

LES CAHIERS PEDAGOGIQUES

Pour les professionnels du préscolaire

DES JEUX AU PRESCOLAIRE

Pour un développement global du jeune enfant



Alliance de Travail
dans la Formation et l'Action pour l'Enfance
et pour la qualité de l'Education

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Qu'est-ce que le jeu ?	5
Quels sont les critères qui définissent le jeu ?	5
Quels liens peut-on faire entre les apprentissages et le jeu au préscolaire ?	8
Quelle place pour le jeu au préscolaire ?	10
Quel est l'intérêt du jeu pour l'enfant ?	12
Quels sont les types de jeux à développer au préscolaire ?	16
1. Les jeux d'imitation ou jeux symboliques	16
2. Les jeux de construction	21
3. Les jeux moteurs	23
4. Les jeux sensoriels	26
5. Les jeux traditionnels	29
6. Les jeux de langage	31
7. Les jeux chantés, comptines et chansonnettes	35
8. Les jeux mathématiques	37
9. Les jeux émotionnels	40
10. Les jeux éducatifs	43
Quelles sont les trois modes d'organisation du jeu dans le préscolaire ?	47
1. Le jeu libre	47
2. Le jeu animé par l'éducateur ou pédagogie ludique	49
3. Le jeu en atelier autonome	53
CONCLUSION	56
BIBLIOGRAPHIE	57
RESSOURCES NUMERIQUES	58

INTRODUCTION

La période préscolaire correspond à une phase de développement rapide où le jeune enfant présente un énorme potentiel d'apprentissages. Il ne s'agit pas seulement du développement de ses capacités cognitives mais aussi de ses compétences socio-affectives dans un environnement qui favorise son bien-être et sa santé physique et mentale.

Ce potentiel d'apprentissage repose principalement sur le jeu. En effet, l'observation des jeunes enfants montre que le besoin de jouer occupe une place essentielle dans leur vie.

Le jeu constitue l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux jeunes enfants d'acquérir des connaissances et des compétences essentielles. C'est pourquoi les différents types de jeux intégrés dans les activités pédagogiques sont au cœur d'une vision de l'éducation préscolaire de qualité dans la mesure où ils favorisent la pédagogie active.

Le jeu, sous toutes ses formes, offre d'excellentes possibilités d'apprentissage dans tous les domaines du développement du jeune enfant : intellectuel, social, émotionnel et physique, dans un climat chargé de plaisir et de motivation.

De nombreux professionnels du préscolaire ne connaissent pas la richesse des jeux de la petite enfance. De plus, ils ne sont pas bien préparés à la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu dans leur classe. Nombre d'entre eux n'ont jamais observé concrètement l'apprentissage par le jeu et n'ont donc pas confiance dans leur capacité à le mettre en pratique avec les enfants.

Le plus souvent, ils envisagent les « supports d'apprentissage » uniquement sous la forme de fiches d'activités à compléter. Ils ne conçoivent pas d'introduire dans leur démarche éducative des objets pouvant être examinés et manipulés par les enfants ou des jeux (sensoriels, langagiers ou moteurs) pouvant être proposés à des fins d'apprentissage.

Même lorsque les éducateurs¹ sont conscients de la nécessité d'utiliser de tels supports pratiques, ils disposent souvent de moyens inadaptés et surtout ils ne sont pas préparés à intégrer « l'étape ludique » dans l'animation des activités avec les enfants.

A travers ce document, nous souhaitons apporter un éclairage sur l'intérêt de recourir au jeu pour soutenir le développement du jeune enfant dans son développement personnel, dans ses apprentissages et dans sa socialisation.

¹ Pour faciliter la lecture, nous utiliserons tout au long de ce document le mot éducateur qui inclut les éducatrices qui sont largement présentes dans le secteur préscolaire.

La première partie de ce document est consacrée à des connaissances théoriques sur le jeu et sur les critères qui permettent de le définir. Nous abordons également les liens qui unissent les apprentissages et le jeu. Enfin, nous apportons une description, la plus complète possible, de l'intérêt du jeu pour l'enfant d'âge préscolaire en rapport avec son épanouissement personnel, ses apprentissages et sa socialisation.

