La lettre de l'école maternelle

inspection académique Pas-de-Calais

académie Lille

GROUPE DEPARTEMENTAL MATERNELLE DU PAS-DE-CALAIS - LETTRE TRIMESTRIELLE - N° 4 - DECEMBRE 2011

Actualité

Le jeu est au cœur du projet départemental en éducation artistique. Un document, élaboré par les Conseillers pédagogiques en arts visuels et en éducation musicale du Pas-de-Calais, a été adressé à chaque école.

LES ANS JEUX

Projet Départemental
en Arts Visuels et en Éducation Musicale
Années scolaires 2011-2012 et 2012-2013

SCENES DE JEUX - Représenter les acteurs des jeux et les jeux
UN JEU D'ENFANT - Jouer avec les éléments du jeu, les jouets
DOUBLE-JEU - JEUX DE HASARD ET D'ART - S'imposer des règles. Agir, jouer, créer
FAITES VOS JEUX - Construction de jeux
Jeux de mots - Explorer plastiquement les nombreux mots et expressions relatifs au monde du jeu.

Le Jeu est partout...

Pour en savoir plus :

- Présentation par Monsieur Pierre-Marie FONTAINE, IEN Mission Education artistique et culturelle
- Plaquette du projet départemental LES ANS JEUX

Des pratiques pour les maîtres

A l'école maternelle, l'enfant devient progressivement élève, le jeu participe à cette évolution.
A travers les différentes situations de jeux proposées, l'école élargit l'univers relationnel de l'enfant en s'appuyant sur son besoin d'agir, le plaisir du jeu et la curiosité. Cela contribue à enrichir la formation de sa personnalité et son éveil culturel (*programmes 2008*).
Le jeu, activité naturelle de l'enfant, est pensé et exploité à l'école maternelle pour développer les compétences de chacun des domaines d'apprentissage. Il permet à l'enseignant de mettre chaque enfant dans une dynamique de réussite.

Le jeu participe à l'appropriation du langage et à la structuration de la pensée

D'une manière générale, le jeu participe à l'appropriation du langage, objectif essentiel de l'école maternelle, et à la structuration de la pensée.
Pour répondre aux besoins et aux exigences de chaque domaine d'apprentissage, il est nécessaire de varier les formes et organisations de jeux.
Les jeux collectifs, les jeux en équipe, les jeux à règles qu'on retrouve dans les domaines « ***devenir élève*** », « ***agir et s'exprimer avec son corps*** » et « ***découvrir le monde*** » développent chez les enfants le goût de l'activité collective, l'esprit d'équipe avec la prise de conscience de l'efficacité du groupe et de l'importance du rôle de chacun en son sein. Ils aident l'enfant à respecter les autres et les règles.
Le jeu individuel de manipulation ou d'imitation sollicite les compétences propres de chaque enfant, les fait progresser, l'inscrivant de fait dans une situation de différenciation.
Les jeux de manipulation (*construction, puzzles, encastrement,...*) fréquents dans le domaine « ***découvrir le monde*** » développent les facultés de compréhension, de conceptualisation et de verbalisation en mettant l'enfant dans des situations de tâtonnement, d'essais et d'erreurs.
Les jeux d'imitation (*coins jeux*) permettent à l'enfant de s'affirmer,

Editorial

Par Marie-Jeanne PHILIPPE
Recteur de l'académie de LILLE
Chancelier des Universités

A l'école maternelle, l'enfant passe du stade de bébé au statut d'élève. L'enfant a un profond besoin de jouer. Il faut donc utiliser pleinement le jeu dans les stratégies pédagogiques. Même si pour l'enfant jouer est une fin en soi, le jeu est un véritable outil pédagogique.
Au travers du jeu, l'enseignant peut repérer les compétences acquises par les élèves mais aussi leurs difficultés. Le jeu favorise l'action, permet aux élèves de se mettre en situation et de développer leurs capacités d'autonomie. C'est aussi pour l'enfant prendre du plaisir, du plaisir à apprendre, à se construire et développer la confiance en soi.
A ce stade quoi de mieux que jouer pour apprendre…

