

APPRENDRE A JOUER
JOUER POUR APPRENDRE
JOUER A APPRENDRE

LE STATUT DU JEU A L'ECOLE MATERNELLE

En 1858 le jeu est accepté (préau),

A l'école l'enfant est gardé => « dressé » et « éduqué » = pas de jeu.

Le jouet toléré est un objet de la maison, un objet transitionnel :

mission de consoler l'enfant « confié »,

Vers la fin des années 70 le jeu est autorisé en classe maternelle,

pendant les temps d'accueil, puis, pendant le temps scolaire

(« coins-jeux ») = activité de délestage. But : occuper les enfants,

alléger le groupe avec lequel l'enseignant travaille.

Le droit de jouer a été reconnu en 1989 par l'article 31 de la convention du droit de l'enfant

**Le jeu est libre, spontané, gratuit, imaginatif et créatif,
c'est un moteur essentiel,**

**l'enfant acquiert les aptitudes indispensables au travail, à l'effort, au
raisonnement, au respect et au contrôle de soi... =>valeurs éducatives.**

**Tous les enfants n'arrivent pas égaux face au jeu, l'école maternelle doit
donc permettre à chacun de se construire avec et par le jeu.**

Dans le cadre de la loi d'orientation, le jeu reprend sa place à l'école,

Il permet d'apprendre dans un cadre posé et fait lien

avec des acquis et construits objectivés,

Le jeu est une aide aux apprentissages notamment, langagiers,

Il constitue une activité essentielle à la construction de la fonction

symbolique,

(PIAGET - WINNICOT - DOLTO)

Le jeu est un préalable à l'accession au langage de l'intelligence des apprentissages scolaires

La représentation des règles et du but à atteindre,

Le maintien de l'attention,

La répétition verbalisée de chacune des actions,

Le tâtonnement, le retour sur l'action et son effet

L'approche stratégique,

La prise de risques,

La capacité d'évaluation et d'autoévaluation...

DES JEUX... MAIS QUELS JEUX???

LES JEUX DE DOIGTS ET DE NOURRICE

Sur et avec l'enfant, sur soi-même en montrant à l'enfant...

LES JEUX CHANTES ET DANSES

Par deux, en petits groupes...

Les rondes et les rondes à choix

LES JEUX DE REPERES DANS L'ESPACE

Écureuils, éperviers,

LES JEUX DE LANGAGE ET DE PAROLES

En relation dialoguée, en petit groupe avec reprise écho...

LES JEUX d'ECOUTE d'OBSERVATION et de SILENCE

Princesse prisonnière, Chef d'orchestre...

JEUX de RIMES et de DISCRIMINATION AUDITIVE

Padipado, princesse du château d'Anne qui mange des bananes...

Des jeux, mais quels jeux? (1)

le premier langage est celui du corps.

Dès la naissance, le mouvement, la manipulation et surtout la répétition des gestes reproduits sans cesse, permettent l'exploration des possibilités motrices, et la découverte des différentes parties du corps,

Pour le bébé, exercer ces conduites pour le plaisir, permet une prise de conscience de pouvoir.

Des jeux mais quels jeux ? (2)

Le jeu symbolique permet la construction

de l'activité de penser => jeux « à faire semblant »

Penser, permet de se projeter, de donner du sens au vécu, d'évoquer un objet en son absence et de se souvenir.

Dans le cadre des apprentissages, jouer aide à passer de la symbolisation au monde des signes, au monde de l'écrit.

Des jeux mais quels jeux ? (3)

Après 5 ans, chez les grands, l'attrait pour les jeux symboliques diminuent progressivement au profit des jeux se rapprochant des contraintes du réel

LES JEUX A REGLES

D'abord AVEC puis SANS support : Les jeux de société, les jeux éducatifs.

Encore faut-il ne pas mentir à l'enfant, c'est-à-dire

Ne pas appeler « jeu » ce qui est « travail, « l'habillage »

Bien désigner l'objectif de l'activité ludique :

Freud évoque la fonction sémiotique,

Pour Piaget, l'enfant accumule des savoirs par et à partir du jeu,
lequel permet d'exercer et de développer les fonctions
d'assimilation et d'accommodation.

Pensé comme façon d'exister, le JEU permet la construction psychique
du JE et l'émergence d'un langage intérieur.

