvrir les volets et les pages.



#### Des livres animés ou Pop Up :

Drôle d'oiseau, P Ug et les livres d'A Tamarkin Editions les grandes personnes

<http://www.editionsdesgrandespersonnes.com/files/catalogue.pdf>

Pop Ville, A Boisrobert, L Rigaud <http://www.helium-editions.fr/pdf/HELIUM-CATALOGUE.pdf>

#### Des livres devinettes

Les ouvrages de Diez chez Thomas Jeunesse

<http://www.thomasjeunesse.com/CATALOGUE.pdf>

pour développer son odorat chez Auzou:

<http://boutique.auzou.fr/personnage-collection/mon-premier-livre-des-odeurs-et-des-couleurs.html>

pour changer de point de vue: <http://www.minedition.com/fr/main.php?sp=author>

## Éditorial

### Laissez les enfants jouer !

Les enfants apprennent-ils en jouant ? La question peut paraître surprenante, tant les travaux sont nombreux sur le jeu chez l'enfant. Cependant, les recherches examinant l'impact des jeux et de leurs processus sur les divers aspects du développement et des apprentissages cognitifs, sociaux et scolaires, sont encore peu nombreuses. Que nous apprennent les travaux disponibles ?

### Quels jeux pour quelles compétences ?

Des chercheurs anglo-saxons ont montré que la pratique de jeux physiques pendant les temps de récréation aide les jeunes enfants, et surtout les garçons, à mieux se concentrer dans les activités cognitives (lecture, mathématiques). Les jeux avec les objets développent les capacités d'exploration, de création et de résolution de problèmes. Les jeux symboliques aideraient au développement de la théorie de l'esprit (à partir de 3-4 ans), dans la mesure où ils font appel aux représentations des connaissances et des états mentaux d'autrui. Les jeux dirigés, qui entretiennent les habiletés d'attention, d'inhibition et de résolution de problèmes auraient un impact sur les résultats des jeunes enfants en lecture (comme les jeux de rimes, de listes de courses, de « lecture » de livres à son ours en peluche) et en mathématiques (exploration de modèles et de formes, jeux d'énumération, jeux de société).

Jeux libres et jeux dirigés aident les enfants à développer leurs compétences sociales et d'autorégulation de leur propre comportement, de leur stress, de leur anxiété et de leurs émotions. Ils favorisent la confiance en soi ; ils permettent de coopérer et de négocier, d'apprendre à se soumettre à des règles.

Cependant, il semble que le jeu soit un peu dévalué aujourd'hui. Selon David Elkind, professeur américain en psychologie de l'enfant, les enfants auraient perdu huit heures de jeu libre et spontané par semaine, alors que la durée hebdomadaire des loisirs passifs (regarder les autres faire, regarder une vidéo) serait passée de trente minutes à trois heures, sans compter le temps consacré à regarder la télévision (supérieur aujourd'hui en France à 2 heures quotidiennes par enfant dès l'âge de 4 ans). Si de fait la prévention des difficultés et la réduction de l'effet des inégalités sociales, linguistiques et culturelles sur les apprentissages est un objectif majeur légitime pour les années à venir, le jeu est sans doute une situation qui mérite d'être (re)valorisée à l'école pour atteindre cet objectif. Rappelons enfin que le droit de jouer est inscrit dans la Convention internationale des droits de l'enfant (article 31). Laissez les enfants jouer !

**Agnès Florin**

**Professeur de Psychologie de l'enfant et de l'éducation - Université de Nantes**

## Agenda

**Mémoires d'éléphants se déroulera à l'Atelier rue de Châteaubriand - Nantes  
du 13 mars au 8 avril 2012 - vernissage le 13 mars à 18h30**

Dans l'exposition présentée à l'Atelier sont présentées environ 190 artistes et autant d'œuvres. Elles proviennent d'artistes vivant ou travaillant dans la Région des Pays de la Loire, mais aussi des Collections publiques de la région (Musée des Beaux-arts de Nantes, Frac Pays de la Loire, Frac Poitou-Charentes, Musée d'art de Clermont-Ferrand) et de l'Association Mémoires d'éléphants.



