



**ACADÉMIE
DE NANTES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Directions des services départementaux
de l'éducation nationale
Vie pédagogique premier degré

Pour déposer des photos et des petites vidéos



M@terMooc - Deuxième semaine - Questionnaire – Éléments de réponses

« Un jeu est, à mon sens, toujours fait pour s'amuser. Ce sont les objectifs sous-jacents conscientisés ou non par les enfants qui en font une situation d'apprentissage. "Les mains dans la terre" est une situation d'exploration, sans objectif pédagogique précis, "le grand chantier" a bien sûr des objectifs de socialisation, de structuration de l'espace... Quant au jeu coopératif, bien sûr que c'est pour s'amuser (même si l'enseignant a plein d'autres raisons de l'utiliser). Bien sûr que c'est enrichissant de confronter ses idées pour progresser, de se rendre compte qu'avec les autres, on est plus fort et plus efficace ».

Réponse d'une professeure des écoles, avec nos remerciements

Merci à toutes et à tous pour votre participation riche et passionnante à cette 2ème étape du parcours qui reste accessible à de nouveaux arrivants.

Le petit questionnaire était destiné à vous permettre de faire le point sur votre connaissance du jeu dans le cadre de vos pratiques scolaires. Il vous a permis de vous interroger sur :

- la différence fondamentale entre « jeu pour s'amuser » et « jeu pédagogique »
- les limites du jeu pour apprendre
- le concept de coopération

La clarification de ces éléments vous apporte des atouts décisifs pour exploiter efficacement le jeu dans votre démarche pédagogique.



Pour lire une analyse de vos réponses, cliquez sur ce lien

Ci-dessous, la mission maternelle vous propose des éléments de réponses au questionnaire de la page précédente

La vidéo 1 est-elle un jeu pédagogique ?



Nous ne sommes pas en présence d'un jeu pédagogique. L'action n'est guidée par aucun autre objectif qu'une exploration sensorielle. Aucune réflexion particulière n'est mise à contribution pour atteindre un objectif. Seul prévaut le principe de plaisir, sensoriel mais aussi sensuel. Cette étape est typiquement appelée ici « étape de rencontre ».

La vidéo n°3 est-elle un jeu pour s'amuser ?



Nous sommes en présence d'un jeu coopératif qui consiste à réaliser un château en respectant des consignes précises : conformité au modèle, silhouettes du roi et de la reine visibles.

Pour atteindre cet objectif avec succès, une patiente progressivité a été respectée. Le jeu a d'abord été conduit avec des règles de base simples : construire une forme identique au modèle. Les réussites ont été valorisées, puis des phases « réflexives » ont été introduites. Elles ont permis d'identifier les stratégies les plus efficaces en fin de séances. D'autres phases « réflexives » ont amené les enfants à anticiper sur ce qu'ils envisageaient de faire...

Nous sommes en présence d'un jeu « pédagogique ». L'action est guidée par un objectif, et par des étapes de réflexion destinées à améliorer les chances de réussite. Les enfants y prennent du plaisir car ils ont bénéficié au préalable, de séances au cours desquelles ils jouaient simplement « pour s'amuser ». La vidéo n°3 a donc dépassé le stade de jeu pour s'amuser, pour atteindre celui de « jeu pédagogique ».

Suffit-il de jouer pour apprendre ?

Comme le confirment les principes énoncés par Gilles Brougère, le jeu est un espace protégé, en dehors du monde réel, qui autorise des prises de risques sans s'exposer à des conséquences trop importantes dans le monde réel. Il est possible de faire des erreurs, de recommencer, d'en rire... et d'oublier une fois le jeu terminé. En contrepartie, la limitation des conséquences joue aussi bien sur le plan de celles qui pourraient être négatives, que sur le plan de conséquences potentiellement valorisantes.

Aussi, pour se sentir reconnu, l'enfant a besoin de réussir ailleurs que dans le jeu. Il éprouve le besoin de prendre des responsabilités

et d'agir « comme un grand ». Pour y parvenir il va pouvoir réinvestir les compétences acquises au cours de jeux, dans la réalisation de projets ou dans la gestion de situations fonctionnelles. Il ne suffit pas de jouer pour apprendre, mais le jeu aide à bien apprendre.

Le jeu coopératif est-il un jeu pour s'amuser ?

Le jeu « pour s'amuser » mobilise peu ou pas du tout, les capacités d'analyse ou d'anticipation. Il est principalement guidé par le principe de plaisir. Chez le jeune enfant, ce plaisir est à dominante sensorimotrice, et plus tard, la réflexion pourra devenir à son tour, une inépuisable source de plaisir. Il est possible que des jeux coopératifs soient pratiqués comme des « jeux pour s'amuser », cependant, une coopération réussie nécessite une réflexion et des échanges pour harmoniser les actions de chacun. Aussi, à l'école maternelle, le jeu coopératif prend-il plus typiquement place parmi les jeux pédagogiques.

Peut-on agir seul dans un jeu coopératif ?

Dans un jeu coopératif, les tâches et missions sont réparties entre les différents membres du groupe. Ainsi, chacun est responsable d'une partie de la production finale. Le jeu coopératif développe les capacités d'autonomie et de responsabilité individuelle pour une part, et d'autre part, la responsabilité vis à vis des autres membres du groupe. Il est possible et recommandé de permettre à des enfants d'agir seuls à certains moments d'un jeu coopératif, lorsque cela est possible et pertinent. Lorsqu'il a pratiqué des jeux coopératifs, l'enfant est fin prêt à se lancer dans des projets de réalisations au cours desquels il mobilisera et construira de nouvelles compétences.

[Cliquez ici !](#)

Pour accéder à la suite du parcours

M.A.J. le 26/02/2015

Dans cette rubrique

- [1re édition : "Jouer ? Est-ce bien raisonnable ? "](#)
- [2e édition : "Jouer ensemble pour parler grand"](#)
- [3e édition : "**Jouer, on en fait tout un monde !**"](#)
- [4e édition: " Jeux de rôles, jeux drôles ! "](#)
- [5e édition "Jeu conte, tu comptes ...alors raconte "](#)
- [6e édition : " Art et matières"](#)
- [7e édition : "Le castelet de Marie-Hélène..."](#)
- [8e édition "Ensemble découvrons les langues et les cultures du monde"](#)
- [9e édition : "Le défi : Fabriquer un jeu mathématique"](#)

Parcours de formation

- [Présentation](#)
- [Semaine 1](#)
- [Semaine 2](#)
- [Semaine 3](#)
- [Semaine 4](#)

Semaine 2

Quel est l'intérêt du jeu coopératif pour que les enfants comprennent le monde qu'ils découvrent ?

- [Ressources pour mettre en œuvre](#)
- [Espace de mutualisation](#)
- [twitter](#) 

En savoir plus

- [Bibliographie, sitographie](#)
- [S'inscrire à l'espace de mutualisation](#)
- [En cas de problème pour s'inscrire](#)

Pour déposer des photos et des petites vidéos

