

JOUER OU APPRENDRE?

Place du jeu dans nos pratiques



MOT POLYSÉMIQUE: ACTIVITÉ OU OBJET

ETYMOLOGIQUEMENT :

JOCUS : AMUSEMENT, BADINAGE.

DICTIONNAIRE USUEL :

« ACTIVITÉ PHYSIQUE OU MENTALE QUI N'A PAS D'AUTRE BUT QUE LE PLAISIR QU'ELLE PROCURE. »


« ACTIVITÉ ORGANISÉE AUTOUR D'UN SYSTÈME DE RÈGLES. »

L' ENFANT JOUE SI:

-IL CHOISIT DE S'ENGAGER DANS L'ACTION LUI-MÊME OU PAR UN PROCESSUS D'ADHÉSION

-IL DÉCIDE DES MODALITÉS D'ACTION

-IL JOUE DANS LE BUT DE SE FAIRE PLAISIR

A young boy is shown from the chest up, wearing a dark and light striped shirt. He is holding several wooden clothespins on his fingers. His right hand has three clothespins on the index, middle, and ring fingers. His left hand has two clothespins on the index and middle fingers. The background is a warm, wooden wall. The text is overlaid on the upper left part of the image.

Der Mensch hört nicht auf zu spielen,
weil er älter wird. Er wird alt,
weil er aufhört zu spielen.

Oliver Wendell Holmes

TRADUCTION....

L'HOMME NE S'ARRÊTE PAS DE JOUER PARCE QU'IL
EST VIEUX...

IL DEVIENT VIEUX PARCE QU'IL ARRÊTE DE JOUER.



TOUTES LES INFORMATIONS DE CETTE INTERVENTION SONT
EXTRAITES DES DOCUMENTS EDUSCOL

<http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html>

Ou dans le livre « aménager les espaces
pour mieux apprendre » Retz



Le jeu dans les programmes de 2015

- Jeu reconnu comme **moyen central** pour entrer dans les apprentissages

« L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité. »

- Jeu reconnu comme **une modalité spécifique** d'apprentissage à l'école maternelle

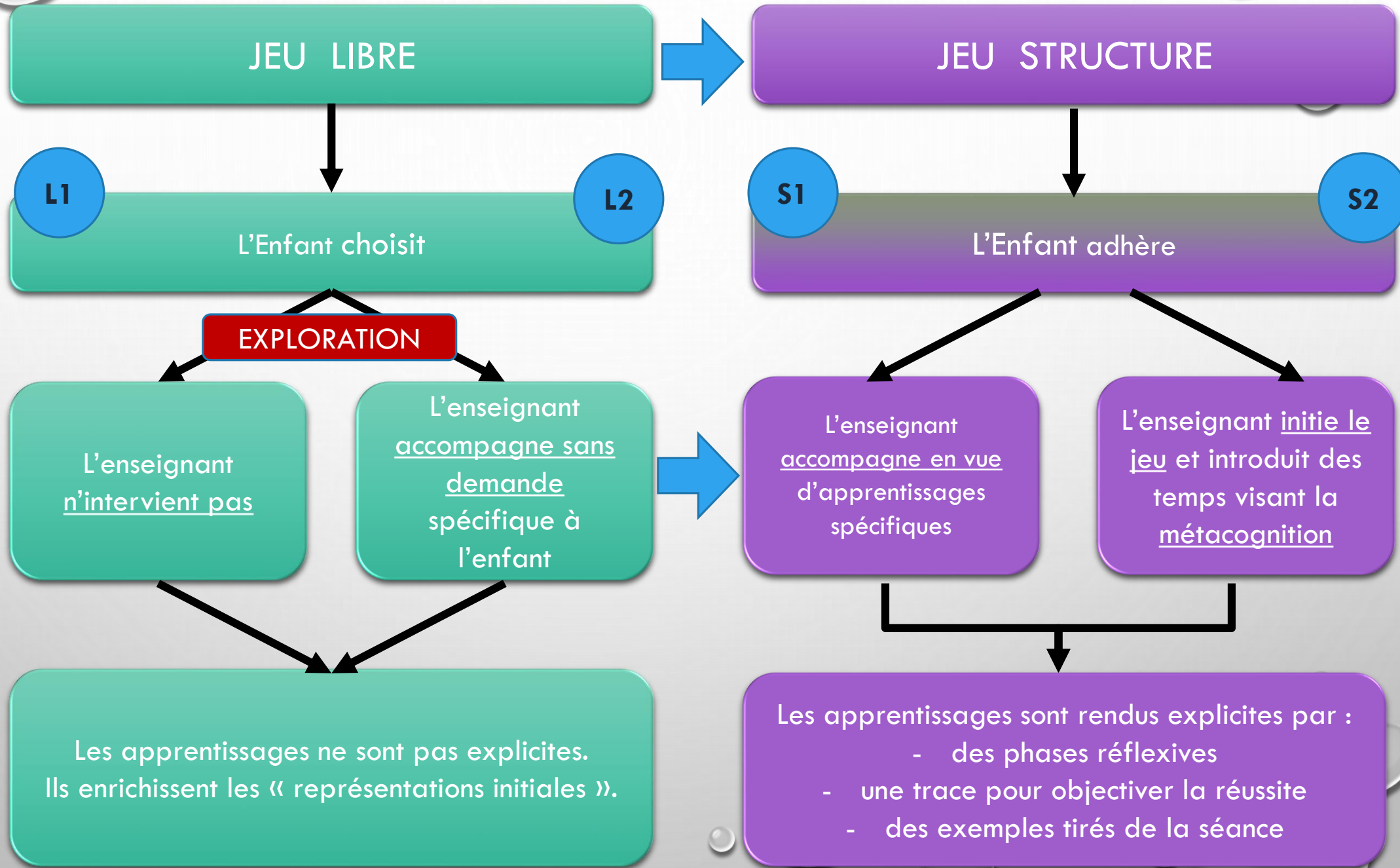
- **Apprendre en jouant**
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- Apprendre en s'exerçant
- Apprendre en se remémorant et mémorisant

LE JEU DANS LES PROGRAMMES DE 2015

[...] 2.1. APPRENDRE EN JOUANT

- LE JEU FAVORISE LES **expériences vécues** par les enfants dans **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.
- Il revêt diverses formes : jeux **symboliques**, jeux **d'exploration**, jeux de **construction** et de manipulation, jeux collectifs et jeux **de société**
- 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.

