

Les situations de jeux à l'EM : enjeux éducatifs, pédagogiques et didactiques

20 Janvier 2010
Anne-Marie GLOUX

Introduction

De quel(s) « jeu(x) » parlons-nous?

- * Des référents théoriques* nombreux et autorisés... mais peu de synthèse pour les praticien(ne)s de l'école maternelle
- * Une situation paradoxale : omniprésence dans les discours et saturation médiatique... disparition progressive d'une pensée du jeu en milieu d'apprentissage

Notre objectif : penser le jeu de façon professionnelle, pour définir les approches et les bénéfices que l'on peut en attendre dans le développement des enfants, les apprentissages des élèves de l'école maternelle

* voir Brougère G: Jouer/apprendre 2005

Sautot JP : Jouer à l'école 2006

Gioux AM : L'école maternelle, une école différente 2009, chap 2

Trois approches fondatrices relatives à la relation entre travail de l'enseignant(e) ... et jeu de l'enfant/élève

- ◆ **Montessori** et la référence à une pédagogie scientifique passant par le jeu vers la cognition située
- ◆ **Dewey** et le projet : le monde du travail ... vers les formes scolaires contemporaines (sociologie, ergonomie et jeu des acteurs)
- ◆ **C Levi-Strauss** et l'ethnographie, **P Ricoeur** et la philosophie : bricolage, braconnage, experts/novices

Des questions complexes à ne pas éluder...

- 1- l'identité de l'école maternelle ... et la professionnalité des enseignant(e)s : quelles relations complexes avec le « JEU LIBRE »?
- 2- l'organisation pratique des « coins-jeux », l'évaluation des acquisitions liées aux conduites de jeu

Pour nous, professionnels de l'éducation/enseignement

Même le jeu libre se pense, s'organise, et s'observe

1- Les jeux libres : la nécessité d'une approche éducative à l'école

L'enfant adopte spontanément des conduites de jeu

*** implicitement définies par lui-même,**

*** locales et modifiables à tout moment,**

*** en les transférant souvent de la sphère familiale à l'école**

le matériel mis à disposition ou l'aménagement spatial induit les jeux libres en fonction des intérêts et des besoins des jeunes enfants

- jeux d'eau, de transvasement, de modelage, de traces, d'encastrement

- incorporations et manutentions , déplacements

Les jeux libres : bénéfiques et acquisitions induits par l'enseignant(e) -1-

- **Répétitions et réassurance de gestes simples (visser, viser, tapoter, frapper, transporter, empiler, ...)**
- **Observation fine et sensorialité : le jeu libre favorise la concentration et la mise en attention (memory, puzzle, encastremements, collages et assemblages)**

Les jeux libres : bénéfiques et acquisitions induits par l'enseignant(e) - 2-

- **Comparaisons et classements informels (encastremements, couleurs, fonctions)**
- **« pour de faux »/« pour de vrai »: l'enfant catégorise des comportements et des savoir-faire, construit ses représentations sociales (sphère privée ou publique).**

Les jeux libres : bénéfiques et acquisitions induits par l'enseignant(e) - 3-

- **Détournement des fonctions usuelles des objets, des mots, des rôles (jeu sur ... les marges de création)**
- **Construction de l'identité personnelle, alliances et jeux de rôles**
- **Recherches et inventions pour découvrir le monde (résistance des matériaux, mélanges, tests de conduites entre pairs)**

Aménager et baliser les lieux et matériels, c'est organiser la pensée



En PS, classer, ranger et trouver repères ou repaires

Balisage et étayage par les images et les mots : pour classer, mais aussi pour entrer dans le langage (lexique) en MS



Le jeu libre fournit des occasions d'auto-évaluation en GS

	1	2	3	4	5	6
AKRAM						
ANTHONY						
AYA		●	●			
BENJAMIN	●		●			
DO			●			
JE						

Donc,

- partage et explication des jeux avec

*** les élèves**

*** les parents**

- communication et coopération à l'interne entre collègues (en début d'année et à chaque fin de bimestre)