La deuxième partie passe en revue les différents types de jeux qui peuvent trouver leur place dans une institution préscolaire. Nous définissons chacun d'entre eux en montrant leur intérêt dans le développement et les apprentissages de l'enfant. Nous présentons pour chaque type de jeux des exemples qui permettent aux professionnels du préscolaire de bien s'imprégner de cette typologie afin de clarifier leur pratique.

La troisième partie montre comment le jeu trouve sa place dans les activités quotidiennes de la classe en faisant alterner trois modes d'organisation : les jeux libres, les jeux animés par l'éducateur et enfin le jeu en atelier autonome.

Qu'est-ce que le jeu ?

Le jeu est une activité physique ou mentale, non imposée, dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. Cette activité peut être individuelle ou collective. Elle est organisée autour d'un système de règles définissant la démarche à suivre et les conditions du succès ou de l'échec de la partie. Elle peut aussi être organisée autour d'une fiction qui évolue au cours de la partie selon les décisions des joueurs.

Pour bien comprendre les mécanismes mis en œuvre dans le jeu, nous allons présenter les critères qui permettent de le définir selon deux principaux auteurs : Roger Caillois et Gilles Brougère.

Quels sont les critères qui définissent le jeu ?

1. Les critères du jeu selon Roger CAILLOIS : celui-ci fût sociologue, essayiste, critique littéraire et écrivain français (1913-1978).

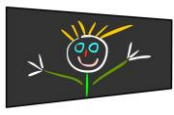
CRITERES	EXPLICATIONS
Activité libre	L'activité doit être choisie par les joueurs pour conserver son caractère ludique. Le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature. <i>« On ne peut pas obliger un enfant à jouer »</i>
Activité séparée	Les joueurs se donnent des possibilités imaginaires de tracer des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance. <i>« On dirait qu'on est sur un bateau » - « On dirait qu'il fait nuit »</i>
Activité incertaine	Le déroulement du jeu ne saurait être déterminé préalablement ni l'issue du jeu connue à l'avance. Il existe toujours une certaine latitude dans la nécessité d'inventer qui est obligatoirement laissée à l'initiative du joueur. <i>« On ne sait pas qui va gagner à l'avance » - « C'est la liberté et la créativité des joueurs qui déterminent la fin du jeu »</i>

<p>Activité improductive</p>	<p>Le jeu ne crée ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte. Il peut exister un déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle de début de partie.</p> <p><i>« La distribution des cartes évoluent au cours de la partie mais la quantité de cartes reste identique au début et à la fin de la partie ».</i></p>
<p>Activité réglée</p>	<p>Le jeu est soumis à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.</p> <p><i>« Faire n'importe quoi, n'importe comment, ce n'est pas jouer. »</i></p>
<p>Activité fictive</p>	<p>Les joueurs ne tombent jamais dans l'illusion. L'enfant a conscience que son jeu est une réalité seconde ou une franche irréalité par rapport à la vie courante.</p> <p><i>« En jouant, l'enfant sait qu'il joue, qu'il fait comme si... mais que ce n'est pas vrai ! »</i></p>

2. Les critères du jeu selon Gilles BROUGERE, professeur de Sciences de l'éducation, à partir de son ouvrage Jouer/apprendre (2005).

<p>CRITERES</p>	<p>EXPLICATIONS</p>
<p>La fiction «réelle» (Le second degré)</p>	<p>Le jeu prend place dans un cadre spatio-temporel donné. <i>« On dirait que... »</i></p> <p>Le jeu implique des signaux qui montrent que l'on se situe dans le jeu. <i>« On joue à la bagarre sans se bagarrer pour de vrai. Mais, on exagère la gestuelle mais sans se faire mal ».</i></p> <p>Le joueur s'investit dans le jeu avec autant de sérieux que dans la réalité.</p>
<p>La décision</p>	<p>Il n'y a jeu que si les joueurs le décident. <i>« Les joueurs doivent adhérer librement au jeu ».</i></p> <p>Au cours de la partie, le jeu n'est qu'une succession de décisions</p>

La règle	Elle constitue la ligne directrice de l'activité en cours. Elle ne s'impose que si tous les joueurs l'acceptent. Elle peut se transformer selon les circonstances ou être renégociée au cours de la partie de jeu.
La frivolité	Le jeu n'a aucune conséquence sur la réalité. Il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles les joueurs n'ont pas besoin de mesurer les risques qui freinent. Les joueurs sont force de proposition, usent de leur créativité et peuvent se surpasser. Le jeu offre un espace spécifique d'expériences.
L'incertitude	C'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. Les joueurs ne savent jamais à l'avance comment la partie va se dérouler et finir.