Ecole et familles

L'intérêt d'un partenariat école-famille n'est plus à démontrer. Depuis les années 60, la place des parents est régulièrement rappelée dans les textes officiels. En effet, leur implication à l'éducation a un effet significatif sur le comportement et les chances de réussite de leur enfant.
Ce double enjeu renforce encore le rôle déterminant de l'école : il s'agit d'instaurer un véritable climat de confiance fondé sur le respect mutuel et de rendre l'école plus lisible. Bien souvent, des parents trop vite qualifiés de « *démissionnaires* » pensent ne pas avoir les compétences nécessaires pour accompagner leur enfant dans ses apprentissages scolaires ; d'autres n'envisagent une aide qu'à travers l'usage fastidieux de cahiers de devoirs du commerce.
De ces constatations est né le désir de proposer un partenariat plus fructueux dans lequel les parents auraient une place réelle et la volonté de montrer qu'aider son enfant peut se faire simplement lors de moments de la vie

d'extérioriser et de valoriser les savoirs développés au sein de son environnement familial, d'échanger, de dialoguer avec ses pairs dans un cadre plus sécurisant.
Les coins jeux offrent à l'enfant la possibilité de s'exprimer librement, de réinvestir le vocabulaire acquis dans des situations d'apprentissages plus scolaires. La spontanéité du langage utilisé par les élèves dans les coins jeux donne à l'enseignant l'occasion d'évaluer en situation réelle l'évolution des compétences langagières.
La manipulation de petits objets (*revisser un bouchon, enfiler et boutonner un vêtement …*) développe la dextérité et la préhension nécessaires à l'écriture et au graphisme.
Si le jeu est une activité naturelle et épanouissante pour les enfants jeunes, il est aussi pour l'enseignant un médiateur entre l'enfant et l'élève, entre la famille et l'école, et un levier déterminant au service des apprentissages.

Individualiser l'aide à l'école maternelle

Les coins jeux doivent exister dans les classes de maternelle dès la toute petite section et jusqu'à la grande section. Ils s'adaptent aux compétences des élèves et se présentent sous des formes multiples : cuisine, chambre, garage,... Certains sont fixes, d'autres temporaires en fonction d'un projet ou d'une séquence (*coin découverte du monde par exemple*).

Les coins jeux doivent exister dans les classes de maternelle

Ils doivent être aménagés avec du matériel adapté aux élèves et se révéler fonctionnels et attractifs. Il est nécessaire de réfléchir à leur aspect esthétique.
Pensés, conçus, aménagés en fonction d'objectifs précis, leur fréquentation permet à l'élève de développer des compétences de base liées au langage, à la socialisation, à la découverte du monde, seul ou en interaction avec ses pairs. Ils ne sont pas occupationnels mais ont une réelle utilité dans les apprentissages.
Les élèves doivent apprendre à les utiliser. Il faut passer d'une phase d'exploration libre de cet environnement et de son matériel à des phases organisées autour de compétences.
L'enseignant doit également prévoir une évolution de ces espaces tout au long de l'année afin d'éviter la lassitude, de fournir aux élèves un cadre renouvelé d'expérimentations, de manipulations, et de progressivité des apprentissages.

A ce titre, concevoir au sein du cycle une programmation de ces différents coins est indispensable.
Dans le cadre de l'aide personnalisée, ce sont également de véritables outils : les élèves concernés, concentrés sur le jeu et la manipulation, oublient rapidement la notion de travail et se révèlent davantage motivés.
Dans le cadre d'ateliers différenciés en classe, d'un décloisonnement au sein du cycle, d'une séquence d'aide personnalisée, le jeu à règles constitue également une réponse adaptée aux besoins des élèves. Il permet de construire une progressivité dans les séances.

Pour en savoir plus :

- Séquence du jeu du portrait - progressivité sur sept séances
- Jeu du portrait

Le jeu, utilisé comme médiation, occupe une place prépondérante dans les séances de rééducation. Activité de détour, moyen pédagogique privilégié, il est indispensable au développement physique et psychologique de l'enfant. L'interview de deux enseignantes spécialisées apporte un éclairage sur la place et le rôle du jeu dans le cadre de la remédiation.

Pour en savoir plus :

- Interview de Frédérique Dieudonné et Chantal Smal - maîtres G Béthune 3

familiale.
Le jeu est un support idéal : il s'agit d'associer les familles, de leur faire vivre des expériences positives et de leur révéler, si besoin, leurs capacités éducatives.
Le jeu possède de nombreux atouts : en plus du plaisir qu'il procure, il contribue au développement cognitif de l'enfant et par là-même influe sur ses apprentissages. Il favorise également les échanges verbaux entre les joueurs et engendre de nombreuses interactions.
Les jeux choisis pour entrer dans les familles par le biais des élèves sont des jeux aisément réalisables, soit par la facilité de leur reproduction (*cartes de jeux créées par l'enseignante à photocopier*), soit par la possibilité de les faire fabriquer par les enfants. Ils sont liés aux apprentissages menés dans la classe (*langage, mathématiques, arts visuels*…). Ils sont découverts et exploités lors du temps de décloisonnement de l'après-midi, suffisamment longtemps pour que les enfants intègrent bien leur utilisation avant d'être prêtés et testés dans les familles. Leur règle fait l'objet d'une élaboration collective en production d'écrit, riche en sens, sous forme de dictée à l'adulte. Il faut pouvoir faire comprendre la règle à quelqu'un qui ne connaît pas le jeu. Sur la règle apparaissent également les compétences que le jeu permet de travailler. La règle est collée dans le cahier de vie.
Dans un premier temps, des jeux mathématiques simples souvent déjà connus peuvent être choisis : la bataille, Uno… Dans un deuxième temps, des jeux en arts visuels peuvent également être exploités : connaissance des œuvres étudiées, association de détails d'œuvre à l'œuvre originale, mémory…. L'idéal serait de pouvoir proposer un jeu par période afin d'instaurer une régularité voire une habitude d'utilisation. Dans un troisième temps, une rencontre pourrait être programmée au cours de l'année : il s'agirait d'un moment convivial où les parents seraient invités à jouer, à l'école, avec des groupes d'enfants, aux jeux testés en famille.