- argumentation aussi avec

*** les représentants de l'institution (Cped, IEN, Piufm)**

*** les élus**

Définir clairement la fonction des adultes enseignants

L'enseignant(e) observe, garantit la sécurité matérielle et psychique, interagit à la demande.... organise spatialement, temporellement, et relationnellement les moments de jeux

L'équipe d'école veille à ménager une **-complémentarité éducative** entre accueil et classe

- une **continuité pédagogique** dans les propositions, les alternances entre jeux d'une classe à l'autre,

De courts reportages filmés (camescope) facilitent la communication avec les familles, afin de prouver par l'observation réitérée l'intérêt des moments de jeux « libres » inscrits à l'emploi du temps des classes.

Un exemple de définition éducative à donner aux familles

Le jeu libre à l'école, milieu de **développement intellectuel et affectif**

TPS et PS	matériel	Dimension éducative
Accueil et jeux transitionnels	Différent de celui de l'accueil... coussins, coin repos, marottes et marionnettes, coin écoute musicale - tapis-	dimension psychologique du jeu - contenance/portance/ sécurisation, ref : BION- WINNICOTT
Place des jeux du corps dans la construction de la personne : la sensorialité, l'incorporation, la déambulation	Jeux d'eau, vases et pipettes, tuyaux, verres ... + bac à semoule ou riz jouets porteurs - tricycles	le moi-peau, les limites personnelles, le rêve l'habileté motrice ref : ANZIEU
Entrer dans une première socialité par le jeu : paire et couple, rôles sociaux et « faire-semblant »	Coin maison avec porte et fenêtres, rideaux, lit poupée, armoire, objets « ménagers »	interactions et imitation ref : Winnikamen

Le jeu libre à l'école , un milieu de développement intellectuel et affectif

TPS et PS	MS	GS et CP
<p>Accueil et jeux transitionnels</p>	<p>images et jeux de miroir, déguisements – jeux symboliques de « faire-semblant » ref : Freud, Lévine,</p>	
<p>Place des jeux du corps dans la construction de la personne : le moi-peau, la sensorialité, l'incorporation, la déambulation</p>	<p>créations plastiques, collages et matériaux ; construction, jeux d'eau et de terre puzzles; encastrement ref : Wallon, Montessori</p>	
<p>Entrer dans une première socialité par le jeu : paire et couple, rôles sociaux et « faire-semblant »</p>	<p>Langages et expériences du monde : soi et les autres: le téléphone, la dînette , garages et circuits ref : Bruner, Piaget</p>	

Le jeu libre à l'école, un milieu de développement affectif et intellectuel

	MS	GS et CP
Accueil et jeux transitionnels	images et jeux de miroir, déguisements – jeux symboliques de « faire-semblant »	jeux de mémoire – jeux de logique jeux de rôles ref : Stambak
Place des jeux du corps dans la construction de la personne : le moi-peau, la sensorialité, l'incorporation, la déambulation	créations plastiques, collages et matériaux ; construction, jeux d'eau et de terre puzzles, encastremements	jeux de tris, de classements ... et de mélanges ref : Houdé
Entrer dans une première socialité par le jeu : paire et couple dans des jeux de construction	Langages et expériences du monde : soi et les autres: le téléphone, la dînette .	Jeux de cour : alliances et équipes, rondes. Ref : Golse

2- Le jeu « éducatif » : faux ami ou faux frère de la pédagogie ?

- Les enjeux mercantiles des jeux dits « éducatifs » ... ou comment faire du « scolaire » sans école, hors de l'école, malgré l'école.
- stimulation du développement ou « bachotage »: enjeux de l'habillage ludique
- Le jeu « pédagogisé »: des frontières et des précautions pour ne pas se tromper

Le statut ambigu du jeu pédagogisé

« Il serait malhonnête vis à vis des enfants de brouiller leurs pistes : le temps du jeu est à eux, le temps du travail est sous la responsabilité du maître. Le temps du jeu se déroule en présence du maître mais sans sa permanente intervention... la plupart des activités se vivent sous le mode ludique, mais ne sont pas des jeux; il est bon que l'adulte ne dupe pas l'enfant et ne lui présente pas tout sous forme de jeu...»

