

Jouer et apprendre

Cycle 1

La place du jeu est réaffirmée à l'école maternelle. Mettre les enfants en situation d'apprendre par le jeu est une compétence du référentiel des professeurs des écoles. Alors, dans quelles mesures le jeu peut-il être propice aux apprentissages ? Quel équilibre trouver entre l'aspect ludique et la construction d'apprentissages mesurables ?

Qu'est-ce que le jeu ?

L'enfant joue (cf. Document ressource Eduscol):

s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion	<i>Le jeu est libre ou dirigé</i>
s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu)	<i>L'enfant doit avoir une liberté de décision dans la manière de jouer.</i>
si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel	<i>Apprendre par le jeu, c'est prendre un risque affectif et cognitif que la situation de jeu met à distance.</i>
si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ou sociaux	<i>Apprendre c'est d'abord rencontrer des limites et des règles, c'est pouvoir se confronter avec ses insuffisances, c'est accepter d'abandonner ses certitudes, c'est être capable d'intégrer un groupe sans être le leader, c'est accepté d'être comparé, jugé et de se soumettre. Autant de données qui ne sont pas évidentes à admettre.</i>
s'il retire de son action un plaisir immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé	

Quels sont les différents types de jeux ?

Quatre types de jeux peuvent être identifiés :

 <p>Les jeux d'exploration, où l'enfant répète une action pour en tester les effets (jeux de manipulation, d'expérimentation) : bac de graines, transvasements, bâtons de pluie...etc.</p>	 <p>Les jeux symboliques, où l'enfant imite, fait semblant : jeu de la marchande, dînette, jeu de voitures...etc.</p>	 <p>Les jeux à règles (à partir de 5 ans) où l'enfant se conforme à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié : jeu d'observation, jeux de société, jeux de cartes...etc.</p>	 <p>Les jeux de construction, où l'enfant organise différents éléments à plat ou en volume : puzzles, planchettes en bois...etc.</p>
--	---	---	--

Pourquoi jouer en classe ?

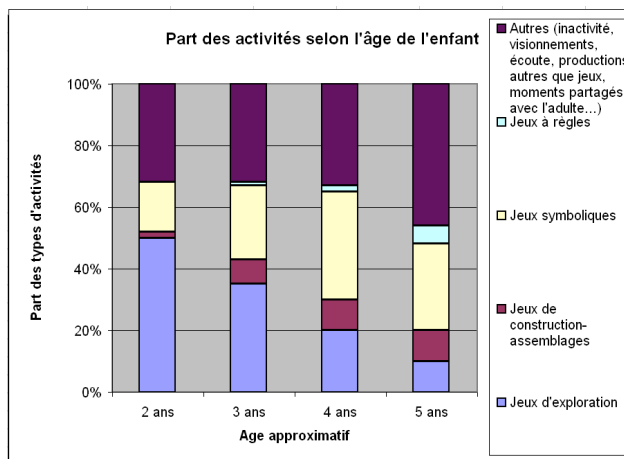
Le jeu est essentiel au développement physique et social, psychique de l'enfant. Le jeu permet de mettre à distance des situations vécues, des connaissances et des capacités nécessaires au jeu. Il y a des enfants qui n'ont pas appris à jouer avant de venir en classe. Et pourtant le jeu favorise le développement cognitif en mettant en œuvre des stratégies, des tactiques. La conceptualisation de ces stratégies est favorisée par la verbalisation. Le jeu facilite l'accès à la culture : la diversité des jeux proposés permet de découvrir des cultures variées. Partager une culture commune inclut l'élève dans le groupe. Il se construit comme joueur avec les autres, et acquiert des connaissances par le jeu.

Quelle place donner au jeu dans l'emploi du temps de la classe ?

Selon son développement, l'enfant consacre des durées variables aux jeux qu'il pratique. Celles-ci dépendent du contexte culturel, de l'aménagement de l'espace, de la diversité du matériel et de sa disponibilité, de la posture des adultes (bienveillants), de la liberté du cadre dont il dispose.

A l'école maternelle, un enfant dans un milieu stimulant passe l'essentiel de son temps à jouer. L'autre partie du temps est consacré à d'autres activités comme l'inactivité, l'écoute, les productions autres que les jeux, les moments partagés avec l'adulte...etc.

La part de chaque type de jeux évolue de la TPS à la GS. L'enseignant doit donc adapter ses propositions pédagogiques en fonction.



Comment aménager les espaces pour favoriser les apprentissages par le jeu ?



La pratique des différents types de jeux permet d'envisager les aménagements des espaces de l'école selon le développement des enfants. Si pour les enfants de 2 à 3 ans, les jeux d'exploration sont essentiels ; ils cèdent progressivement leur place aux jeux de construction et à des espaces de travail sur table à 5-6 ans.

Il revient donc à l'enseignant de réfléchir à la **lisibilité de l'espace** par les enfants (qui pourront facilement identifier la fonction de chaque espace), au **rangement** des espaces (facilement utilisable par les enfants), à la **quantité** de matériel (trop de matériel ne permet pas de cibler des apprentissages, pas assez génère des conflits et beaucoup de frustration), à la **gestion** du matériel (programmer l'évolution des types de jeux, de leur quantité), aux **règles d'utilisation** des espaces (explicites et connues pour les enfants).

Comment mettre en place des situations de jeu qui construisent des apprentissages ?

Plusieurs modalités de mises en place peuvent être proposées, selon les projets :

JOUER A L'ECOLE			
Adapter sa posture d'enseignant	Jouer dans la classe	Se rencontrer autour d'un jeu	Apprendre en concevant des jeux
Laisser jouer	Apprendre des jeux	L'élève animateur	Fabriquer des jeux
Donner à jouer	Installer un coin jeu	Tournois et rencontres	Inventer de nouveaux jeux
Faire jouer	Jouer en soutien		
Jouer avec			

Dans le jeu libre, l'enfant choisit son jeu et la manière d'y jouer, même si l'enseignant prend ponctuellement l'initiative d'amener du langage, de susciter l'imitation ou d'apporter un « coup de pouce » informel. Les séances de jeu libre sont clairement marquées par un signal de début et un signal de fin (ritualisées).

Dans le jeu structuré, l'enseignant initie le jeu en vue de faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques à l'enfant.

Il est constitué en 4 phases (M.A.R.T.) :

- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| 1- Mises en situation | 3- Retour sur l'action |
| 2- Action (jeu ou phases de jeu) | 4- Trace |

Conclusion :

L'entrée dans les apprentissages par le jeu permet à l'enseignant de faire passer progressivement chaque enfant d'un projet de jeu, où seul le plaisir est visé, à un projet d'apprentissage (où l'enfant identifie des problèmes induits par les situations proposées, et s'inscrit dans une recherche de résolution).

Pour cela, chaque équipe d'enseignants est amenée à réfléchir à l'aménagement de l'espace, aux programmations des jeux, à la gestion des jeux disponibles dans le temps et aux règles explicites à mettre en place.

Bibliographie :

- Les documents ressources d'Eduscol sur le jeu : <http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html>
- Aménager les espaces pour mieux apprendre, Ed. Retz