A RETENIR

Le jeu positionne le joueur dans un monde parallèle dans lequel l'initiative, la liberté et le plaisir occupent une grande place.

Ce monde parallèle est régi par des règles spécifiques que le joueur se doit de respecter.

L'issue du jeu n'est jamais écrite à l'avance et cette incertitude est source de motivation pour le joueur.

Quels liens peut-on faire entre les apprentissages et le jeu au préscolaire ?

Pour répondre à cette question², il est nécessaire de définir ce que signifie l'apprentissage. Apprendre, dans un sens général, correspond pour les êtres humains à leur capacité d'adaptation à leur environnement linguistique, culturel, social, technologique, physique, vivant, familial, affectif, etc. Apprendre, c'est aussi la capacité de s'adapter, au cours de sa vie, aux changements liés à l'évolution de son environnement.

L'enfance représente la principale période de cette adaptation. En effet, dès ses premiers jours de vie, le bébé va débiter **des apprentissages implicites** souvent inconscients et qui sont possibles bien avant l'action. Par exemple, le bébé en écoutant les personnes qui parlent autour de lui va procéder à une sélection des sonorités « utiles » à l'acquisition de sa langue maternelle bien avant de savoir parler. Personne ne lui a appris directement et volontairement cette sélection des sons.

Ces apprentissages implicites, qualifiés aussi d'apprentissages spontanés/primaires fonctionnent par imprégnation et par adaptation à notre environnement immédiat. Ils sont axés sur l'inventivité, la créativité, l'autonomie des enfants...

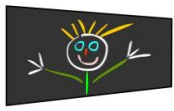
Les enfants les mettent en œuvre principalement à travers :

- ♦ Des activités d'exploration de l'environnement,
- ♦ Des relations sociales (notamment d'imitation)
- ♦ Des activités de jeux qui associent exploration et imitation.

Cependant, ces apprentissages adaptatifs primaires présentent des limites : les enfants n'apprennent ainsi que ce qui leur est immédiatement utile dans leur environnement. Au cours du préscolaire, ces apprentissages adaptatifs restent encore très importants à poursuivre.

L'École vient élargir ces limites en permettant aux enfants d'apprendre plus. Elle met en place, dès le préscolaire, **les apprentissages explicites, qualifiés d'apprentissages construits/secondaires**. Ils vont permettre à l'enfant de commencer à s'ouvrir sur ce qui dépasse son environnement quotidien et à le préparer à sa future vie d'abord d'écolier puis, d'adulte libre, responsable, exerçant une profession.

² A. TRICOT



A RETENIR

Les apprentissages primaires se font quasiment, de manière spontanée, en lien avec l'environnement de l'enfant.

En revanche, les apprentissages secondaires ne pourraient pas être réalisés spontanément. Ils ont besoin de guidage, d'enseignement et ils exigent des efforts de la part de l'apprenant. Ils nécessitent également la mise place de situations réfléchies par l'éducateur.

Liens entre les apprentissages et le jeu au préscolaire

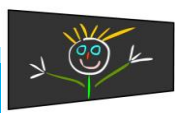
TYPES D'APPRENTISSAGE	Les apprentissages spontanés/primaires	Les apprentissages plus construits/secondaires
MODALITES	Ils fonctionnent par imprégnation, adaptation Ils sont axés sur l'imitation, l'inventivité, la créativité, l'autonomie, ...	Ils ont besoin de guidage, d'enseignement Ils exigent des efforts.
JEUX A PRIVILEGIER	JEUX LIBRES ET/OU AUTONOMES	JEUX STRUCTURES
DISPOSITIFS AU PRESCOLAIRE	Ces apprentissages s'appuient sur : <ul style="list-style-type: none">▶ Les moments de récréation▶ Les coins de jeux de la classe▶ Les ateliers dans lesquels les enfants sont autonomes	Ces apprentissages s'appuient sur des situations pédagogiques réfléchies et mises place par l'éducateur

Quelle place pour le jeu au préscolaire ?