MC Rolland- Enseigner aujourd'hui à l'école maternelle

objectifs et obstacles des jeux pédagogiques

- Enrôler, séduire et stabiliser les jeunes élèves en misant sur leur besoin de distraction, d'amusement, de compétition
- Le divertissement systématisé peut devenir un obstacle supplémentaire dans la relation aux savoirs (activité/tâche) : le sens des apprentissages se crée aussi dans le cheminement et la recherche (frustration, ennui ou inquiétude sur le délai avant satisfaction)
- Ref : Charlot « Ecole et savoir dans les banlieues et ailleurs »
- Bautier (équipe escol): ne pas induire de confusion entre 'tâche' et 'activité'

Un socle pour “devenir élève” : des « savoirs-cadres »

- Outillage personnel : socialité scolaire, milieu vivant, pour ancrer **mémoire et émotions**
 - Outillage culturel : l'école offre une gamme de situations à apprendre et pour apprendre. Le “devenir élève” à l'EM passe par un “**savoir jouer**” (**avec, sur, comme, pour...**)
- Outillage conceptuel : le jeu sur le temps ouvre à la **planification**, aux espaces d'initiatives, à la souplesse intellectuelle et l'inventivité : il offre des contextes d'étayage
- Outillage **technologique** et monde virtuel ...quelles questions, quelles **médiations nouvelles** ?

Les étayages procurés par les situations de jeu (pédagogisé)

- Le jeu permet des reformulations du vécu (personnel, privé ou scolaire, social élargi): anticipations, régressions.
- Le jeu favorise les reprises « en scénario » non contraint , et la mémorisation (gestes, vocabulaire, attitudes et automatismes)
- Le jeu pose des limites et des règles de fonctionnement qui s'appliquent à tous : attente, stratégie, alliance, patience, rôles

Place du jeu dans le « devenir élève »

JOUER pour APPRENDRE	Construire ses repères (espaces)	Adopter des usages (temps)	Interagir avec autrui (relations)
TPS et PS	<ul style="list-style-type: none"> - espaces collectifs/espaces personnels: du corps intime et privé au corps médiateur d'expériences 	<ul style="list-style-type: none"> - rituels de début et de fin dans les coins de jeux : on s'inscrit, on prend un collier, on range 	<ul style="list-style-type: none"> - évoluer en ronde imiter pour apprendre
MS	<ul style="list-style-type: none"> -espaces de travail/ de jeu : respecter les initiatives d'autrui - contrôle de ses gestes moteurs -consignes 	<ul style="list-style-type: none"> - la progressivité des difficultés, les étapes dans l'autonomie (tableau autogéré) 	<ul style="list-style-type: none"> du jeu improvisé et juxtaposé ... au scénario rôles/costumes/ accessoires - finalisation des actions coordonnées
GS	<ul style="list-style-type: none"> - La culture de l'écrit: marges de liberté et espaces codifiés : la liste, le poème.. -Jouer avec les règles et les codes pour exprimer ses pensées et affects 	<ul style="list-style-type: none"> - étapes de réalisation (technique/poétique/ 	<ul style="list-style-type: none"> - Vers le jeu théâtral et le mime - Marionnettes et marottes (dialogues) - La saynète : chez la coiffeuse, au marché, au garage

Approche didactique des situations de jeu à l'EM (1)

Les trois situations de base : variations et diversification.

- jeu libre /situation-problème**/exercice**

Considérons les situations- problèmes comme mise en place de jeux didactiques, comme un travail sur la Zone proximale de développement des apprenants

*Ref : Gioux – première école , premiers enjeux p 135 et sq
l'école maternelle, une école différente? P 140 et sq*

Approche didactique des situations de jeu à l'EM (2)

- * les paramètres d'organisation : la règle et les univers de référence; alternances et régularités
- * les enjeux méthodologiques du jeu dans l'apprentissage : erreur, gratuité, exploration, curiosité, essais, simulations, création, plaisir
- * les enjeux pour l'élève : Se situer et situer son activité en contexte de jeu (implication/décentration / motivation)

Une proposition didactique : les variables du jeu dirigé au coin marchande

- Progression de possibilités et d'exigences de la PS à la GS
- Ajout et variation de matériels
- Rôles et scénarios
- Un écrit spécifique : la liste

Liste de base :
l'élève a trié et réuni sur
un même document
ordonné en forme de
liste des objets
possédant la même
« caractéristique de
surface »: la couleur
verte
Mais il a su mettre dans
la même catégorie
(ligne 4) des légumes
identiques.



