

# JOUER POUR APPRENDRE

## Synthèse du cadrage général

Ce document a une vocation de synthèse. Néanmoins, la ressource d'accompagnement « [Jouer pour apprendre-cadrage général](#) » fournit plus de précisions. Nous vous conseillons de vous y référer pour aller plus loin.

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 :

[...]

### 2.1. Apprendre en jouant

« Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

[...]

#### 1) **Définition :**

L'enfant joue :

- s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
- s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel ;
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ou sociaux ;
- s'il retire de son action un plaisir immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé.

Les ressources d'accompagnement décrivent deux grands types de jeux : les jeux libres, et les jeux structurés.

Dans tous les cas, l'enseignant met en place un environnement choisi (les jeux accessibles sont identifiés dans une progression), afin de développer des compétences identifiées.

En proposant à l'enfant un environnement riche et varié dans des espaces aménagés de manière adaptée, l'école maternelle favorise :

- l'émergence de représentations initiales ;
- l'actualisation de représentations « déjà là » ;
- l'élaboration d'une culture commune sur la base des interactions entre pairs ou/et avec la médiation de l'adulte

#### 2) **Le jeu libre, le jeu structuré**

##### **Les conditions pour le jeu libre :**

Pour que les enfants soient en mesure de pratiquer des jeux libres, certaines conditions sont indispensables :

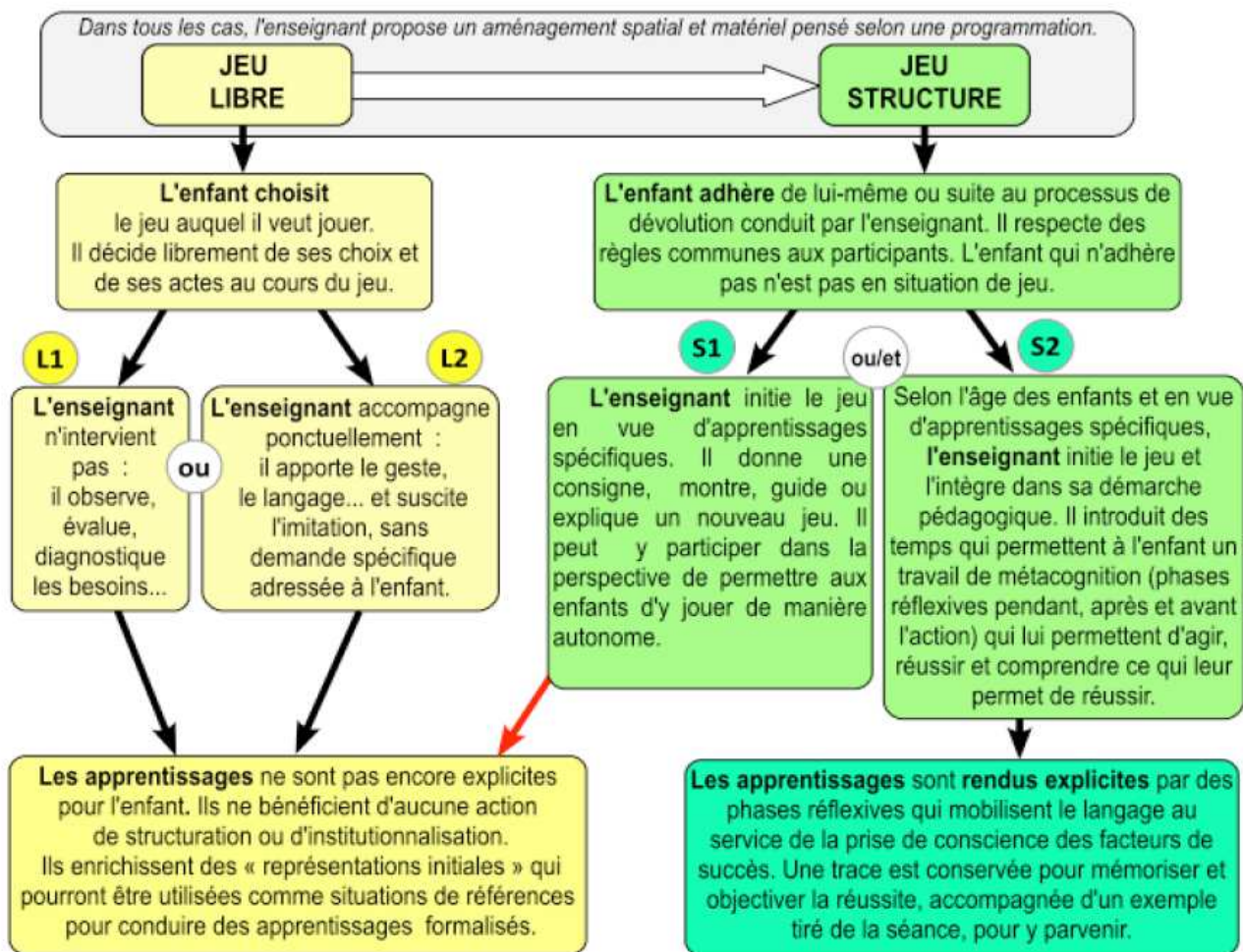
- aménagement de l'espace adapté et repères explicites pour l'enfant ;
- matériel à disposition diversifié, évolutif selon une programmation par périodes et facile d'accès (rangements sans empilements et à hauteur adaptée) ;
- conditions d'utilisation et règles de comportement explicites.