Selon le cadre curriculaire du Men, le préscolaire doit être distingué de l'école primaire dans la manière de faire classe avec les jeunes enfants. « *Toute activité pédagogique quel que soit son domaine, devrait être accomplie à travers le jeu...* ».

Cependant, si aucun accompagnement pratique n'est fait pour la mise en œuvre de cette directive, dans la pratique quotidienne des éducateurs, elle risque fort de rester un slogan galvaudé.

En effet, sur le terrain, on ne peut que constater que l'éducation préscolaire entretient un drôle de rapport avec le jeu qui est souvent opposé au sérieux du travail. Lorsque nous observons les pratiques éducatives dans les classes préscolaires, nous constatons que le jeu occupe une place marginale et qu'il est rarement utilisé à bon escient pour accompagner le développement et les apprentissages du jeune enfant. Il est surtout présent durant les moments de récréation et/ou lorsque les enfants ont fini « leur travail ».



A RETENIR

Le jeu reste trop souvent MARGINALISÉ au sein du préscolaire. Il est réduit à :

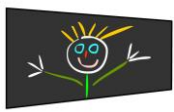
- ♦ **Un moment de délasserement,**
- ♦ **Une récompense après un effort...**
- ♦ **Et, dans le pire des cas, une perte de temps !**

LE STATUT ET LA PLACE DU JEU DANS LES CLASSES PRESCOLAIRES SONT A INSTITUER .

Le manque de formation des professionnels du préscolaire et la méconnaissance des parents font que le jeu reste un domaine à découvrir. Plutôt que d'être perçu dans sa dimension positive, beaucoup trop d'adultes voient dans le jeu une incompatibilité avec le sérieux du développement et des apprentissages de l'enfant. Comme si apprendre ne pouvait pas se dérouler dans un climat joyeux et agréable !

Pourtant, employé judicieusement, le jeu permet d'une part, le plein épanouissement des enfants pour devenir sociables, innovants et créatifs et, d'autre part, permet le développement de leurs compétences scolaires.

Les documents de référence³ du préscolaire reconnaissent et encouragent la pratique du jeu dans le déroulement de tous les domaines d'apprentissage. Cependant, lorsque l'on passe à la mise en œuvre de ces orientations, les activités avec les enfants continuent à être pratiquées dans une perspective d'enseignement purement scolaire. La pratique du jeu dans l'institution préscolaire reste à construire.



A RETENIR

Le véritable enjeu est de programmer, avec précision, la manière avec laquelle l'éducateur peut insérer des jeux libres et des jeux structurés dans les activités quotidiennes du préscolaire. C'est au prix de cet effort qu'il sera réellement possible de parler de pédagogie active, de motivation et de plaisir d'apprendre.

Il existe toute une pédagogie du jeu basée sur une ingénierie éducative réfléchie et construite qui s'appuie sur une parfaite connaissance scientifique du jeune enfant. Alors n'ayons pas peur de nous lancer dans cette formidable aventure !

³ Cadre Curriculaire de l'enseignement préscolaire. Direction des Curricula 2018
Guide pédagogique de l'enseignement préscolaire, Direction des Curricula 2020

Quel est l'intérêt du jeu pour l'enfant ?

Les multiples bienfaits du jeu pour le jeune enfant, montrent combien cette activité profondément humaine doit trouver une véritable place dans l'institution préscolaire. Les enfants ont besoin de temps pour jouer et pour grandir en bonne santé physique et mentale, pour apprendre et pour se socialiser.

Nous avons organisé les apports du jeu autour de trois axes de développement :

- ♦ L'épanouissement de soi
- ♦ Les apprentissages
- ♦ La socialisation

Le jeu participe à la mise en place des mécanismes qui favorisent L'EPANOUISSEMENT DE SOI.

