

Les coins jeux symboliques à l'école maternelle

Introduction:

Notre réflexion s'est appuyée sur divers constats :

- la plupart des classes maternelles sont équipées de coins jeux qui sont peu, voire pas du tout exploités
- les ouvrages pédagogiques relatifs à ces espaces sont relativement rares

La problématique :

- les jeux d'imitation ont-ils leur place à l'école maternelle ? Quelle place ? Comment les utiliser ?
- favorisent-ils les apprentissages ? Lesquels ?
- quels apprentissages langagiers peut-on y envisager ?

1. Le jeu comme modalité d'apprentissage à l'école maternelle

Repositionner le jeu comme support d'apprentissages l'école maternelle, c'est d'abord définir son sens, sa signification et identifier sa place et ses fonctions dans les apprentissages et le développement de l'enfant.

➤ Différents types de jeux d'après Piaget :

Pour Piaget, l'activité ludique de l'enfant doit se comprendre d'abord par le biais du développement intellectuel. L'enfant construit sa connaissance du monde extérieur en agissant sur celui-ci.

Piaget distingue plusieurs types de jeux qui se mettent en place progressivement :

- **les jeux sensori-moteurs** grâce auxquels l'enfant construit ses représentations du monde au travers de manipulations physiques des objets. Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure. (0. 2 ans)
- **les jeux symboliques** (« faire semblant ») au cours desquels l'enfant pratique des substitutions symboliques d'objets, de personnes assumant des rôles et créant ainsi une « réalité fictive » fondée sur des images mentales et des inventions. Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans le jeu d'imitation. (1.3 ans)
- **les jeux de construction** : ils tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle (2. 8 ans)
- **les jeux à règles** qui supposent le respect « absolu » d'un ensemble de règles explicites. Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation. (+ 5 ans)

➤ Le jeu symbolique : quelques repères

Il autorise l'enfant à intervenir sur son environnement à un moment de son développement où il lui est difficile de s'y adapter.

Les étapes :

- le « faire semblant »
- la projection : l'imitation
- l'assimilation : l'identification
- les combinaisons symboliques simples

2. Le jeu et les coins jeux dans les IO

➤ Place du jeu dans les programmes (BO n°3 du 19 juin 2008)

La lecture des programmes de 2008 permet de constater la place réservée au jeu :

« L'objectif essentiel de l'école maternelle est l'acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. A l'école maternelle, l'enfant établit des relations avec d'autres enfants et avec des adultes. Il exerce ses capacités motrices, sensorielles, affectives, relationnelles et intellectuelles... »

« En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées... qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel... « ... elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre pour modèle sur l'adulte et sur les autres... »

Le document d'accompagnement des programmes « Pour une scolarité réussie des tout-petits » Scéren 2003 » donnait des exemples de coins jeux à mettre en place : « coins poupée, cuisine, déguisement, garage, ... »

➤ Intérêt des coins jeux à l'école maternelle ?

Les coins jeux présentent l'intérêt de créer un espace transitionnel entre la maison et l'école pour faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.

« La création d'une aire transitionnelle est une condition nécessaire pour permettre à un individu, à un groupe, de retrouver sa confiance dans sa propre continuité, dans sa capacité d'établir des liens entre lui-même, le monde, les autres, dans sa faculté de jouer, de symboliser, de penser et de créer » (D. Anzieu, *Le corps de l'œuvre*, Gallimard). Cet aménagement exige la présence d' « objets transitionnels » (Winnicott : *De la pédiatrie à la psychanalyse* ». P. B Payot, 1980)

Ces espaces favorisent le jeu libre tout en permettant d'enclencher des apprentissages précis dans de nombreux domaines.