D
i
u
e
u
i
e
s
u
r
l
i
c
b
r
e
a
u



JEU LIBRE

JEU STRUCTURE

L1

L2

EXPLORATION

L'enseignant n'intervient pas

L'enseignant accompagne sans demande spécifique à l'enfant

Les apprentissages ne sont pas explicites. Ils enrichissent les « représentations initiales ».

S1

S2

L'Enfant adhère

L'enseignant accompagne en vue d'apprentissages spécifiques

L'enseignant initie le jeu et introduit des temps visant la métacognition

Les apprentissages sont rendus explicites par :
- des phases réflexives
- une trace pour objectiver la réussite
- des exemples tirés de la séance

UNE SÉANCE DE JEU LIBRE

1 à 2 min

- Rituel de regroupement
- Rappel des règles

20 à 60
min

- Enfants en autonomie
- Enseignant observe pour identifier les besoins

2 à 5 min

- Signal indiquant la fin du jeu libre et le rangement
- Pas de rangement systématique

UNE SÉANCE DE JEU STRUCTURÉ

M. A. R. T.

1 à 3 min

- Mise en situation

5 à 15 min

- Action : jeu ou phases de jeu

2 à 5 min

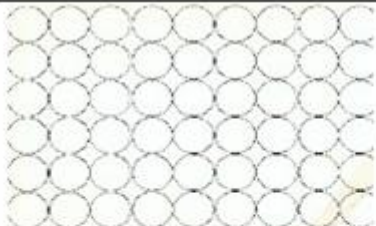

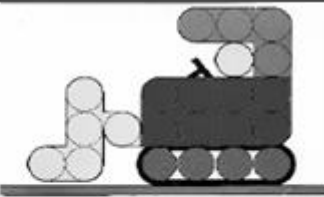
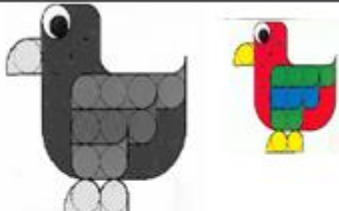
- Retour sur action

Variable

- Trace

COMMENT RENDRE COMPTE DES APPRENTISSAGES?

• LES BREVETS DE RÉUSSITE

<p>Explorer le monde</p> <p>Couleurs et espace</p> <p>Atelier mosaïques (Maxicoloredo)</p>	 <p>Remplir une grille de pions de couleurs.</p>	 <p>Remplir une grille de pions avec le modèle en couleurs.</p>	 <p>Placer les pions de couleurs sur un support en noir et blanc</p>	 <p>Placer les couleurs en me repérant sur un modèle réduit.</p>

Je suis capable de :

<p>Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée</p> <p>Résoudre des problèmes de quantité, identifier le plus grand nombre et/ou la plus grande quantité</p>	<p>○ – Jouer au jeu de la Bataille simplifiée et reconnaître la carte qui a le plus de formes (de 1 à 4)</p>  <p style="text-align: right;">★</p>	<p>○ – Jouer au jeu de la Bataille simplifiée et reconnaître la carte qui a le plus de formes (de 1 à 6)</p>  <p style="text-align: right;">★ ★</p>	<p>○ – Jouer au jeu de la Bataille traditionnelle et reconnaître la carte la plus forte par le nombre ou par la quantité (de 1 à 5)</p>  <p style="text-align: right;">★ ★ ★</p>	<p>○ – Jouer au jeu de la Bataille traditionnelle et reconnaître la carte la plus forte par le nombre ou par la quantité (de 1 à 10)</p>  <p style="text-align: right;">★ ★ ★ ★</p>
---	---	--	---	--

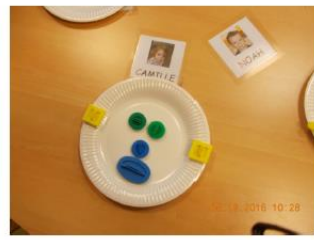
(● – avec aide)

En décembre, les petits apprennent à différencier 1 et 2

Nous avons appris une comptine, puis nous avons réalisé la tête. Mais les objets étaient un peu plus loin, donc il fallait bien se rappeler ce qu'il fallait rapporter.



Au début, nous avons une assiette : cela représente la tête. Il fallait aller chercher les objets pour représenter les parties du visage.



Prendre 2 yeux et un nez..... Et les placer sur notre assiette. C'était facile pour certains et difficiles pour d'autres élèves.

Ensuite il fallait ajouter les 2 oreilles et beaucoup de cheveux!



COMMENT RENDRE COMPTE DES APPRENTISSAGES?

Dictée à l'adulte pour le cahier de vie.

COMMENT RENDRE COMPTE DES APPRENTISSAGES?

La fiche du classeur des savoirs : règle du jeu de la bataille

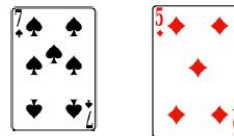
Nous savons jouer à la bataille
avec les cartes jusqu'à 10.

Au début il faut distribuer les cartes : on en donne autant à chacun.