Pour en savoir plus :

- Le jeu de bataille
- La règle du jeu
- Les compétences travaillées
- Des ateliers jeux avec les familles, à l'école élémentaire

Quand les écoles jouent et travaillent ensemble...

Le jeu est souvent utilisé comme médiateur à la fois dans la classe, mais aussi dans le cadre de la mise en place d'un réseau de partenaires afin de réaliser des inclusions collectives : le jeu devient alors source d'interactions et d'intégration.

Au sein des établissements spécialisés, les élèves scolarisés sont également accueillis par des éducateurs. Dans le cadre de la prise en charge scolaire ou éducative des élèves aux « *besoins éducatifs particuliers* », le jeu est, au quotidien, un outil incontournable.

Quoi de mieux que de jouer ensemble pour gommer la différence !

L'enseignant a comme principal objectif de faire acquérir à ses élèves les compétences définies dans les programmes. Les situations ludiques qu'il propose sont structurées, réfléchies en terme d'apprentissage et exigent des élèves un vrai travail cognitif.

Quoi de mieux que de jouer ensemble pour gommer la différence !

Pour en savoir plus :

- Les cinq sens : une collaboration entre une GS et un C.E.M.
  - Le goût - l'odorat - l'ouïe - le toucher - la vue - le planning
- Paroles d'enseignants : Interview 1 - Interview 2
- Projet de partenariat entre une CLIS, un CM1 et un C.E.M.
  - Annexe au projet - Compétences évaluées
- Paroles d'enseignants : Interview 3 - Interview 4

Une valise pour le CP

Chaque année, les élèves en fin de GS se prêtent au jeu des préparatifs pour le CP. Réunis autour de l'enseignant, ils dressent l'inventaire de ce qu'il leur faut emporter à l'école élémentaire.

Les propositions sont soumises au groupe et le choix résulte d'une véritable concertation parfois même d'une négociation entre pairs.

des points d'appui et des repères aidant les élèves lors de l'entrée à l'école élémentaire

Traces des activités, expériences et apprentissages vécus au fil de la GS, ces éléments sont des points d'appui et des repères aidant les élèves lors de l'entrée à l'école élémentaire : des outils au service des apprentissages (*carnet de mots, dictionnaire, cahier de lecture*, …), des recueils témoignant du parcours réalisé (*cahier culturel de la classe, cahier de littérature, cahier de comptines,*...), des productions plastiques pouvant agrémenter la salle de classe de CP dès la rentrée, des affichages référents (*sons, nombres*, …), quelques écrits produits par les élèves au fil de l'année

Un outil pour le maître

Le jeu libre à l'école

« *L'enfant doit s'instruire en jouant* » (Platon).

Tous les enfants n'arrivent pas égaux face au jeu à l'école maternelle (*manque de temps des parents, méconnaissance des enjeux, écrans et jeux électroniques omniprésents*,…)

L'école doit permettre à tous les enfants de se structurer, de se développer. Elle doit donc leur proposer des lieux et des temps où le jeu libre est autorisé et favorisé.

C'est par l'expérience construite dans le jeu ou les manipulations libres que l'enfant développe son savoir par création ou par imitation.

L'enseignant observe, garantit la sécurité matérielle et psychique, interagit à la demande. Il organise ces moments de jeux. Le jeu libre se pense et s'organise.