L'enseignant peut proposer un signal rituel qui indique le début et la fin du temps de jeu libre.

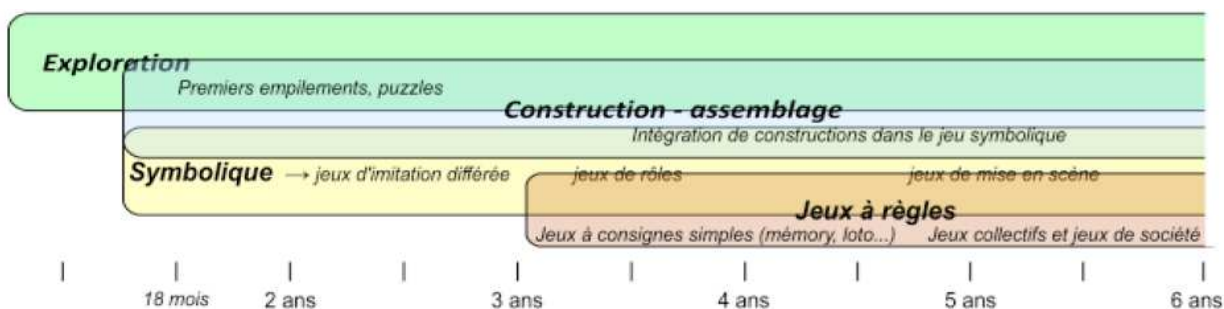
Les jeux sont définis en quatre types :

- Les jeux symboliques
- Les jeux d'exploration
- Les jeux de construction-assemblage
- Les jeux à règles

Cette typologie est la même que celle des ludothèques (ESAR : Exercice, Symbolique, Assemblages, Règles).



### 3) La place du jeu dans les apprentissages au regard du développement de l'enfant



Vers l'âge de 3 ans, l'enfant peut effectuer de premiers jeux à règles simples. Les jeux solitaires ou parallèles<sup>2</sup> évoluent vers des jeux collectifs et coopératifs vers l'âge de 5 ans.

#### Temps de jeux :

L'aménagement des espaces, l'organisation matérielle, la posture des enseignants et des ATSEM, ainsi que le cadre d'action des enfants font ainsi l'objet de choix éclairés.

Temps de la pratique de différents jeux, hors temps de sommeil (nuit) et de repos (« sieste ») d'un enfant, dont le total varie en moyenne de 11 à 11h30 par jour dans le cas d'enfants de 2 à 6 ans environ :

Différents jeux	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans
Jeux d'exploration	50%	35%	20%	10%
Jeux de construction-assemblages	2%	8%	10%	10%
Jeux symboliques/imitations	16%	24%	35%	28%
Jeux à règles		1%	2%	6%
Autres (inactivité, visionnements, écoute, productions autres que jeux, moments partagés avec l'adulte...)	32%	32%	33%	46%
Soit ramené à une journée d'école de 5h30.				
Jeux d'exploration	2h45	1h55	1h06	33 min
Jeux de construction-assemblages	6 min	26 min	33 min	33 min
Jeux symboliques / imitations	52 min	1h19	1h55	1h32
Jeux à règles		3 min	6 min	19 min
Autres (inactivité, visionnements, écoute, productions autres que jeux, moments partagés avec l'adulte...)	1h45	1h45	1h48	2h31

Ces temps et les tranches d'âge sont variables d'un enfant à l'autre. Ils ont une valeur indicative.