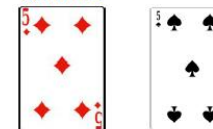
Après on met le tas de cartes à l'envers devant soi et en même temps on retourne 1 carte.



1- Celui qui a la carte la plus forte gagne les 2 cartes.



2- Quelques fois les 2 joueurs retournent une carte qui a la même valeur : Il y a bataille.



Dans ce cas, on prend chacun une carte que l'on retourne et on place une autre carte face visible.

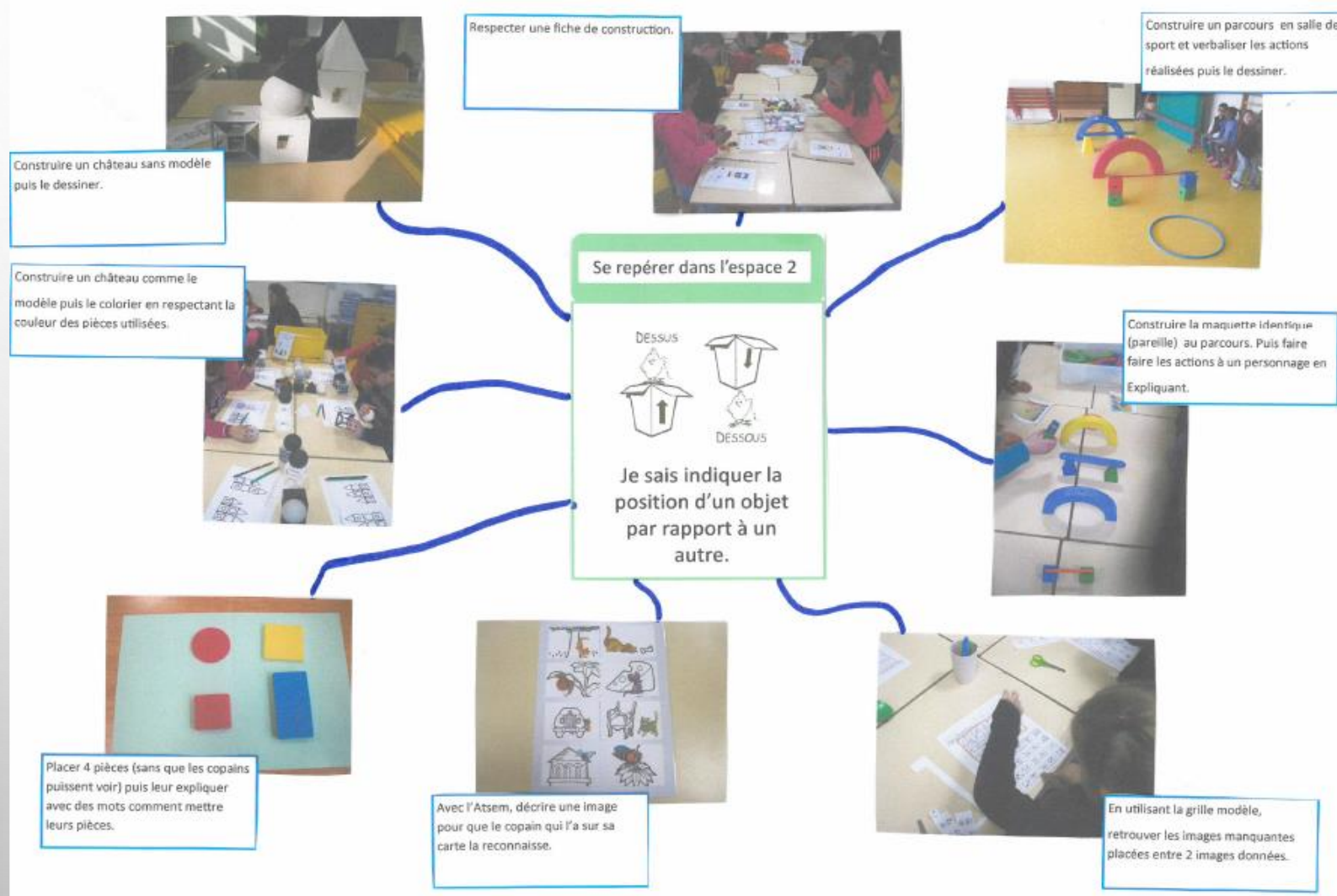


Celui qui a la carte la plus forte gagne tout le paquet.

