

Les coins jeux :

Des espaces de découverte

et

d' apprentissage

Ordre du jour

- ❖ Etat des lieux (rapport IG Octobre 2011)
- ❖ Ce que disent les I O
- ❖ Le jeu symbolique
- ❖ Le coin jeu
- ❖ Son fonctionnement
- ❖ Sa conception
- ❖ Un moyen pédagogique
- ❖ Pour que le coin jeu devienne un espace d' apprentissage
- ❖ Rôle et posture de l' enseignant
- ❖ Typologie des coins jeux
- ❖ Bibliographie
- ❖ Pistes de travail

ETAT DES LIEUX

(rapport IGEN 2011 Maternelle)

les coins jeux:

- Ne sont plus aussi fréquents qu' autrefois.
(2 en moyenne quand ils existent)
- Absents chez Les GS dans une classe primaire.
- Les plus présents : cuisine, garage ,poupées.
- « Pauvres », tristes, étriqués avec un matériel désuet .
- Peu variés donc impossibilité d' établir une typologie en fonction des sections .

- Considérés comme des éléments « de décor » plus que des espaces de découverte et d'apprentissage.
- Accès libre , occupation sans enjeu souvent occupé par les élèves les plus rapides à terminer un travail demandé.
- Récompense suite à un travail réussi : attitude contraire au « devenir élève » (l'attraction du jeu risque de supplanter la qualité du travail à fournir).
- Activités de délestage et de manière occupationnelle
- (ce sont les élèves qui arrivent le plus tôt le matin qui en bénéficient souvent les mêmes!)
- Fréquentation libre à l'initiative de l'enfant.
- Peu d'intervention de l'enseignant (il régule le passage et observe parfois.)

- Son aménagement ne varie pas ni au long de l'année ni de façon significative de la petite section à la grande section.
- Plus récréatifs que vecteurs d'apprentissage .
- Sur le plan matériel, il apparaît souvent gênant et contre productif pour les groupes « au travail » de supporter les bruits occasionnés par les coins jeux d' où leurs disparitions surtout en grande section!!

Ce que disent les I O: déjà en 2002 puis en 2008

(BO N° 1 du 14/02/02 Programmes de l'École Primaire, École Maternelle).

« Les enseignants y ont le souci d'offrir à chaque enfant un cadre de vie et une organisation des activités qui favorisent son autonomie et lui laissent le temps de vivre ses premières expériences tout en l'engageant à de nouvelles acquisitions. Ils identifient avec précision les besoins de chacun, ils créent les conditions des découvertes fortuites et suscitent les expérimentations spontanées. Ils encouragent l'activité spontanée et maintiennent un niveau d'exigence suffisant pour que, dans ses jeux, l'enfant construise de nouvelles manières d'agir sur la réalité qui l'entoure. »

« C'est par le jeu, l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible que l'enfant selon un cheminement qui lui est propre, y construit ses acquisitions fondamentales. »

« 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, d'exercices, riches et variés, 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 modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir. » (BO 19 juin 2008)

A. Le jeu

Les programmes 2008 rappellent que l'école maternelle « ...s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu ... »

- Jouer à l'école maternelle, c'est **prendre de la distance avec la réalité** : l'enfant peut à travers les jeux dits « symboliques » se sentir bien à l'école pour être prêt à entrer dans la réalité de la classe: il parle au téléphone avec sa maman au coin poupée après le moment de séparation, il fait cuire le baigneur de la classe dans le micro onde, du coin cuisine, plutôt que de se plaindre de la naissance de son petit frère.
- Jouer à l'école maternelle, c'est apprendre à vivre avec les autres : respect des règles, respect des autres, affirmation de soi. Les jeux dans la cour de récréation témoignent du respect de nombreuses règles implicites ou explicites.

Les jeux à règles sont progressivement mis en place : jeux de société, jeux de rythme, jeux mathématiques, jeux collectifs en EPS, jeux phonologiques...

- Jouer à l'école maternelle, c'est se constituer un **premier capital de connaissances** par la découverte active du monde. L'enfant manipule, compare, classe, range, dénombre, expérimente... Le jeu est vécu par l'enfant comme une activité de « travail », une tâche dans laquelle il entrera si l'enjeu, les situations, les supports, les matériaux l'amènent à adopter une conduite de création, d'expérimentation, d'apprentissage, de construction de la culture scolaire. L'enfant dans ce cas n'est pas dupe, il sait qu'il travaille mais se laisse « prendre au jeu ».