Cette liste se différencie de la précédente : elle est plus complexe

L'élève a proposé une forme d'organisation cumulant

- le fruit , sa forme, sa taille, sa couleur

- la quantité décroissante

- l'ordre et la disposition verticale avec lignes

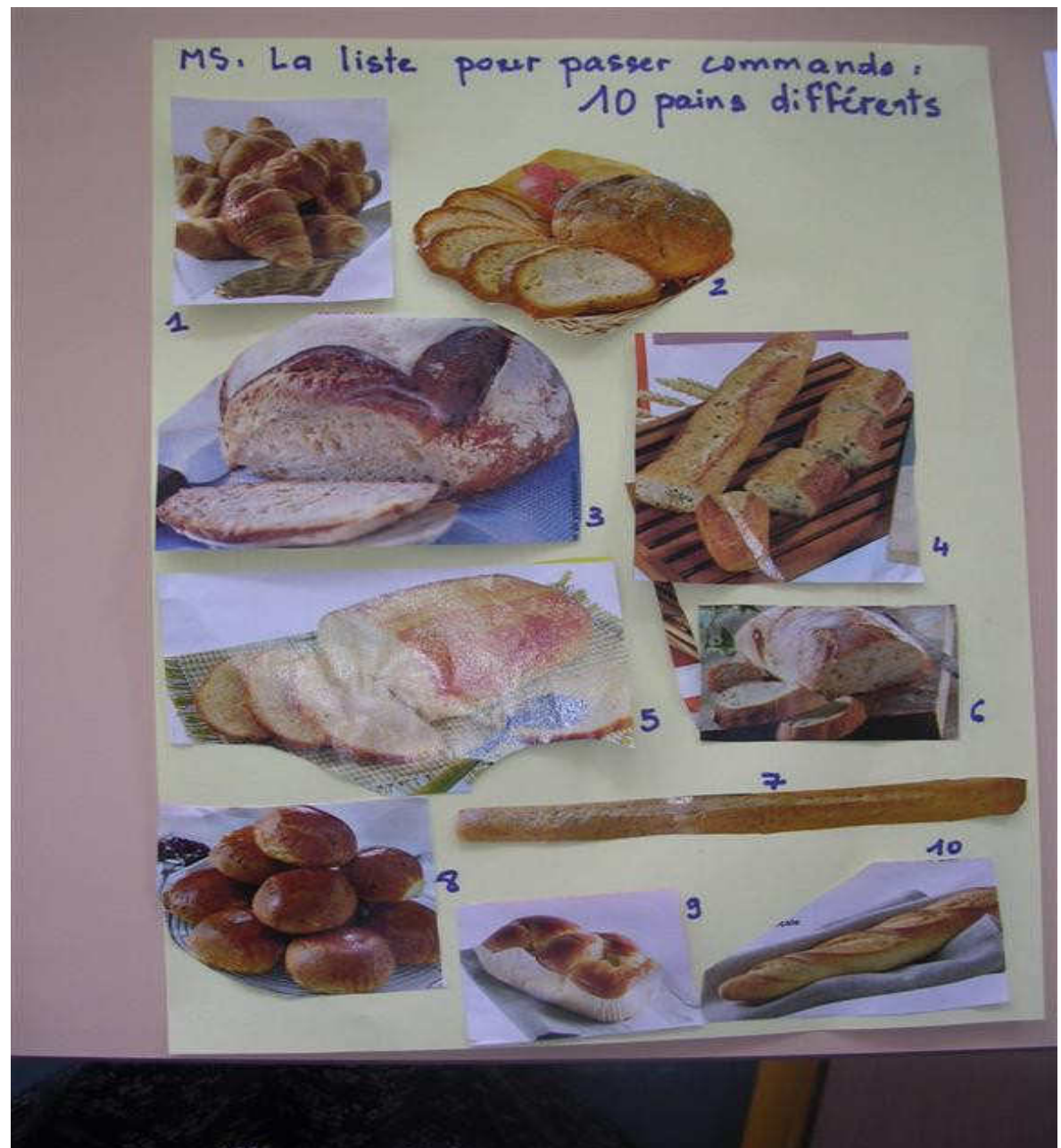
- numérotées (sans lien avec la quantité de fruits sur la ligne)