- ♦ **Le jeu est une source de joie et de bien-être** pour l'enfant qui lui apporte de grands moments de plaisir. Le jeu procure un sentiment de bien-être et permet de diminuer naturellement l'anxiété grâce à la sécrétion d'endorphines⁴.
- ♦ **Le jeu permet de libérer les pulsions motrices de l'enfant.** Il prend plaisir à courir, à sauter, à grimper... L'expression de cette vitalité physique permet de réduire son agitation et de réguler son humeur.
- ♦ **Le jeu stimule sa créativité** et lui permet de laisser libre cours à son imagination. Le laisser libre de concevoir le déroulement de ses jeux, de choisir ses décors ou encore la fantaisie de ses productions l'aide à être inventif et à avoir confiance en ses capacités.
- ♦ **Le jeu développe la conscience de soi** en permettant à l'enfant d'être un acteur responsable de ses choix et de ses stratégies et d'en mesurer les effets et les limites immédiatement.
- ♦ **Le jeu permet d'augmenter la confiance en soi.** A travers le jeu, il n'existe aucune obligation de réussir donc aucun enjeu stressant. L'enfant sait qu'il peut être soit gagnant soit perdant. L'enfant essaie, fait des tentatives, teste ses performances sans pour autant se mettre en « danger » d'échec. Dans cet environnement sans performance « forte », l'enfant peut commettre des erreurs et en accepter les conséquences sans risque, sans perdre son assurance.

⁴ Cette substance chimique sécrétée par le cerveau qui a une action analgésique (diminution de la douleur) et anxiolytique. Elle procure une sensation de relaxation et de bien-être.

Le jeu participe à la mise en place des mécanismes qui favorisent LES APPRENTISSAGES

- ♦ **Le jeu favorise le développement du langage.** Par exemple, à travers les jeux de rôle, les enfants en s'identifiant à des personnages (comme le marchand, le coiffeur, le docteur, la mariée...) développent des phrases liées au contexte et manipulent un vocabulaire spécifique à chaque situation.
- ♦ **Le jeu est fonctionnel.** Il prépare et entraîne aux gestes et aux actions utiles à la vie quotidienne. Par exemple, lorsqu'un enfant habille et déshabille inlassablement sa poupée, il apprend à mettre et à enlever ses habits.
- ♦ **Le jeu renforce la trace des apprentissages** car l'enfant en jouant ne se lasse pas de répéter. Ces répétitions permettent de créer des connexions neuronales qui favorisent la mémorisation.
- ♦ **Le jeu permet la libération d'une substance chimique la BDNF⁵.** Cette protéine favorise la croissance et la spécialisation des cellules du cerveau de l'enfant. Elle stimule la production de nouvelles cellules cérébrales et renforce celles qui existent déjà. Plus spécifiquement, au moment où la BDNF se libère, une série de gènes qui développent de nouvelles cellules et de nouvelles voies cérébrales s'activent.
- ♦ **Le jeu permet à l'enfant d'auto évaluer ses actes** dans la mesure où il reçoit de façon quasi instantanée un retour sur ses actions, ce qui est un moteur très puissant pour ses apprentissages.
- ♦ **Le jeu donne sans cesse la motivation** qui permet de recommencer de multiples fois la même activité sans se lasser. L'enfant est capable de passer de très longs moments à refaire les mêmes actions jusqu'à ce qu'il les maîtrise. Rattraper un ballon, trouver l'équilibre sur une trottinette, réussir un puzzle...
- ♦ **Le jeu renforce sa capacité de concentration et d'attention.** Le désir de se confronter à d'autres et de réussir permet de mobiliser l'intérêt de l'enfant. Cette capacité d'attention va être très utile à mobiliser lorsqu'il faudra construire des apprentissages plus contraignants.
- ♦ **Le jeu entraîne des mécanismes d'inhibition cérébrale.** Certains jeux obligent l'enfant à stopper net son action à un moment précis comme par exemple dans « : Jacques a dit ». L'enfant a envie de faire une action mais, pour gagner, il doit s'arrêter. Cette capacité d'inhibition cérébrale sera utile pour construire certains apprentissages qui nécessiteront de contrôler ou bloquer ses intuitions, ses habitudes ou ses stratégies spontanées pour permettre la construction de nouveaux savoirs.

⁵ Brain-Derived Neurotrophic Factor

- ♦ **Le jeu permet de résoudre des situations problèmes.** L'enfant est confronté à des situations qu'il doit surmonter ou dénouer. Pour cela, il conçoit des hypothèses, explore des pistes et imagine des solutions. L'ensemble de ces opérations mentales mises aussitôt en pratique développe sa capacité à construire des pensées originales.