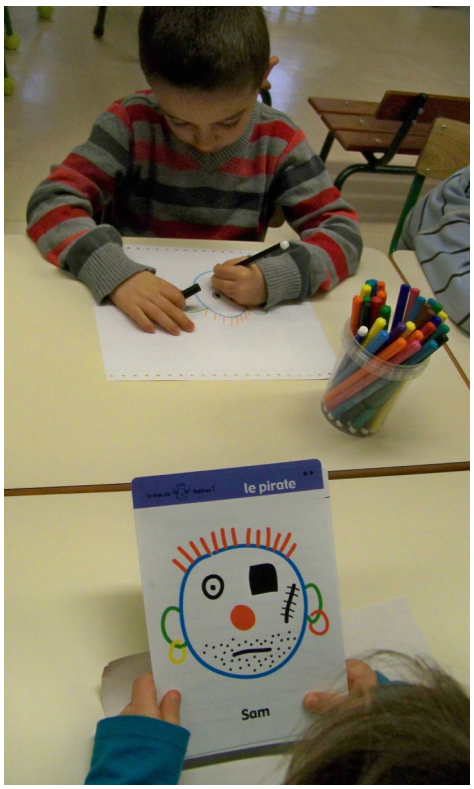
Le jeu est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant et se prolonge par des apprentissages plus structurés.

« *C'est pour une bonne part dans le jeu que l'enfant acquiert des aptitudes indispensables pour le travail. Ainsi en est-il de l'aptitude à la tâche dont les jeux de maternelle doivent favoriser la naissance. Le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, toutes ces valeurs constituent pour l'éducation autant d'objectifs essentiels dont le jeu permet l'assimilation.* » (*Jean Château*).

Pour en savoir plus :

- Le jeu libre à l'école
- L'adulte et le jeu libre
- Des ateliers de jeux libres

scolaire par dictée à l'adulte puis de manière autonome et quelques textes rencontrés, explorés, étudiés, mémorisés.
La valise peut aussi renfermer quelques ouvrages de littérature de jeunesse et/ou documentaires rencontrés et appréciés.
Parmi les jeux exploités, créés et manipulés au cours de la grande section, les élèves peuvent effectuer une sélection selon des critères définis ensemble : jeu pour compter, jeu à règles, jeu de lecture, jeu d'écriture, jeu culturel, jeu d'écoute,…
Avant de refermer la valise, les élèves, sous dictée à l'adulte, rédigent un texte permettant de dresser l'inventaire, de faire une présentation rapide et de justifier le choix des différents éléments. Cet écrit peut aussi offrir aux élèves la possibilité d'exprimer leurs angoisses, leurs inquiétudes mais aussi leur impatience et leurs envies à l'aube de cette nouvelle aventure au CP.
L'objet valise ou malle peut faire l'objet d'un travail plastique d'évocation et d'embellissement.



Ressources

BIBLIOGRAPHIE

- **Piaget, J. (1998). La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation. Lonay : Delachaux & Niestlé (1ère édition : 1945)**
- **Le jeu en classe - Cahiers Pédagogiques, n°448, décembre 2006**
- **Jouer à l'école maternelle… c'est apprendre - AGEEM, CD ROM, col. « Les outils pour L'AGEEM » : édition 2009**

- **Le coin cuisine en maternelle**
  Isabelle LE NABAT - Editions RETZ - Des situations pour apprendre
- **Coins jeux et apprentissage de la langue**
  Sophie BRIQUET-DUHAZE - Editions NATHAN - Vivre à la maternelle

Des supports

- **Des jeux pour apprendre à raisonner**
  Roger ROUGIER - Editions RETZ
- **A la maternelle : des jeux avec des règles**
  Denise CHAUVEL et Viviane MICHEL - Editions RETZ
- **70 jeux de logique - 2 à 6 ans**
  Elisabeth et Jean-Bernard SCHNEIDER - ACCES Editions

D'autres ressources en lien

- Installer des jouets « locomoteurs » dans une classe de petite section

Une sitographie

- Consulter une liste de sites internet en rapport avec le jeu

Rendez-vous

Des jouets et des hommes
Galeries Nationales du Grand Palais - Paris
du 14 septembre 2011 au 23 janvier 2012

Exposition Phoebe Dingwall
Centre Arc-en-Ciel - Liévin
du 7 janvier au 12 février 2012

Danser sa vie
Centre Pompidou - Paris
Du 23 novembre 2011 au 2 avril 2012

Ernest Chaplet et les maîtres de la céramique d'art
Château Musée - Boulogne-sur-mer
du 19 novembre 2011 au 26 mars 2012

Dessiner la dentelle, esquisses et esquisseurs à Calais du XIXe siècle à aujourd'hui
Cité internationale de la Dentelle et de la Mode - Calais
du 10 novembre 2011 au 11 mars 2012

Comité départemental de rédaction : Valérie BOUQUILLON, Dominique CHARLE, Nadine CHARRIER, Carole CRAMMER, Bénédicte DELAVENNE, Michaël DEROZIER, Jean-Marie FONTAINE, Michèle JOLY, Cécile LALOUX, Lionel LEFEBVRE, Isabelle RAUX, Bernadette SAUVAGE

Pour nous contacter :
ce.062ienmat@ac-lille.fr

Pour en savoir plus :
http://pedagogie-62.ac-lille.fr