<i>Le développement de compétences dans le domaine de la maîtrise de la langue</i>	Les apprentissages sociaux et langagiers : les jeux prévus exigent des échanges et des négociations, des désignations d'objets, d'actions, etc. c'est-à-dire différentes fonctions du langage. .. et également le rapport aux livres et à l'écrit. <i>Voir tableau ci-dessous</i>
<i>Le développement de compétences dans le domaine du « Vivre ensemble » : socialisation et construction de l'identité</i>	« L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre ». AM GIOUX <i>Voir tableau ci-dessous</i>
<i>Apprendre</i>	Permettre à l'enfant de : - donner du sens à ses activités et à l'école - être acteur dans la construction de ses savoirs
<i>Le développement intellectuel</i>	Les comportements de jeux symboliques et jeux d'imitation sont compris par les psychologues/psychiatres comme les moyens de base du développement intellectuel et affectif.
<i>Des activités de découverte du monde</i>	Les coins sont « des classes » d'objets qui sont ordonnés : pour que les enfants y jouent, cela exige des comportements symboliques (d'abord non conscients), logico-mathématiques (classer et ordonner), dénombrement, correspondance terme à terme , et aussi des représentations (même élémentaires) spatiales et temporelles (objets à classer, mettre la table, ranger les casseroles par ordre de grandeur, les couverts par classe,...)
<i>Le développement moteur</i>	Les coins peuvent être aussi des lieux de manipulation qui favorisent la mise en œuvre de gestes moteurs et de coordinations motrices : moulinettes, pinces à linge,...
<i>Le développement de compétences à l'autorégulation</i>	Apprendre à organiser son activité par rapport à un but et en fonction de données (les objets, leur disposition...), à la mener au bout et à l'évaluer.
<i>Le développement de « l'esprit scientifique »</i>	Faire des hypothèses, poser des problèmes, ... Faire émerger des concepts scientifiques . Ex : coin marchande (balance),...
<i>Le développement de l'imaginaire</i>	Coin déguisement, ...
<i>L'apprentissage de mœurs et habitus de leur culture</i>	Ex : cuisine, restaurant, ...

3. Les compétences visées

« Devenir élève »

A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de : (BO n°3 du 19 juin 2008)	Au niveau des coins jeux
Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune	<u>Du point de vue de la socialisation</u> - connaître, accepter et respecter les autres et les règles de fonctionnement des coins jeux
Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide	- partager avec les autres (jeu, espace, matériel) - développer ses capacités d'écoute, d'attention aux autres - construire des relations nouvelles avec ses camarades, développer des interactions avec eux
Eprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions	- éprouver sa liberté d'agir - développer son autonomie
Identifier les adultes et leur rôle	- reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre
Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires	<u>Du point de vue de la construction de l'identité</u> : « L'autonomie et l'initiative » Dans tous les jeux symboliques, "pas pour de vrai" et "à faire semblant" l'enfant va : <ul style="list-style-type: none"> • se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer... • faire l'apprentissage des rôles sociaux réels • développer son imagination dans des activités simulées • développer des compétences d'initiative, • construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu, • développer un sentiment de confiance en soi, • reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction, • <p>"L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre." AM Gioux. IEN</p>

« S'approprier le langage »

Une partie importante est consacrée à la Maîtrise de la langue dans la préface des programmes de 2008.

A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de : (BO n°3 du 19 juin 2008)	Au niveau des coins jeux
Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	<u>Sections TPS/PS</u>
Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne	Favoriser l'installation de la 1ère fonction du langage : « échanger en situation » : - les rôles dans l'échange - développer « les moyens » de ce langage : exprimer des besoins, des désirs,... sentiments,... <u>enrichissement lexical</u>
Formuler en se faisant comprendre une description ou une question	Quand ? Toutes les occasions seront exploitées (échanges en petits groupes ou interactions duelles). Situations <u>spontanées</u> ou <u>construites</u> aux coins jeux
Raconter, en se faisant comprendre, un	

<p>épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée</p>	<p>Faire entrer progressivement dans le langage d'évocation : En lien avec les <u>situations vécues</u> dans les coins jeux : supports photos, dessins,...</p>
<p>Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue</p>	<p>Immerger les enfants dans la <u>langue écrite</u> : albums à découvrir en fonction du thème du coin jeu (enrichir la culture littéraire ainsi que faire découvrir des référents socio- culturels)</p>
<p>Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte</p>	<p style="text-align: center;"><u>Sections MS/GS</u></p> <p>Enrichir le langage en situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>vocabulaire</u> pour les activités conduites (noms, verbes,...) - faire pratiquer le langage avec des finalités différentes : variété des <u>fonctions du langage</u> (demander, expliquer, justifier,...)..... <p>Installer le langage d'évocation (Parler de quelque chose qui n'est pas là : passé, futur, imaginaire)</p> <ul style="list-style-type: none"> - parler du vécu dans les coins jeux - inventer des histoires - commencer par des histoires lues, à redire, à théâtraliser... : patrons de phrases, lexique connu,.... <i>Cf rubrique « Théâtralisation à partir d'un album »</i> <p><i>Dans cette recherche nous n'aborderons pas le domaine « Se préparer à apprendre à lire et à écrire.</i></p>