LE JEU : une nécessité pour l' enfant

« Le jeu c' est le travail de l' enfant , c' est son métier , c' est sa vie. » (Pauline Kergomard)

- Il a un sens pour celui qui joue.
- Il contribue au développement personnel de l' enfant.
- Il est un vecteur essentiel des apprentissages.

Seulement, il en faut un peu plus pour que le jeu devienne le support d'un apprentissage et vous sentez là comment l'école maternelle est toujours entre deux écueils : d'une part le danger de basculer dans le seul jeu, c'est-à-dire d'oublier l'apprentissage et donc d'oublier qu'elle est une école ; d'autre part le danger de ne se soucier que des apprentissages, d'ignorer qu'à l'école maternelle on doit d'abord jouer et par là de confondre école maternelle et école élémentaire.

Comment réintroduire, raisonnablement, l'apprentissage dans toutes ces activités par lesquelles l'enfant s'approprie le monde qui l'entoure ?

Comment sortir du simple jeu ?

LE JEU SYMBOLIQUE

(celui que les enfants pratiquent dans les coins jeux)

des activités variées qui favorisent le langage

Pour Piaget « le langage émerge grâce à la fonction symbolique et les activités d'imitations différées sont les activités qui vont permettre la mise en route de la fonction symbolique ».

L'accès aux symboles va permettre à l'enfant de se représenter mentalement des objets.

L'action devient réfléchie, intériorisée.

▪ Pour qu'elle se mette en place, l'enfant doit avoir accès aux jeux symboliques:

► imiter, faire « comme », faire semblant, faire « comme si »
mettre en scène, imaginer, interagir dans les coins jeux vont lui permettre :

- de construire son identité.(repères spatio-temporels à sa mesure, situations de jeux familières)
- de se distinguer en tant que personne.
- de jouer d' identités différentes, tenir des rôles et les inventer.
- de développer des compétences langagières.
- de s' adapter à la réalité.
- de se socialiser.
- de donner du sens à ses activités.
- d' enrichir et de développer ses aptitudes sensorielles.

➤ De reconnaître l' autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction.

« L'identité personnelle ne peut s' édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l' autre. » A.M. Gioux IEN

LE COIN JEU :

Pourquoi ?

- Pour créer un espace « transitionnel » entre la maison et l'école (CF Winnicot : le jeu naît de l'écart entre plaisir (présence de la mère) et déplaisir (absence de la mère) dans un espace dit « transitionnel »)
- Pour recréer un espace de sécurité malgré l'éloignement de l'univers familial connu.
- Pour faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.
- Pour développer sa créativité dans des activités symboliques.

- Pour permettre à l' enfant de
s'interroger :
- Qui je suis ?
- Ce que je fais ?
- Comment je le fais ?
- Pourquoi je le fais ?

COMMENT FONCTIONNE-IL ?

- Son aménagement et son organisation répondent à un projet pédagogique.
- Les activités proposées sont variées et progressives par petits groupes.
- Il est soumis à l' évolution pour enclencher des apprentissages variés répondant à la diversité des élèves et à leur âge.

Il est

conçu

préparé

évalué

en fonction

► d'objectifs
d'apprentissages

*Qu'est-ce que je veux que les
élèves y apprennent ?*

► de moyens cohérents
avec les objectifs

Quels objets et pour quoi faire?

Comment les disposer?

Quand les mettre dans les coins?

Comment les faire utiliser?

Combien d'enfants pourront y aller?

► de modalités
d'évaluation

*Les élèves ont-ils mobilisé
et, ou acquis ce que je
visais?*

Espace reconnaissable

- ❑ Suffisamment **fermé** sur l' extérieur pour permettre un isolement mais **ouvert** au regard de l' adulte.
- ❑ Suffisamment **grand** pour y agir à 2 ou 3 mais suffisamment **petit** pour se sentir **protégé**.
- ❑ À double face : peuplé d' objets familiers mais permettant la double ouverture sur le familier et le nouveau.

Un moyen pédagogique pour l'enseignant

- Observer, évaluer, remédier mais aussi réguler
alterner présence/absence.
- Jouer avec les enfants, les aider à prendre conscience
de ce qu'ils font (verbalisation).
- Faire évoluer le coin, provoquer des recherches avec
une problématisation de l'activité, utilisation des
erreurs pour construire des compétences nouvelles.