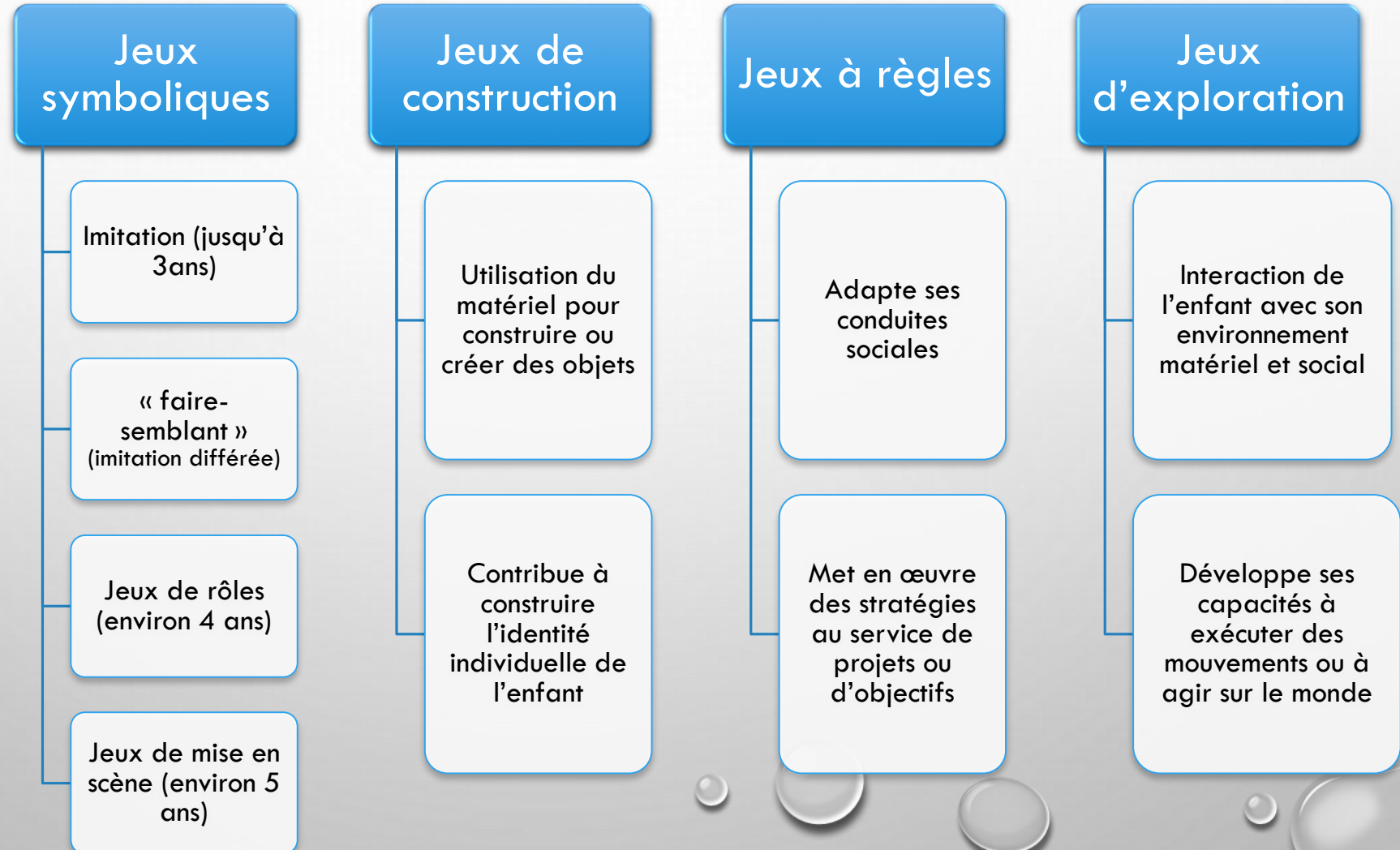
Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné la partie.

COMMENT RENDRE COMPTE DES APPRENTISSAGES?