Le jeu participe à la mise en place des mécanismes qui favorisent la socialisation.

- ♦ **Le jeu permet de développer les compétences socio-émotionnelles.** L'enfant qui joue apprend à tenir compte de l'autre, à se mettre d'accord avec lui, à respecter les règles communes et à s'y tenir, à ne pas s'emparer des affaires de l'autre... La maîtrise de tous ces codes qui nécessitent le contrôle de soi prend du temps car son cortex préfrontal est encore immature.
- ♦ **Le jeu aide à prendre conscience des états mentaux des autres.** Très difficile pour un enfant de prendre conscience que les autres personnes ont un esprit qui pense et analyse d'une autre manière que lui. C'est une compétence très importante à développer pour vivre en bonne harmonie avec les autres. A travers les jeux de rôle, l'enfant est obligé non seulement de s'identifier au personnage qu'il incarne mais aussi d'imaginer comment il pense. Par exemple, lorsqu'il imite l'épicier, il doit aussi imaginer comment pense l'épicier.
- ♦ **Le jeu apprend à gérer les conflits.** Lorsque les enfants jouent, rient, échangent des jouets, il arrive qu'ils se disputent. Ces conflits, tant qu'ils ne deviennent pas violents, ne nécessitent pas l'intervention des adultes. Ainsi, les enfants apprennent à s'entendre et à trouver, par eux-mêmes, des solutions à leurs désaccords.
- ♦ **Le jeu renforce la coopération et l'entraide.** En jouant les enfants apprennent à mener des activités ensemble, à intégrer les idées des autres et à s'entraider pour la réussite d'un projet commun.



A RETENIR

Au préscolaire, le jeu n'est pas une option. C'est une activité sérieuse. Il participe à la maturation du cerveau du jeune enfant et au développement de ses compétences socio-émotionnelles. C'est au cours de la petite enfance que les retombées bénéfiques du jeu auront le plus d'impact.

Le manque de jeux au cours de l'enfance empêche de devenir un adulte équilibré.

Quels sont les types de jeux à développer au préscolaire ?

Nous allons passer en revue tous les types de jeu qui peuvent trouver leur place dans une institution qui vise à développer un préscolaire de qualité.

1. Les jeux d'imitation ou jeux symboliques

Les jeux d'imitation ou de faire semblant sont des jeux à travers lesquels l'enfant imite le réel à partir des observations ou des expériences dont il a été témoin. L'enfant reproduit les gestes et les comportements des personnes qu'il côtoie régulièrement : sa maman, son papa, l'éducatrice, l'épicier...

Ces jeux aident l'enfant à se construire une représentation du monde qui l'entoure. Ils ont une fonction d'adaptation sociale en favorisant l'acquisition des rôles sociaux des adultes et l'intégration des pratiques véhiculées par la société.

Ils participent aussi au développement des compétences socio-émotionnelles du jeune enfant en lui permettant de revivre des situations chargées émotionnellement (il crie sur sa peluche ou la frappe). Les jeux d'imitation fonctionnent souvent de façon métaphorique en aidant l'enfant à prendre du recul vis-à-vis des autres et en apaisant ses frustrations.

Ils développent sa socialisation en intégrant d'autres enfants dans des fictions communes « *on dirait que je suis la maman et toi tu es mon bébé* ». Ils favorisent la prise en compte du point de vue de l'autre. Ils enrichissent son langage, sa créativité et son imagination.

Ces jeux sont pratiqués librement par les enfants dans la cour de récréation. Cependant, compte tenu de leur intérêt dans le développement de l'enfant, ils peuvent se poursuivre à différents moments de la journée grâce à l'installation des coins de jeux au sein de la classe.

Ceux-ci élargissent l'univers de l'enfant et lui permettent de vivre des situations de recherches, de création libre, riche et variée, qui contribuent à enrichir la formation de sa personnalité. Ces coins de jeux d'imitation stimulent son désir d'apprendre et multiplient les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir la compréhension du monde qui l'entoure. Ils sont, par excellence, des lieux de « savoir vivre ensemble » où l'enfant va devoir apprendre à respecter le bien commun, ne pas casser les objets, ne pas agresser les autres enfants, ne pas s'accaparer le matériel à son seul bénéfice.