Pour que le coin jeu devienne un espace d'apprentissage

- ▶ L'intégrer dans le projet pédagogique de la classe.
- ▶ Lui donner une place dans l'emploi du temps.
- ▶ L'organiser en s'interrogeant sur sa capacité à déclencher des conduites langagières.
- ▶ Le concevoir en tenant compte des étapes du développement de l'enfant.
- ▶ L'évaluer de façon régulière.

► identifier les apprentissages en jeu, partir des compétences et des besoins de l'enfant pour agencer un coin « facilitateur » d'apprentissage.

► Y installer du matériel de qualité, en nombre suffisant en cohérence avec les objectifs visés ,qui évolue au cours de l'année, de la scolarité:

➤ Il est accueillant, confortable, fonctionnel, esthétique.

➤ Il permet à l'enfant de se repérer et lui donne l'envie d'agir.

► Mettre en place des règles d'accès et d'utilisation (nombre d'enfants, rangement, tableau de présence).

► Prévoir des modalités d'évaluation bien définies.

RÔLE ET POSTURE DE L'ENSEIGNANT

▶ **Pendant le jeu libre,**

- il observe mais n'intervient pas.

▶ **Lors de situations dirigées ou semi dirigées**

- Il propose des scénarios.
- Donne des consignes, les rappelle et/ou les modifie.
- Il joue avec les élèves (il représente une tutelle langagière et se trouve dans une situation d'observateur facilitant l'évaluation et la remédiation).

- Il prévoit l'alternance présence/absence ainsi que l'alternance des situations .
- Il évalue régulièrement ,procède à des remédiations et des évolutions.
- Il aide ou fait verbaliser les élèves , les rend conscients de ce qu' ils apprennent, des procédures qu' ils utilisent.

Typologie des coins jeux

Jeux d'imitation et symboliques	Poupées, cuisine, épicerie, marchande, docteur et infirmière, véhicules/garage, déguisement, téléphone, figurines, coiffure, maquillage... Personnages d'histoire, petits sujets...
Jeux moteurs	Porteurs, trotteurs, chariots, sacs, piscines de balles...
Jeux de manipulation	Transvasement : eau, graines, semoule, pâtes, perles... avec récipients variés et entonnoirs ... Jeux avec matériaux divers : carton, pâte à sel, pâte à modeler... Jeux avec objets qui ont une fonction : cadenas, serrure ... et objets techniques : moulins, moulinettes, essoreuse,... Jeux d'adresse : toupies... Engrenages et systèmes : emboîtements Bricolage : marteau, clous, engrenage... Observation avec loupes, kaléidoscopes, miroirs ...
Jeux de construction	Jeux d'assemblage : cubes, blocs, formes géométriques de tailles et de formes différentes Pièces de bois, planchettes, rondins... Cubes en bois, Kapla,... Jeux de construction, type Duplo/ Lego, Clipo... Jeux d'assemblage avec manipulations diverses
Jeux sensoriels, d'observation	Parcours tactiles avec différents reliefs et matériaux Boîtes à formes et à toucher Encastements

BIBLIOGRAPHIE

- Première école premiers enjeux A. M GIOUX
- Coins jeux et apprentissage de la langue S. Briquet
- Le coin cuisine en maternelle Retz
- Jouer à l' école maternelle Cédérom Ageem
- Le langage à l'école maternelle Scéren Cndp Crdp
- La formation du symbole Piaget
- Le développement de l' enfant Bruner
- Introduction à la psychologie du développement A. Florin
- Au jeu du désir F. Dolto
- Rapport IG 2011 maternelle

SITOGRAPHIE

http://www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/html/mission_espace_enjeux.html

[http:// www.ia72.ac-nantes.fr](http://www.ia72.ac-nantes.fr)

<http://www.cafepedagogique.net>

Le jeu à la maternelle circonscription de Moulins

IA94 groupe maternelle départementale du lot

[http://www.ac-reims.fr/ia08-rubrique espace pédagogique](http://www.ac-reims.fr/ia08-rubrique_espace_pedagogique)

Groupe de travail académie de Caen mission pré-élémentaire le coin jeu

www4.ac-nancy-metz.fr ›coins jeux et langage

[www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins garage poupee](http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupee)

Ageem

maternelles-ia62.etab.ac-lille.fr/

Pour conclure provisoirement!

« Le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même jusqu' à l' épuisement.

L' enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l' enfant joue , c est se demander pourquoi il est enfant.

Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. »

Jean Château