DU 13 MARS AU 8 AVRIL 2012

Quelques artistes présentés : F. Hyber, P. Cognée, J. Gerz, C. Viallat, B. Heidsieck, F. Janicot, Ben, P. Sorin, G. Traquandi, B. Jüngenssen, F. Morellet, Sarkis, C. Familiari, P Giquel, T. Grand, Taroop & Glabel, T. Kuntzel, R Ricciotti, P. A. Gette, N. Toroni, et bien d'autres à découvrir, de toutes générations.

### Vie des écoles

Cette rubrique vous est ouverte pour partager expériences de classe, d'école...

Cont@ct : Mission Préélémentaire : [ce.0442648p@ac-nantes.fr](mailto:ce.0442648p@ac-nantes.fr)

#### « JOUER C'EST SERIEUX »

Jouer c'est développer dans un environnement ludique et créatif des expériences motrices, cognitives, sensorielles et affectives. Mais jouer c'est aussi apprendre dans un contexte scolaire avec des exigences et des contraintes institutionnelles. Les coins jeux comme : la maison, le coin construction, le coin pâte à modeler... sont souvent utilisés en périphérie des ateliers d'apprentissage en attendant les moments de regroupement collectifs (accueil, récréation, sortie). Frustrés de ce constat, et souhaitant mieux maîtriser ces activités « libres » (par opposition aux ateliers « d'apprentissage »), les enseignants de l'école maternelle *Les Quatre Amarres* de Paimboeuf ont élaboré des outils de progression liés aux différents coins jeux de la classe et de l'école, permettant aux enfants de s'impliquer davantage dans ces activités et favorisant des pistes d'évaluations à partir de leurs productions.



La démarche mise en place est globalement identique entre tous les coins jeux.

Découverte libre d'un jeu ou de matériel (pas trop complexe au début): les enfants tâtonnent, échangent, expérimentent par essais-erreurs.

Langage collectif autour des productions pour définir un objectif commun.

Apprentissages mis en place grâce à des outils et consignes prédéfinis (photos, fiches techniques...)

Évaluation grâce à la photo, au musée de la classe pour garder les traces des enfants.

Réinvestissement en proposant des apprentissages plus complexes pour certains et simplifiés pour d'autres.

En règle générale l'installation d'un atelier périphérique dure sur une période de l'année.

Certains sont présents dès le début de l'année et se construisent petit à petit en fonction des besoins et de l'investissement des enfants.

Le projet Maison Cuisine

Le projet technologique

**Contact:** école maternelle *Les Quatre Amarres* - Paimboeuf [ce.0440747y@ac-nantes.fr](mailto:ce.0440747y@ac-nantes.fr)

L'espace classe à l'école maternelle – IA 94    Des coins jeux à l'école maternelle - IA 13

Des espaces pour mieux apprendre – IA 85    Le langage à l'école maternelle – Annexe 9

### Le jeu « libre »

extraits du rapport d'Agnès Florin - *L'École primaire en France, Rapport au Haut Conseil de l'Éducation, 2007*

Les enfants jouent pour jouer. Ainsi, ils découvrent et apprennent. Ils éprouvent du plaisir, des sensations, des émotions, ils intériorisent des rôles divers et comprennent des situations, ils dépassent des difficultés et en sont valorisés.

Le jeu est l'activité de base de l'enfant : imiter, s'exercer aux rôles des plus grands, planifier son activité, rêver et développer son imaginaire, s'accorder avec autrui, s'exercer au respect de certaines règles, découvrir et expérimenter les mondes physique et humain, et aussi se détendre.

L'enseignant n'est pas toujours en retrait parce que ces jeux lui permettent d'observer les enfants, de découvrir leurs centres d'intérêt et domaines de compétences. Il peut favoriser le développement d'interactions entre enfants, suggérer une nouvelle utilisation d'un objet. L'enfant a besoin du regard de l'adulte pour y trouver la reconnaissance de sa compétence et même de son identité ; il éprouve le sentiment de sa propre compétence dans le regard d'autrui. Il y gagne une confiance qui favorise ses apprentissages dans d'autres domaines.

**Voir aussi:** Florin, A. & Crammer, C. (2010). *Enseigner à l'école maternelle : de la recherche aux gestes professionnels*. Paris : Hatier

## Du jeu aux situations problèmes pour les apprentissages mathématiques

Formateur en mathématiques à l'IUFM des Pays de la Loire, Yves THOMAS a développé des activités mathématiques pour l'école primaire, à travers un site qui propose des contenus de la maternelle au cycle 3. Il nous explique ici sa démarche.