Différents jeux	2 – 3 ans	3 - 4 ans	4- 5 ans	5 - 6 ans
<b>Repères</b>	L'enfant joue essentiellement en parallèle. De premières interactions apparaissent dans des jeux « pour offrir » ou des jeux d'alternances – « à toi, à moi » -.	<b>Collaboration</b> : l'enfant est capable de jouer avec 2 à 3 pairs, de lier des relations d'amitié et de faire preuve d'humour. Il s'exprime à la première personne (affirmation du « je ») et s'inscrit dans des échanges.	<b>Coopération et collaboration</b> : l'enfant aime jouer avec ses pairs et partage ses jouets. L'enfant peut jouer sur un temps long à des jeux d'exploration, symboliques, de construction, en les combinant (jeu libre). Il découvre que d'autres points de vue et d'autres intentions peuvent être adoptés par autrui et qu'il existe un autre sexe que le sien, auquel il porte alors un grand intérêt.	<b>Coopération</b> : l'enfant préfère jouer avec des pairs de même sexe et y renforce son identité sexuée.
<b>Jeux d'exploration</b>	il aime grimper, s'équilibrer, se déplacer ; il aime tirer, pousser, déplacer des objets ; il apprécie particulièrement de jouer avec l'eau et le sable ; il aime répéter des actions simples (transport, déplacement manipulation, chute d'objets, interactions...) ; il produit des tracés simples ; il monologue, il aime répéter de petites phrases et des rythmes simples (comptines, chansons, phrases entendues dans une histoire...).	il manipule les matières, les objets ; il prend progressivement conscience de certaines de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples. Symbolique : il imagine et joue des histoires, il donne un rôle aux objets (fonction symbolique), il se déguise...	il aime explorer les matières et les objets nouveaux, mais aussi les usages et les possibilités que lui ouvrent ses progrès dans la grande motricité (taper dans une balle, la lancer, la faire rebondir), et dans la motricité fine (manipulations plus précises, tracés de cercles, et de dessins (maison, bonhomme, animaux...)).	il exerce sa grande motricité (équilibre, course, grimper, saut...) et sa motricité fine (précision, tracés, découpages, adresse) ; les autres jeux d'exploration se limitent à la rencontre d'objets ou de situations nouveaux qu'il découvre dans son environnement.
<b>Jeux de construction-assemblages</b>		il manipule les matières, les objets ; il prend progressivement conscience de certaines de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples. Symbolique : il imagine et joue des histoires, il donne un rôle aux objets (fonction symbolique), il se déguise...	il élabore des constructions plus précises, plus complexes et plus réalistes ; construit des tours et des formes qu'il commence à intégrer à ses jeux symboliques ; trie les formes et les couleurs ; peut combiner différents objets et jeux dans ses constructions.	les constructions se complexifient, introduisent des éléments de liaison et sont le plus souvent destinées à assurer une fonction dans le jeu lui-même ou hors de celui-ci.
<b>Jeux symboliques/imitations</b>	il commence à imiter les actions qu'il a observées chez ses proches (imitation différée).	idem	il élabore des histoires complexes, attribue des rôles à ses pairs, se déguise, utilise des marionnettes ; le temps et l'espace sont pris en compte... (jeux de faire semblant).	les jeux de « faire semblant » se complexifient et évoluent vers une « scénarisation » ; l'enfant s'ouvre au jeu dramatique médiatisé par l'adulte.
<b>Jeux à règles</b>		il imagine des règles de jeux (spontanées ou arbitraires) ; il apprécie les premiers jeux à règles simples (mémoire, loto) ; comprend le principe du « tour de rôle ».	il est capable de respecter des règles simples et de les changer ; il aime danser et suivre des rythmes.	l'enfant est capable de respecter des règles plus complexes, de les faire évoluer ; il a tendance à préférer la compétition à la coopération.