La carte récapitulative des activités de la séquence

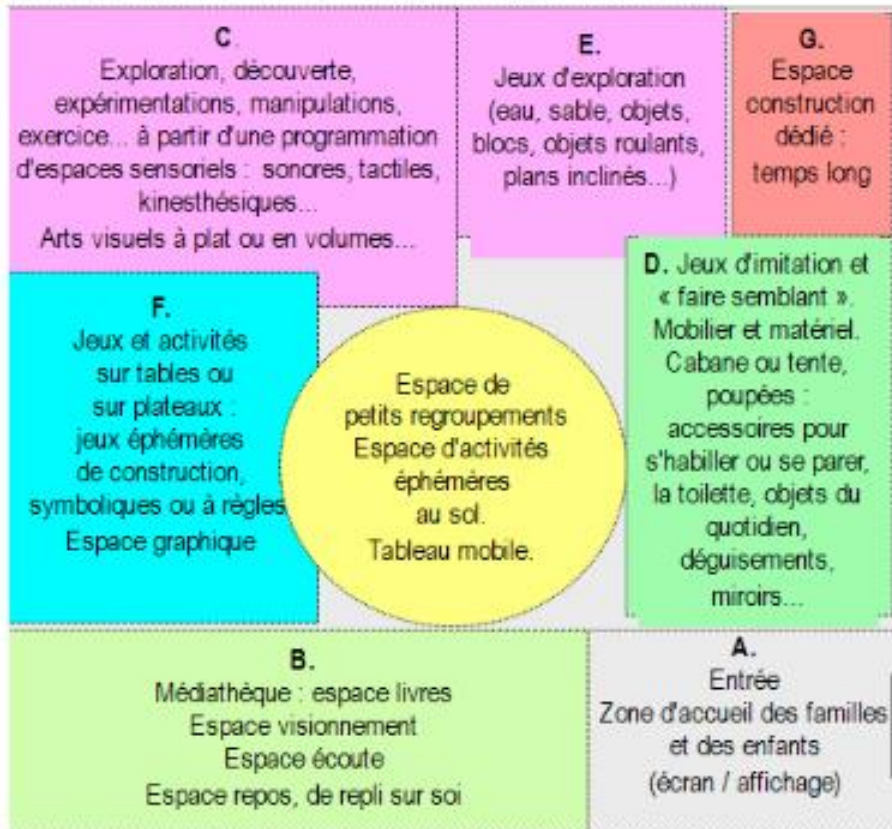


LA TYPOLOGIE DES JEUX

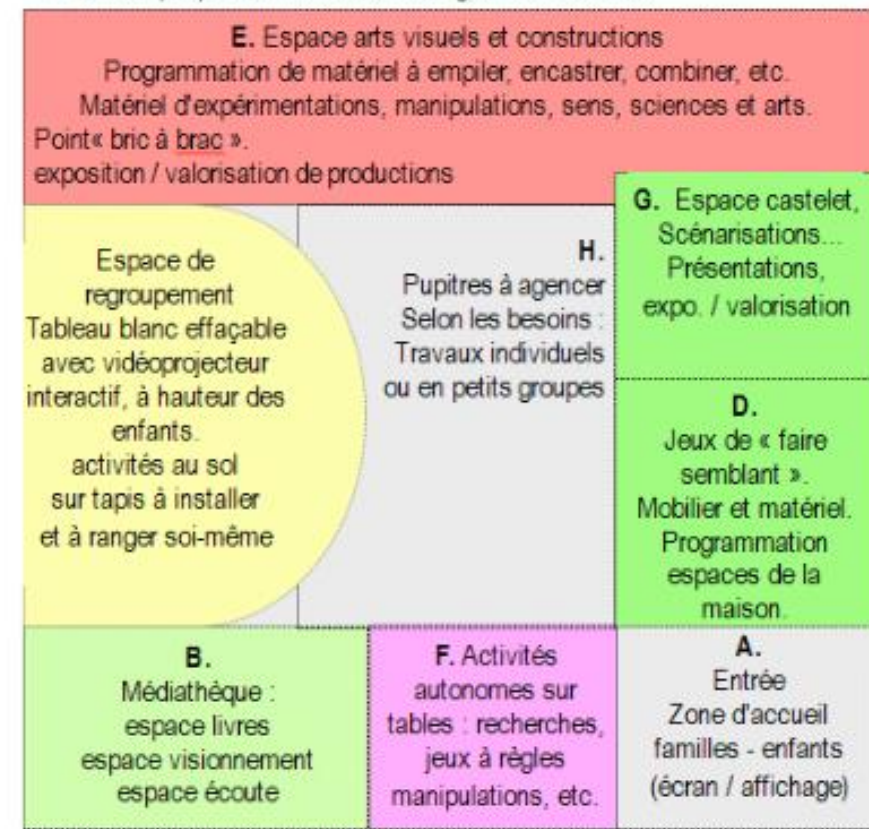


DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Plan 2 : proposition indicative pour une petite section



Plan 4 : proposition indicative - grande section



Plans : formation aménagement de l'espace en maternelle Magistère

LES JEUX SYMBOLIQUES

Pourquoi ?

- Plaisir
- Enrichir les expériences et le vocabulaire
- Communiquer
- Différencier les rôles sociaux
- Maîtriser son angoisse
- Reproduire des gestes

Quand ?

- Evolution sur l'année et le cycle
- Ateliers dirigés avec objectifs précis
- En tant qu'atelier libre à des moments définis et prévus par le maître
- En fréquentation libre à l'accueil

Comment ?

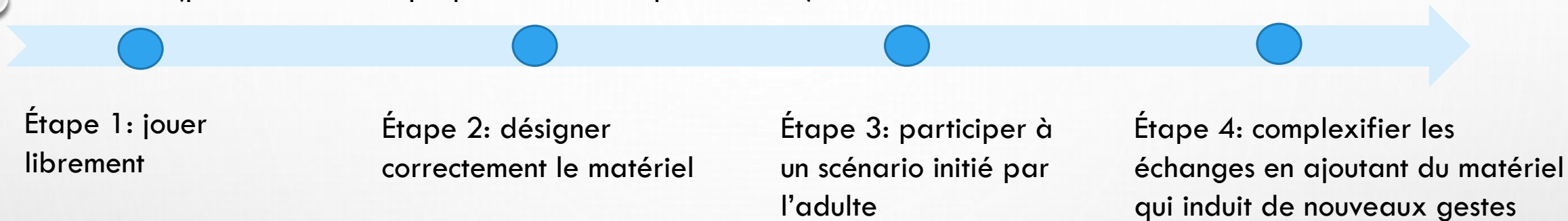
- Identification du lieu
Agencement pensé
- Matériaux de bonne qualité et en nombre suffisant
- Règles de fonctionnement

Et le Maître ?

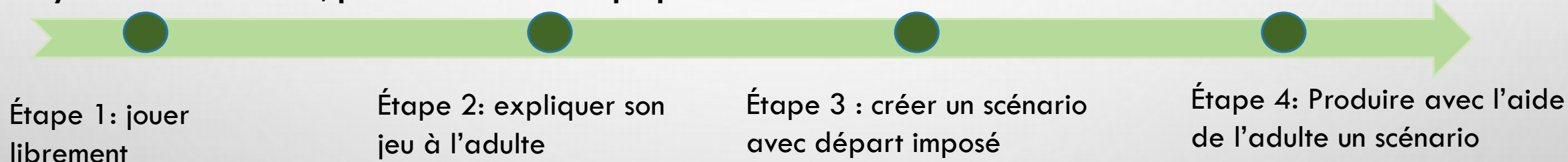
- Observateur
- Régulateur du savoir faire et du savoir être
- Initiateur : propositions de scénarii

EXEMPLE DE PROGRESSIVITÉ

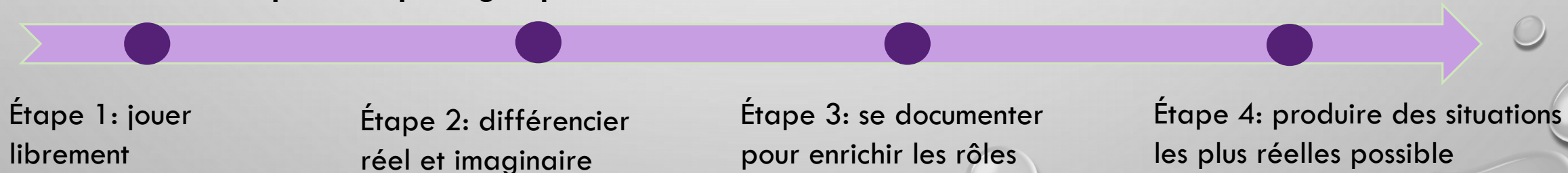
Petite section (jouer les scénarii proposés ou initiés par l'adulte)



Moyenne section : créer, jouer et raconter ses propres scénarii



Grande section : interpréter en petits groupes des rôles sociaux





UN EXEMPLE DE SCENARIO EN PS/MS/GS
PROJECTION DU COURT MÉTRAGE RÉALISÉ DANS LA
CLASSE DE PS/MS/GS DE RÉGINE GAUTIER

LES INFIRMIÈRES



LES JEUX D'EXPLORATION

Pourquoi ?