Travail en deux sous-
groupes de 5 élèves :
trouver dans des publicités
10 pains différents et
constituer une affiche en
étant sûr qu'il y en ait
dix différents

Dans la phase de
validation, c'est la M qui
a mis les numéros.
Auparavant chaque
élève, dix au total, avait
procédé par « bijection »
« c'est mon pain » et on
avait utilisé la bande
numérique de 1 à 5

ZPD : on introduit $5 + 5 = 10$



Situation problème: un groupe de 4 élèves devait réunir puis coller en bon ordre des images permettant de constituer des hors d'oeuvre il fallait à la fois compter (2 concombres ou 5 melons, et comprendre le sens de regroupement des mots « grappe » ou « botte »

GS : La liste pour les hors-d'œuvre

①  2 concombres

②  5 melons

③  2 grappes de tomates

④  1 botte de radis

De la liste numérique et imagée
... aux écritures inventées et...
aux mots exacts sous forme
d'étiquettes référence **pour
passer commande au
marchand**







La recherche-action sur le jeu a été menée avec deux circonscriptions de Brest et l'équipe locale de l'AGEEM en prévision du Congrès de Tarbes.
Tous mes remerciements aux enseignants, IEN et conseillers pédagogiques



le coin marchande au service de la différenciation: du jeu libre à la situation-problème, de la PS à la GS

TPS et PS: Dominante : jeu libre	MS : Dominante : jeu orienté par matériels	GS et CP: dominante jeu didactique (sit-pb)
Dialogues Salutations Lexique : ce que l'on peut voir chez les marchands maîtrise des langages	images catalogues et visites chez des commerçants : voir, toucher, écouter, goûter ; modelages en pâte à sel les 5 sens	listes d'achats et commandes à distance L'écrit : classement thématique ou alphabétique Prix: comparer, classer
accessoires « grandeur nature », tablier, carnet et crayon, panier, liste rôles, conduites sociales de référence,	repérage visuel : collections de papiers d'emballage, étiquettes, prix et balances des listes pour la classe : le format et la disposition (verticale, tirets, mots isolés)	produits par lots et groupes : grappes, caissettes, barquettes, bottes, boîtes à oeufs Le calcul et la liste : décompositions et additions
trier, classer, ranger : des responsabilités et des organisations au quotidien règles du jeu, relations entre éléments du jeu (accessoires/rôles/paroles)	Les imagiers du marchand correspondance entre listes et achats (nombre d'articles) Comptage, lecture, validation par comparaison avec liste	Le projet qui motive : pique-nique, invitation: listes et catalogues Lecture et écriture : affichages de la classe comme aide

Conclusion

Pour répondre aux défis de la complexité du monde, E Morin nous incite à repenser les insuffisances du système éducatif. En effet, dit-il, « **notre enseignement nous éduque fort bien à séparer, mais non à relier** ».

Dans nos pratiques de classe, pensons le jeu comme lien :

- entre moments vécus par l'enfant en milieu familial et en milieu scolaire
- entre l'enfant et l'élève en émergence, dans la sollicitation de son psychisme et de sa plasticité cognitive
- entre l'adulte enseignant et l'enfant qui habite encore en lui, affectivité, sensorialité et imaginaire, souvent méconnus dans leur force créatrice et leur valeur d'expérience partageable...y compris avec les élèves!