

# Les jeux d'exploration

## 1 De quoi s'agit-il ?

Nous appellerons « jeux d'exploration », les jeux d'exercices par la répétition d'une action pour en tester les effets, les jeux sensori-moteurs, les jeux de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternances. Ce sont des jeux libres, effectués sans guidage de l'adulte et basés sur le plaisir. Cette exploration, chez le jeune enfant, est souvent menée en solitaire. C'est ce type de jeux qui apparaît en premier et qui cohabitera ensuite avec d'autres types de jeux. Les apprentissages sont informels et difficilement évaluables. Les jeux d'exploration représentent 40% du temps en PS et seulement 10% chez les GS.

## 2 Pourquoi ?

Les jeux d'exploration constituent un passage obligé avant l'accomplissement d'actions motrices ou physiques plus complexes. Ils contribuent à la formation de l'intelligence et à la formation de « représentations initiales » à partir desquelles pourront être initiées des situations d'apprentissages explicites et formalisées. La pratique de ces jeux opère des effets physiologiques tant sur le développement du cerveau que sur les capacités à agir.

## 3 Quand, où, comment ?

Les jeux d'exploration sont pratiqués lors du temps d'accueil, au début des activités physiques, sur des temps libres lorsque l'enfant a terminé sa tâche, en récréation, lors des ateliers de manipulation en autonomie (plateaux individuels avec matériel spécifique).

**Les lieux sont variés** : classe, salle de motricité ou autres, cours de récréation (espaces dédiés ou espaces polyvalents).

Au cours de ces jeux, les enfants **librement** découvrent et apprennent (maîtrise du corps, nouveaux objets, nouveaux espaces, gestes....) et apprennent en s'exerçant (situation d'entraînement, automatisation...)

## 4 Les jeux d'exploration dans les 5 domaines du programme de l'école maternelle :

### 1 Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Les jeux d'exploration ne sont pas évoqués mais l'outil numérique peut ouvrir des perspectives pour l'oral comme pour l'écrit.

### 2 Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

« Ces séances doivent être organisées en cycle de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantissent une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives. »

### 3 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

« explorer le monde du vivant, des objets et de la matière »

### 4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations : « ..les enfants rencontrent les nombres écrits notamment dans des activités occasionnelles de la vie de la classe, dans des jeux... » Tous ces jeux passent nécessairement par une étape d'exploration du matériel.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : le terme « explorer » est dans le titre.

### 5 Explorer le monde

Les activités présentées dans les tableaux offrent de multiples illustrations de situations d'exploration du monde