Il facilite la fonction de contenance, une fonction psychanalytique qui
assure la sécurité mentale et physique de l'enfant « confié » à l'école.

D'un point de vue pédagogique

Le jeu permet d'**acculturer** l'enfant, il l'aide à devenir élève par les actes d'**observation**, d'**interaction** et de **transmission**.

Seul **l'enseignant peut faire lien avec le savoir** car il connaît les **liens en construction (langage d'action)**,

Jouer aide à forger des **attitudes et postures**,

Les jeux d'alliance construisent la **sociabilité**.

D'un point de vue didactique

jeu = contrat didactique → **paramètres :**

- **temps**
- espace et **espaces** (plus il y a de contraintes, moins on joue)
- **relations** (plus les consignes sont fermées, moins on joue)
- **supports** (taille, complexité, distribution)
- **traces** gardées et le rapport à ces traces,
- définition des **groupements et rôles** des élèves,
- **place et le rôle** de l'enseignant.

L'enfant apprend à **s'impliquer** dans l'appropriation des connaissances,
deux positions paradoxales et inter-agissantes => intellectuelle => affective

Il apprend à **se décentrer**,

à **se forger des représentations** qui touchent le travail intellectuel, la réflexion, le
raisonnement, la création, la prise de responsabilité...

Les enfants en échec social/scolaire ne font pas la différence entre le jeu, l'habillage du jeu
et les apprentissages, ni la différence entre le réel et l'imaginaire (télé réalité, de jeux
vidéo...) C'est à l'enseignant d'accompagner ce cheminement, pour l'aider à **déjouer les
pièges du scolaire implicite**, c'est-à-dire l'intention, le but et la démarche (bien au-delà du
plaisir immédiat) pour l'aider à comprendre (et à dire) **ce qu'ils font et pourquoi** :
il s'agit d'un **travail d'explicitation**.

Le jeu permet la **sémiotisation** du monde,

Il est un support de **formulation de la pensée**,

Le jeu permet **l'émergence de la pensée créative** : découverte,
expérimentation et expressions d'émotions dans le cadre de scénarios
imaginaires,

La personnalité se forge dans le jeu, à partir de la conquête de
l'autonomie et de l'estime de soi ; l'enfant transpose des comportements,
des savoir-faire et des savoirs acquis dans d'autres situations :
= **situation de transfert** (l'enseignant ne dirige pas).

Dimension sémiotique du jeu (1)

Le jeu libre facilite la **prise de distance** vis-à-vis des autres,

L'objet fonctionne de façon métaphorique.

L'imagination travaille mais aussi, la communication, l'expression...

la structure même du langage s'élabore par le jeu

Le matériel est dit « ouvert » car il rend le rêve possible pas le détournement d'usage des objets ; il **renforce les capacités imaginaires** et **il nourrit l'activité créatrice de l'enfant.**

Dimension sémiotique du jeu (2)

Le jeu libre permet le **développement d'un langage oral interne :**

soliloque, La mise en scénario d'actions ordonnées est

Aléatoire => logique => chronologique,

Le développement de relations permet de faire se jouer/rejouer

des problématiques inconscientes

=> valeur éducative au jeu libre

Le jeu est un support de pensée

Dimension transitionnelle des jeux de faire semblant => **fonction de contenance.**

L'enveloppe psychique et physique permet de se glisser dans des situations nouvelles, d'oser des rôles et des conduites (sans risquer de s'y perdre)

Le jeu favorise l'action, la recherche, la prise de risques et l'autonomie dans des situations qui permettent :

- ▶ La prise de distance et de recul,
- ▶ La distinction réel//imaginaire,
- ▶ L'approche de la compétition.

+

A travers le jeu, l'enseignant repère

Des compétences en construction,

Des stratégies émergentes,

Et/ou des difficultés

Il vérifie l'acquisition et le bon emploi et le réemploi de connaissances

Il observe la progression des habiletés/capacités développées par l'enfant

L'accompagnement est premier,

Il passe par le regard, le geste, la parole

Refonder l'école : repenser l'apprentissage,
Définir le statut du jeu à l'école maternelle...

Place du jeu en temps de classe? à l'accueil? en TAP? en garderie?...

Sens du jeu et lien éducatif entre l'enseignant et l'animateur?

Liens inter partenariaux et traces, relais?

Education du regard de chacun et partages d'intérêts?