L'importance du jeu est unanimement reconnue et on voit bien en quoi à travers le jeu l'enfant peut progresser dans ses compétences sociales, dans sa relation aux autres, dans la compréhension du monde qui l'entoure...

Pour autant, quand on cherche à développer une compétence particulière (distinguer les triangles des autres formes, savoir dénombrer...) il n'est pas facile de choisir un jeu pertinent. Il ne suffit pas de donner un habillage ludique à une situation pour que des apprentissages se produisent.

Une « boîte à trous » bien choisie (chaque forme ne rentre que dans son trou, les formes sont assez nombreuses, pas repérées par des couleurs...) est un parfait exemple de « bon » jeu du point de vue des apprentissages mathématiques.

L'enfant sait tout de suite ce qu'il veut obtenir, il peut imaginer la situation quand l'activité sera réussie : toutes les formes seront dans la boîte. La réussite n'est pas très facile à obtenir, la tâche résiste.

Il y a des initiatives possibles, des actions à entreprendre, qui permettent de s'approcher du but à atteindre.

Il n'aura besoin de personne pour savoir s'il a ou non réussi, c'est la situation elle-même qui fournit la validation : une pièce rentre ou ne rentre pas. C'est précisément la résistance du matériel, qui ne laisse pas l'enfant introduire dans le trou en forme d'étoile la pièce en forme de croix suisse qui oblige l'enfant à remarquer que ces deux formes avec des trucs qui dépassent ne sont pas identiques.

Ces critères, auxquels une bonne boîte à trous est conforme, sont ceux qui caractérisent un problème.

Cela peut sembler paradoxal tant les mots « jeu » et « problème » ont des connotations éloignées, il me semble pourtant qu'une façon de reconnaître les « bons » jeux consiste à se demander s'ils proposent un véritable problème.

Je voudrais insister sur le premier critère, apparemment évident, mais rarement rempli. Imaginons qu'on dispose d'une fiche sur laquelle sont représentés un certain nombre d'enfants et envisageons deux façons de l'utiliser.

Dans la première version, des ballons sont dessinés à côté des enfants, on demande d'entourer autant de ballons qu'il y a d'enfants. Pour comprendre la consigne, il faut savoir ce que signifie « autant » et donc avoir une idée assez précise de ce qu'est un nombre.

Dans la deuxième version, on demande de prendre un ballon (représenté par un jeton) pour chaque enfant, pas un de plus, pas un de moins et de poser les ballons sur les enfants. Aucune compétence mathématique préalable n'est nécessaire pour imaginer un ballon devant chaque enfant.



Cette différence est fondamentale. Dans la première version, les élèves qui savent déjà l'essentiel bénéficient d'un entraînement utile, mais les autres sont perdus. Dans la seconde, tout le monde peut agir. On peut alors aider les élèves à progresser en faisant évoluer la situation. Au début, l'élève peut prendre les jetons représentant les ballons un à un. Il y a peu de difficultés : poser un ballon sur chaque enfant suppose seulement d'avoir compris la consigne. Plus tard, les ballons devront être pris en une seule fois après avoir retourné la fiche. On est face à un véritable problème.

Avec la première consigne, un élève qui a terminé est amené à se demander « est-ce que j'ai réussi ? » et il dépend de l'enseignant pour le savoir. Avec la deuxième version, si un élève ne ramène pas la bonne quantité de jetons, il sait par lui-même s'il a ou non réussi : il y a des enfants sans ballon ou des ballons en trop ce qui pousse à se demander « pourquoi ça n'a pas marché ? » « comment faire pour réussir ? »

Ces questions, induites par le fait que l'enfant peut valider par lui-même sa réponse, sont beaucoup plus porteuses de progrès, elles incitent à recommencer pour faire mieux. On touche ici à une autre caractéristique essentielle d'une vraie situation d'apprentissage : il faut pouvoir essayer autant de fois que nécessaire. Cela paraît évident pour l'apprentissage de la bicyclette ou du violon et me semble tout aussi vrai pour les apprentissages mathématiques à l'école maternelle.