Espaces dédiés	intitulé	Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel Actions simples sans scénarisation ni règle
Sensoriel	Matières, objets sonores, objets visuels, autres sens Exemple de parcours sensoriels	<b>Actions</b> : Toucher des tableaux de matières et textures avec différentes parties du corps. Ecouter/localiser des objets sonores, des percussions, des instruments simples. Observer au travers de lentilles, filtres colorés, dans des miroirs simples ou déformants. Agir les yeux bandés : ranger des objets, effectuer de petits déplacements, suivre des pistes tactiles, localiser un son... Associer des formes, des textures, des propriétés.. <b>Matériel</b> : tapis de découverte, bâton de pluie, boîtes à sons, sacs à surprises, tableau de matières et textures avec cache, lunettes teintées, kaléidoscope, cabanes, chemins, tunnels constitués de matériaux divers à parcourir pieds nus, à quatre pattes, en rampant, sur le ventre, sur le dos, etc....
Moteur	Ponts et parcours Transporteurs	<b>Actions</b> : S'équilibrer, sauter, marcher debout, de côté, à reculons, à quatre pattes, en rampant etc.. Pousser, tirer, charger, décharger, transporter, équilibrer <b>Matériel</b> : petits ponts et passerelles, goulottes, tuyaux, ballons, tunnels, porteurs, jouets à tirer ou pousser....
Manipulations	Matières objets techniques méthodes	<b>Actions</b> : Transvaser, mélanger, trier, manipuler des solides et liquides variés. Manipuler objets, mobiles et équilibres : outils scripteurs, objets flexibles et élastiques, ressorts, aimants, loupes, lampes LED, pinces, objets à vis, à leviers, démontables, systèmes de fermetures, enrouleurs, engrenages. Faire rouler ou glisser tous types d'objets sur différents plans et pentes, secs ou enduits de liquides colorés. Manipuler des images et des sons avec des outils numériques. <b>Matériel</b> : Bacs intérieurs, à sable ou à liquides, avec bouteilles, entonnoirs, pelles, pinces, objets démontables, voitures à friction, à ressort, avec portes et capot ouvrant...
Constructions	Assemblages	<b>Actions</b> : paver, empiler, encastrer, ajuster, assembler, solidariser pour mettre ensemble puis réaliser progressivement des assemblages plus complexes non figuratifs puis figuratifs simples. suspendre, équilibrer, accrocher faire balancer.. <b>Matériel</b> : pinces à linges, crochets, tiges, bûchettes, kaplas, puzzles à encastrer, à assembler, duplo, cubes, briques....
Jeux d'exploration associés aux jeux symboliques	Déguisement poupées maisons véhicules ferme garage, zoo, commerce, castelet	<b>Actions</b> : s'habiller, habiller une poupée, faire la toilette, coiffer, coucher, lever, faire manger, repasser, utiliser des objets de : cuisine, salle de bains, chambre, toilette, atelier, téléphoner à , créer des décors, imaginer des interactions entre des objets miniatures ( animaux, véhicules, personnages) <b>Matériel</b> : poupées, marionnettes, vêtements, équipement de cuisine, nursery, objets roulant, jouets, personnages et décors miniatures..
Médiathèque	Livres, documents, écrans	<b>Actions</b> : regarder, consulter : livre, affiche, support d'écrit, d'images et de photos, regarder, observer un documentaire, un clip vidéo narratif <b>Matériel</b> : livres, documentaires, affiches, tablettes tactiles, écran.....
« Bric à brac »	Objet sur lesquels l'enseignant souhaite porter une focale	<b>Action</b> : découvrir, explorer... <b>Matériel</b> : boîte à neige, casse-noix, glaçons, objets extraits des autres espaces dédiés ou sur lesquels l'actualité attire plus particulièrement l'attention. Objets et situations préliminaires à la découverte d'un album, d'un jeu...
Extérieur	Cours	<b>Action</b> : Saisir, frotter, vider, remplir, verser, faire couler, entasser, creuser, bâtir, griffer, planter... Déplacer, se déplacer, tirer, pousser, transporter, remorquer, faire rouler....avec obstacles, tracés..... Combiner, faire tomber, s'écrouler, faire sauter...des empilements, des objets en équilibre.... Grimper, glisser, sauter, lancer, se suspendre, se balancer.... <b>Matériel</b> : Bacs à sable ou autres matières, engins roulants, jeux moteurs

Espace polyvalents	Support d'activité	Modalité de jeu	Exemples de jeux d'exploration et exercices
Regroupement	Au sol ou combiné avec le matériel périphérique	Coopératif ou individuel	Jeux moteurs de construction, manipulation, imitation : des caisses et des boîtes adaptées pour un stockage à proximité, permettent un rangement rapide et aisé par les enfants.
Zone d'accueil et d'information	Au sol, assis ou sur une petite table	Individuel	Annexe de la médiathèque : l'écran utilisé pour diffuser aux familles les diaporamas de moments vécus par les enfants est ensuite utilisé pour diffuser de brefs clips vidéo ...Jeux sensoriels de manipulation, de construction, éventuel table ou présentoir »bric à brac »
Arts visuels sur grande table	Grande surface plane	Coopératif ou individuel	Sensoriel, manipulation, construction, imitation ( mise en scène avec décors et personnages)
Arts visuels sur chevalet	Surface quasi verticale	Coopératif ou individuel	Sensoriel, moteur (bras/main/posture du corps)manipulations(coulure, pendules, utilisations de gravité)
Ilots de pupitres	Surface plane	Coopératif ou individuel	Jeux sensoriels, de manipulation, de construction, de scénarisation...
Pupitres face au tableau	Surface plane	Individuel	Sensoriel, manipulation, construction
Tapis au sol	Surface plane	Coopératif ou individuel	Sensoriel, manipulation, construction, imitation
Espaces intérieurs contigus	Il est toujours bénéfique de profiter d'espaces contigus qui permettent aux enfants d'agir sans perturber ou être perturbés par des pairs : portion de couloir, salle de repos.... Précaution : l'adulte doit facilement entrer dans le champ de vision de l'enfant et inversement.		
Espaces extérieurs contigus	Le jeu en extérieur constitue un facteur important dans le bon développement des enfants. Une zone délimitée derrière une porte vitrée leur permet d'agir à la lumière du jour et à l'air libre : jeux moteurs, sensoriels, de manipulation, de construction....		