- plaisir
- Établir des relations entre action et effet
- Comprendre et anticiper
- Améliorer le langage

Quand ?

- A l'accueil en fréquentation libre
- En atelier de manipulation autonome
- En jeu libre après le travail
- En récréation
- En motricité

Comment ?

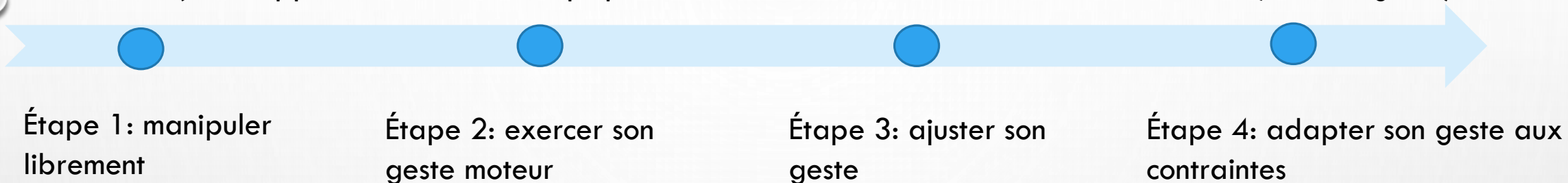
- Grace à un agencement pensé du milieu
- Souvent en solitaire ou en parallèle
-

Et le Maître ?

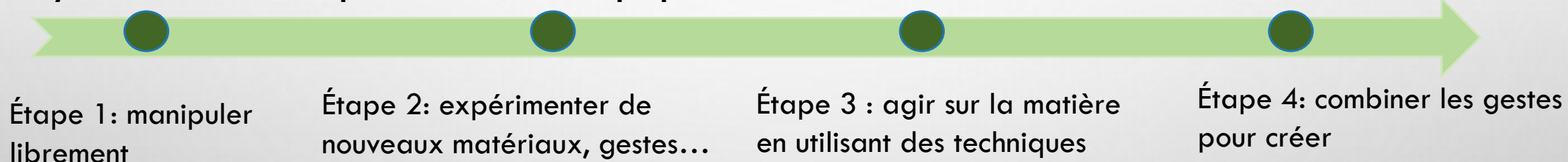
- Observe
- Pense l'espace son évolution et celle du matériel proposé

EXEMPLE DE PROGRESSIVITÉ

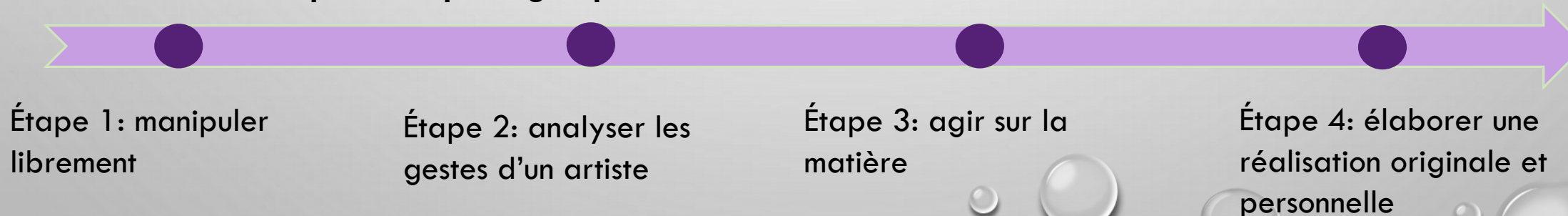
Petite section (développer les mouvements qui permettent une meilleure coordination des la main, des doigts...)



Moyenne section : créer, jouer et raconter ses propres scénarii



Grande section : interpréter en petits groupes des rôles sociaux



LES JEUX DE CONSTRUCTION

Pourquoi ?

- Favoriser l'entraide et la coopération
- Enrichir les jeux symboliques
- Développer les compétences motrices, langagières...

Quand ?

- En fréquentation libre à l'accueil
- En tant qu'atelier à des moments définis et prévus par le maître
- Ateliers dirigés avec objectifs précis

Comment ?

- Evolution sur l'année et le cycle
- Seul
- Par 2
- En groupe

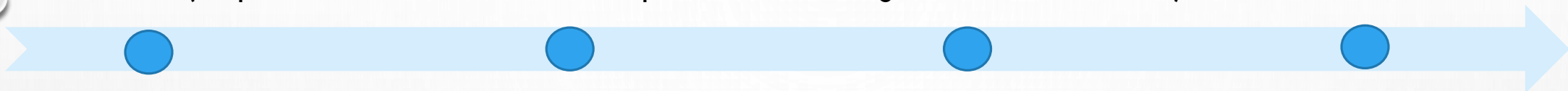
- Avec l'ATSEM ou un parent

Et le Maître ?