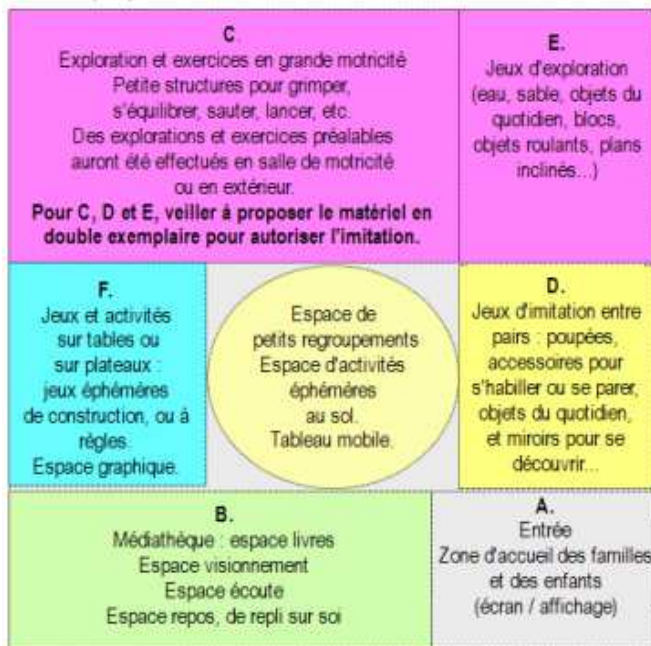




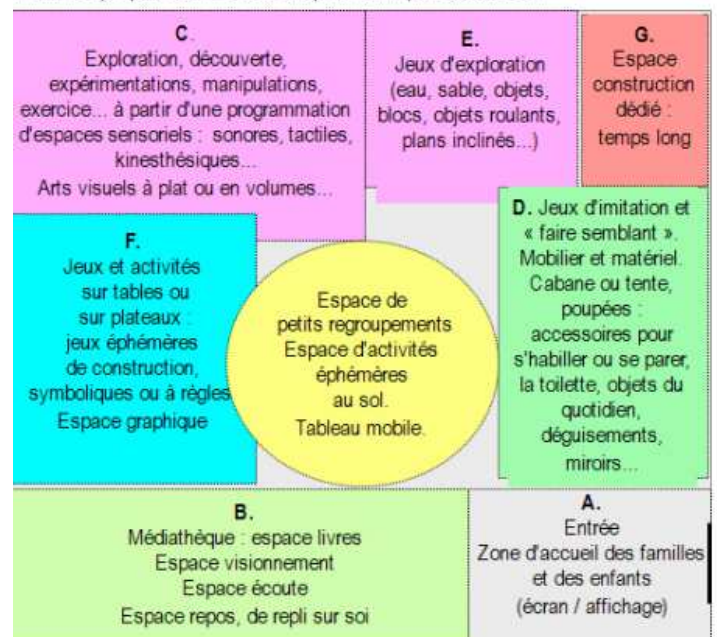
Selon l'âge, le document ressource propose plusieurs aménagements de l'espace pour répondre aux besoins de développement des enfants :

3 – 4 ans

Plan 1 : proposition indicative - classe d'enfants de 2 à 3 ans

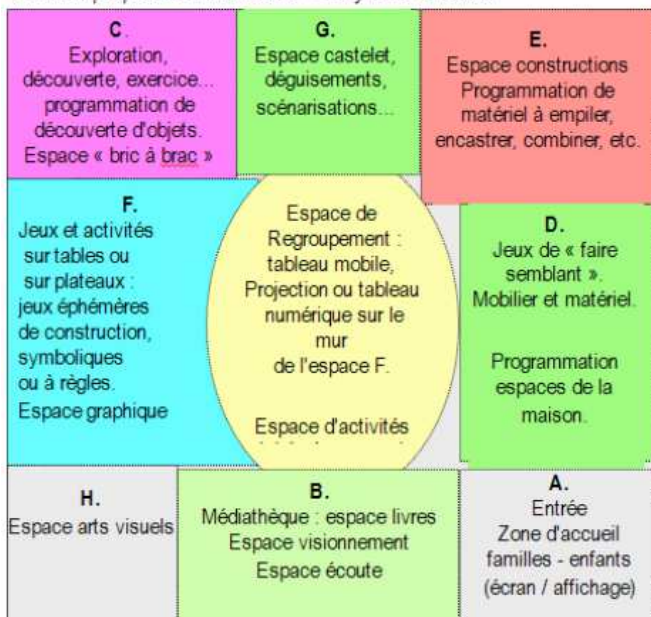


Plan 2 : proposition indicative pour une petite section



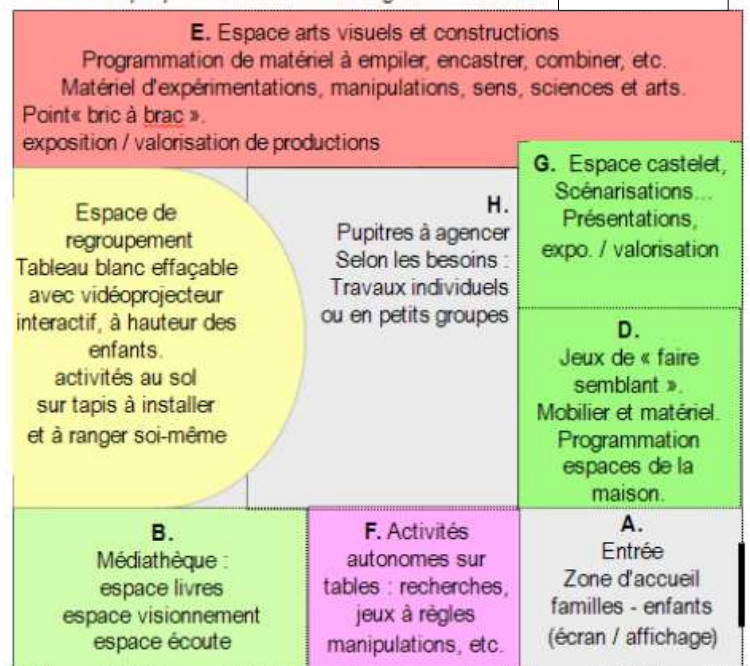
4 – 5 ans

Plan 3 : proposition indicative - moyenne section



Plan 4 : proposition indicative - grande section

5 – 6 ans



Des propositions pour les classes multi-âges sont dans le document ressource.

Des précisions également sont apportées quant aux objectifs langagiers en situation de jeux.