Je ne sais pas si les situations proposées dans les pages pour la maternelle de Primaths.fr sont des jeux, mais mon souhait est qu'elles proposent aux élèves de véritables problèmes.

Le site Primaths : <http://primaths.fr/>

Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir... ». Ecole maternelle – Programmes 2008

Se passer de « leçons », c'est ici que la pédagogie de l'école maternelle doit (re)trouver son originalité. Plusieurs raisons sans doute peuvent expliquer le sentiment de perte d'originalité de la pédagogie propre à l'école maternelle. La première réside dans des difficultés à se situer entre la finalité de l'école maternelle (préparer les apprentissages systématiques de l'école élémentaire) et les moyens nécessaires pour y parvenir (prendre en compte les besoins des enfants que l'on accueille), la première option devient parfois prédominante....Par ailleurs, il y a parfois méprise dans l'interprétation de l'injonction scolaire : les programmes sont définis par compétences à atteindre (dès 1995) et c'est donc l'horizon qui est donné ; les chemins pour y arriver doivent passer par des itinéraires et des situations variés (recherche, expérimentation, imprégnation culturelle, activités d'entraînement, ...) parmi lesquelles le jeu, dont la valeur formatrice est indéniable.

Enfin, se pose la centration parfois accentuée sur la section des grands et sur les objectifs d'acquisition liés à son appartenance au cycle 2. De fait ils pourraient nuire à la lisibilité des objectifs propres au cycle 1... ainsi qu'aux situations permettant de les atteindre.

À l'heure où l'école maternelle accueille tous les enfants de 3 à 6 ans, il semble important de réhabiliter le « travail scolaire » de l'élève, tel que Madame Kergomard l'avait défini.

### Pour aller plus loin:

Un outil pédagogique particulier : le jeu : <http://ludotheque.paris.iufm.fr/spip.php?article5>

Le jeu à l'école maternelle : <http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/spip.php?article170>

[retour page 1](#)

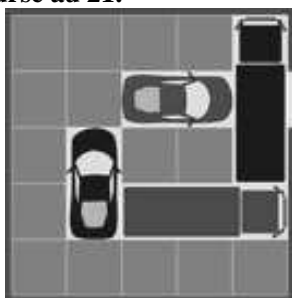
### Du côté des TUIC

À partir des jeux proposés dans l'ouvrage de Dominique Valentin "Découvrir le monde à la maternelle (Hatier)", le site : <http://www.micetf.fr/AutresJeuxMaths/> offre des versions pour jouer en ligne.

Il reprend entre autres :

**Les embouteillages** : pour apprendre à organiser un questionnement, à anticiper des situations, à prévoir des conséquences, à observer les effets de ses actes, à construire des relations entre les phénomènes observés et à décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés.

Mais aussi des jeux comme **Logitic**, **Les différences**, **Abaques – taquins**, **La chasse au nuage**, **Où est caché le soleil ?** et **La Course au 21**.



Selon Dominique Valentin « Il n'y a résolution mathématique que s'il y a anticipation de l'action » (L'enfant et l'école maternelle: les enjeux)- Gilbert PY - Armand Colin – 1993

C'est donc en accompagnant l'activité en ligne (sur un TBI par exemple) ou en la faisant pratiquer par binôme que le jeu participera à construire des compétences mathématiques.

### Outils pour la classe

Des jeux au service des apprentissages

Une sélection non exhaustive de jeux de société de 2 à 7 ans

Document réalisé par Hélène Canu, CPC Saint-Valéry-en-Caux



L'histoire des Arts, des jeux d'enfant: activités à partir du tableau de Bruegel

<http://art.mygalerie.com/lesmaitres/pbruegel/bruegel3.html>

la place du jeu à l'école maternelle

éduscol  
le site des professionnels

### Ressources Sceren

- Les apprentissages à l'école maternelle – CRDP Amiens-2008 (DVD)

- La Maternelle: une école pour jouer, une école pour apprendre – Cap Canal 2004 (DVD)

- Jouer à l'école – Socialisation, culture, apprentissages – CRDP Grenoble- 2006

Directrice de la publication : Catherine BENOIT-MERVANT, Directrice Académique de la Loire Atlantique

Comité de rédaction : Commission Préélémentaire – Inspection académique de la Loire Atlantique

**Prochain numéro ( juin 2012) : les pratiques artistiques à l'école maternelle**