Les coins de jeux

Les coins jeux sont répartis dans la classe, le plus souvent en périphérie. Ce sont des espaces qui, par leur équipement, reproduisent des lieux familiers de l'enfant : la maison, le cabinet du docteur, l'épicerie... Ils sont une sorte de zone tampon entre la famille et l'école.

L'éducateur 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 de dépasser des difficultés et de réussir. Ils permettent à chaque enfant d'observer, d'imaginer, d'imiter, d'essayer ...

Coins de jeux d'imitation



Coin docteur



Coin maison



Coin marchand



Coin cuisine

Certains coins seront installés toute l'année. En revanche, d'autres seront mis en place pour une période transitoire en fonction des centres d'intérêt des enfants ou des projets d'activités en cours.

De manière générale, l'intérêt des coins de jeux est très largement sous-estimé, ils sont souvent utilisés comme récompense ou comme bouche-trou. Il n'est pas rare de voir dans les classes préscolaires des « expositions de coins » pédagogiquement insignifiants où des affiches sont placées pour indiquer le nom du coin ! Un coin de jeu bien équipé n'a pas besoin de signalétique, il est reconnaissable à l'œil nu.



A RETENIR

Les coins de jeu doivent être soigneusement aménagés par l'éducateur. Dans une classe, il est préférable de n'avoir qu'un ou deux coins de jeu, correctement équipés, plutôt que de multiplier le nombre de coins inadaptés et inusités. Lorsque les équipements sont trop sommaires (matériel trop pauvre), les enfants développent très peu de conduites ludiques, langagières et sociales.

ATTENTION ! Les jeux d'imitation ne sont pas des jeux de théâtre téléguidés par l'éducateur dans lesquels les enfants se mettent en scène.

Dans les jeux d'imitation pratiqués dans les coins de la classe, les enfants sont autonomes et ont l'initiative de leurs intentions et de leurs actions.

Exemples de quelques coins de jeux d'imitation

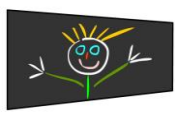
COINS DE JEUX	OBJECTIFS VISES	MATERIEL
Coin poupées	Stimuler le langage Exprimer ses émotions Développer la motricité fine Développer la sociabilité	Poupées et animaux en peluche Vêtements de poupée, couffin Petit casier pour le rangement des vêtements des poupées, Bouts de tissu pouvant servir de couverture ou de vêtement, Peigne, bouteille de parfum vide, attaches pour les cheveux, Dînette en plastique, petite table Pelle et balayette
Coin docteur	Stimuler le langage Exprimer ses émotions Sensibiliser à l'hygiène et à la santé Comprendre les métiers de santé	Boîtes de médicaments vides, seringues en plastique neuve (sans aiguille), Matelas, Coton, gaze, mallette du docteur, Blouse blanche, téléphone Bloc-notes servant d'ordonnancier Téléphone
Coin épicier	Stimuler le langage Connaître son environnement Utiliser des mesures (peser, payer...) Classer, trier, ordonner	Boîtes de carton vides (de sucre, de thé, de lait, de fromage, d'œuf...) Bouteilles en plastique vides (d'huile, de vinaigre, de lait, d'eau...), boîtes de conserves vides (de tomate, de confiture...), Féculets (lentilles, fèves, pois chiches...), Légumes en plastique Balance (qui peut être fabriquée par l'éducateur), pièces de monnaie en plastique Paniers de différentes tailles
Coin garage	Stimuler le langage Organiser l'espace Découvrir des symboles Sensibiliser à la sécurité routière	Carton ou contre-plaqué (plaque de support de la maquette de circulation), peinture (blanche, rouge, bleue et jaune), Panneaux de signalisation Petites voitures, camions, autobus, motos en plastique, Personnages en plastique
Coin déguisement	Stimuler le langage Exprimer ses émotions Imaginer, créer Classer, trier, ordonner	Miroirs, tringles avec cintres Valise ou corbeille contenant : jupes, gandora, robe, gilets, Tissus, pour créer des tenues Boîtes à chapeaux, foulards et châles Boîtes à accessoires : lunettes, ceintures, sacs à main, colliers, barrettes Boîte à chaussures : babouche, chaussures à talon

L'autonomie des enfants dans les coins de jeux ne signifie pas pour autant une absence de règles de fonctionnement.