- Observateur (de loin) pendant le temps d'exploration
- Initiateur de défi
- Apporte son aide si besoin

EXEMPLE DE PROGRESSIVITÉ

Petite section (respecter une construction en respectant une consigne ou une contrainte)



Étape 1: jouer librement

Étape 2: reproduire un modèle simple

Étape 3: reproduire un modèle de plus en plus complexe

Étape 4: combiner les constructions maîtrisées pour en créer d'autres

Moyenne section : comparer les constructions ayant des consignes complexes identiques, les reproduire



Étape 1: jouer librement

Étape 2: réaliser une construction en utilisant un nombre donné de pièces

Étape 3 : comparer, imiter reproduire les construction de ses pairs

Étape 4: réaliser une construction stable et expliquer la procédure à ses pairs

Grande section : réfléchir ensemble à des stratégies



Étape 1: jouer librement

Étape 2: réaliser un défi individuel

Étape 3: réaliser un défi semi-collectif

Étape 4: réaliser un défi collectif: chercher ensemble des stratégies

OUVRIR LE CHAMP DES POSSIBLES

















Travail mis en œuvre dans la classe de Sigrid Diebold en partenariat avec l'ESPE de Fribourg.











LES JEUX À RÈGLES

Pourquoi ?

- **Parler plus et mieux**
- Appréhender le nombre et l'espace
- Observer et mémoriser
- Jouer ensemble

Quand ?

- Décloisonnement
- APC
- **Ateliers**
- En salle de motricité
- Accueil (autonomie)

Comment ?

- **En petit groupe** homogène / hétérogène

Et le Maître ?

- **Il dirige, apporte le vocabulaire et la règle du jeu**
- **Il s'efface au fur et à mesure des séances jusqu'à se taire**
- Prise en charge d'un groupe
- Observateur
- Médiateur dans le cadre d'un projet avec les parents



ATELIERS DE MATHÉMATIQUES

Un dispositif d'apprentissage
au service des enseignements



LES ATELIERS DE MATHÉMATIQUES

- **Quand?** Le mercredi matin
- **Pour qui?** Tous les enfants de l'école
- **Avec qui?** Enseignants, atsem, parents
- **Quel programme?** En relation avec la progression accès

COMMENT ÇA MARCHE?

- Comment mélanger les élèves?
- Le couloir de l'école a été transformé en quai d'embarquement.
- Il y a 6 groupes et donc 6 trains précédés d'une caisse en forme de locomotive.



Dans chaque caisse, il y a les jeux prévus sur l'année
et sur le dessus, le jeux de la période en cours.



Chaque banc a été décoré avec les nombres.
Au dessus de chaque banc, il y a les colliers que les enfants
portent pour faire les ateliers
Les enfants s'installent à leur place, toujours dans le même train.



Les chefs des trains sont déplacés
chaque semaine pour faire tourner les
groupes.



Lorsque les enfants sont installés, on met une musique de retour au calme et le chef de gare appelle les chefs de trains.



PENDANT LES JEUX...

- Les ateliers durent une heure.



Gestion de classe au beau fixe pendant une année
durant les ateliers décloisonnés de maths!



Nous échangeons avec les parents.



VIVE LE MERCREDI!



Planning des ateliers de maths						
	11/03	18/03	25/03	1/04	8/04	15/04
Ananas (7) Larbi Léanne Nolan Jade Jonas Léa Clarisse	 Mamans	 Jocelyne	 Ariane	 Mamans	 Régine	 Sylvia
Champignon (6) Sheryn Sharlyne Timothé Léo Léandra Alexandre	 Sylvia	 Mamans	 Jocelyne	 Ariane	 Mamans	 Régine
Pomme (7) Christa-Maria Arthur Abel Emilien Milan Baptiste Alexis	 Régine	 Sylvia	 Mamans	 Jocelyne	 Ariane	 Mamans
Cerise (6) Chris Louisa Timothée Noémie Lou Jessy	 Mamans	 Régine	 Sylvia	 Mamans	 Jocelyne	 Ariane
Citrouille (6) Alan Alicia Fiona Benjamin Manon Illiana	 Ariane	 Mamans	 Régine	 Sylvia	 Mamans	 Jocelyne
Fraise (6) Cédric Maély Hugo Nava Dorian Alessio	 Jocelyne	 Ariane	 Mamans	 Régine	 Sylvia	 Mamans

Planning

A chaque période, nous choisissons les jeux et nous préparons le planning de rotation des élèves.

Les jeux sont réinjectés dans les classes pendant la semaine.

L'atelier décroisonné permet de le découvrir en petit groupe.

Les ateliers de maths sans découisonnement : choix des jeux

Les jeux de la période 3



Avec la
maîtresse



Avec Christiane



Avec un parent



Avec un parent

GS
Je compose et de
décompose des
nombres

CP
Je manipule encore
les décompositions
de nombres pour
mieux les
comprendre

GS
J'associe une
quantité à son
écriture
CP
Je manipule les
nombres et je peux
les additionner

GS-CP
Je développe ma
pensée logique

GS
Je manipule jusqu'à
30
CP
Je manipule les
nombres jusqu'à 50

Création des groupes

Récréa Maths du mercredi de 10h15 à 11h00
Période 3

Groupe 1

Clara
Louane D.
Lucas
Léa
Kylian

Groupe 2

Romane
Maëline
Chloé
Alexandre





Groupe 3

Théo
Louane J.
Ryad
Maxime
Dorian

Groupe 4

Olivia
Matthias
Chiara
Evan

Planning des rotations

	11/1	18/1	25/1	1/2	7/2
	Blue	Green	Red	Yellow	Au C h o i x
	Yellow	Blue	Green	Red	
	Red	Yellow	Blue	Green	
	Green	Red	Yellow	Blue	

Inscription des parents

Planning des ateliers de maths du mercredi avec les parents Période 2						
Qui ?	4/1	11/1	18/1	25/1	1/2	7/2
	Maman de Dorian Papa de Théo	Maman de Olivia Papi de <u>Louane</u>	Maman de <u>Louane</u> <u>Dörr et</u> <u>Louane</u> <u>Jaegger</u>	Maman de Léa Maman de <u>Maëline</u>	Papi de <u>Chiara</u> Maman de Romane	Maman de Romane Maman de Dorian

Les inscriptions pour les ateliers de maths de janvier/février
sont ouvertes !

Rappel : l'atelier a lieu le mercredi de 10H15 à 11h00

Les inscriptions se font dans la classe.

Les parents s'inscrivent .

Ateliers de mathématiques
« Récréamaths »

Ateliers de mathématiques
« Récréamaths »

Les inscriptions pour les ateliers de maths de janvier/février/mars
sont ouvertes !

Rappel : l'atelier a lieu le mercredi de 10h25 à 11h10
Inscrivez-vous directement ici !!!!

11 12 13 14 15
onze douze treize quatorze quinze

16 17 18 19 20
seize dix-sept dix-huit dix-neuf vingt

Planning des ateliers de maths du mercredi avec les parents Période 2

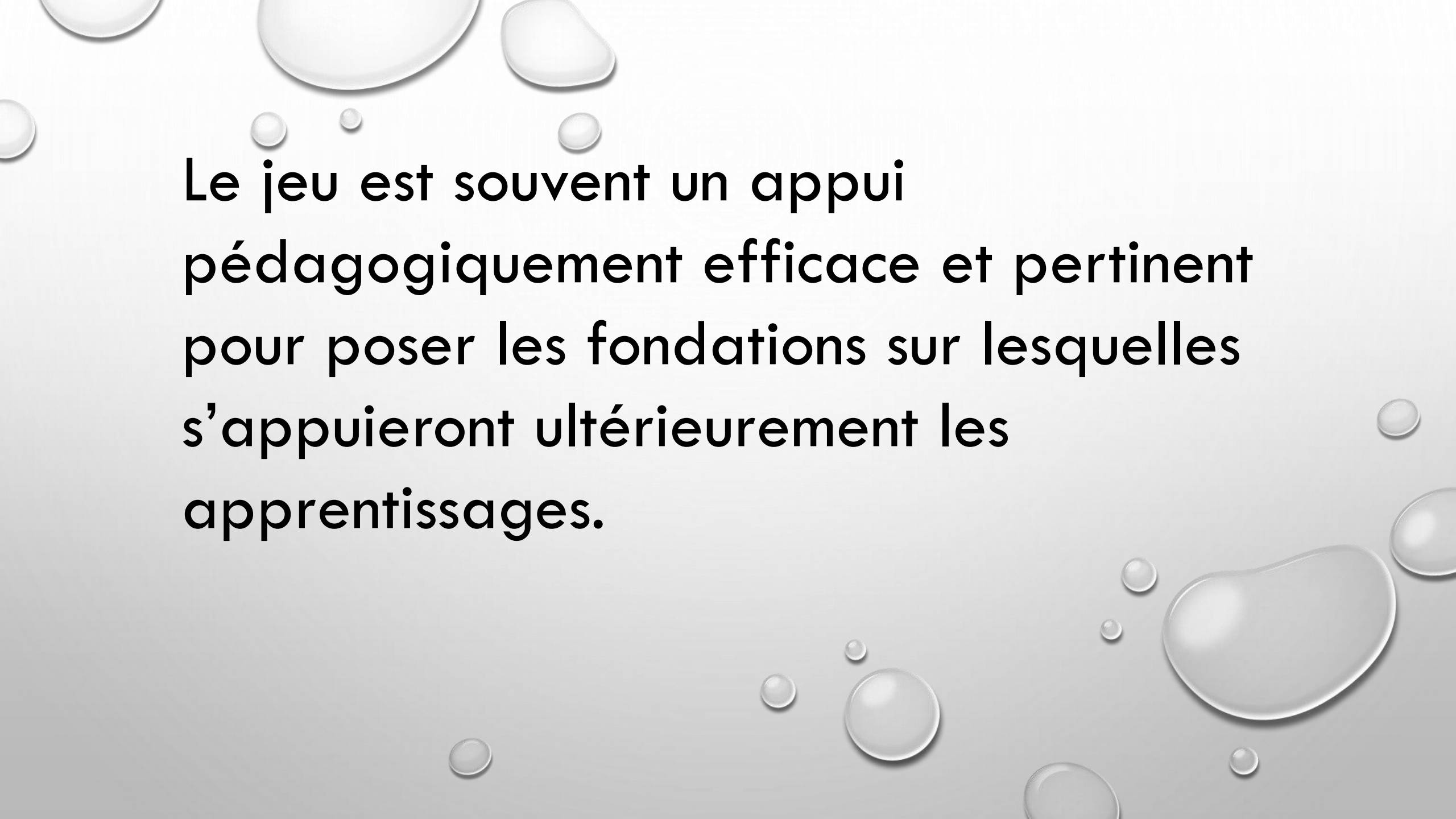
Qui ?	6/1	13/01	27/01	03/02	24/02	02/03
	momans de béatrice et Séverine	marion de Léonora	de Léonora	M. Léonora Emmanuel	Audrey Léonora	

9/3
GRACE Emilie Kévin

- Un tableau est affiché dans le couloir et les parents s'inscrivent comme ils veulent.

The background of the slide is a light gray gradient. It is decorated with several realistic water droplets of various sizes, scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The text is centered and reads:

**UN DISPOSITIF AU SERVICE DES APPRENTISSAGES EN
MATERNELLE : LE PROJET
UN EXEMPLE DANS LA CLASSE DE PS/MS/GS DE RÉGINE
GAUTIER-GRIMALDI**



Le jeu est souvent un appui
pédagogiquement efficace et pertinent
pour poser les fondations sur lesquelles
s'appuieront ultérieurement les
apprentissages.