L'éducateur apprend aux enfants comment on joue dans ces espaces aménagés : en limitant le nombre d'enfants, en prenant soin du matériel, en tenant compte des limites de l'espace, en partageant le matériel, en ne promenant pas le matériel dans toute la classe, en parlant doucement...

Ces consignes sont données au début, puis elles sont rappelées et/ou modifiées, selon les besoins ou selon les comportements observés chez les enfants.

L'éducateur peut être amené à jouer avec les enfants pour favoriser l'usage d'un langage plus soutenu et l'emploi des noms des objets présents dans les coins.



A RETENIR

L'éducateur organise les coins avec un matériel soigneusement sélectionné en lien avec le vocabulaire à mémoriser

L'éducateur fixe les règles qui organisent l'utilisation des coins par les enfants.

Dans les coins de jeux, les enfants pratiquent le jeu libre. Ils sont les maîtres de leurs jeux.

L'éducateur observe mais, n'intervient pas dans le déroulement de leur activité (sauf bien sûr en cas de danger).

**Cette situation favorise la socialisation,
l'imagination et l'autonomie des enfants.**

2. Les jeux de construction

Il s'agit de l'ensemble des jeux de pétrissage, d'assemblage, de transvasement, de montage, de fabrication que pratique l'enfant à partir de la manipulation d'éléments disponibles dans son environnement. Souvent, la première expérience de jeu de construction est le petit bout de pâte que la mère laisse pétrir à son enfant.

A travers le jeu de construction, l'enfant organise, réunit ou assemble différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume. Les différents éléments peuvent être rassemblés, juxtaposés, empilés, emboîtés...

Ce type de jeu permet le développement des aptitudes manuelles de l'enfant qui ne se lasse pas de répéter les mêmes gestes. Ces multiples manipulations développent la coordination oculo-manuelle et renforcent la motricité fine de l'enfant. La manipulation de certains matériaux lui permet de découvrir de manière empirique les lois physiques qui régissent le monde : loi de la flottaison, loi de l'équilibre...

En classe, ces jeux sont pratiqués dans des coins (coin construction, coin eau, coin manipulation) ou dans des ateliers spécifiques (pâte à modeler, pâte à sel, terre...). Le coin construction peut être l'espace du coin regroupement lorsque celui-ci est vide.

Ces jeux donnent lieu à des productions libres ou imposées à partir d'une consigne formulée par l'éducateur.

Coins de jeux de construction



Coin de manipulation



Coin de construction

Exemples de quelques coins de jeu de construction

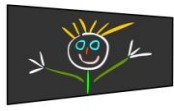
COINS DE JEUX	OBJECTIFS VISES	MATERIEL
Coin construction	<p>Stimuler le langage Construire Monter - Démontet Equilibrer les montages Découvrir des lois physiques</p>	<p>Cubes, blocs, formes géométriques en bois de différentes tailles, Boîtes vides de différentes tailles et formes (en carton, en plastique, en métal), Planches de différentes épaisseurs, Briques en plastique différentes grandeurs Petits personnages et animaux en plastique</p>
Coin eau	<p>Stimuler le langage Remplir – verser Découvrir des quantités Découvrir des lois physiques Initier au rôle et à la gestion de l'eau Expérimenter</p>	<p>Grandes bassines, petit arrosoir Divers objets en plastique : bouteilles, gobelets, boîtes, seaux, bateaux, Ustensiles de différentes formes : Passoire, entonnoir, cuillères et louches, bouchons, Éléments divers : liège, pierres, papier, carton, bois, roseaux, plumes, feuilles d'arbres, ... Sel, sucre, Éponges, balles, billes, objets qui flottent...</p>
Coin manipulation	<p>Stimuler le langage Développer la motricité fine Remplir – verser Découvrir des quantités Trier - classer Découvrir des lois physiques Expérimenter</p>	<p>Bassines de différentes tailles Cuillères, louches, entonnoirs, Gobelets, cuillères, pelles Couverts à salade, pinces à sable, Flacons, boîtes de diverses tailles et formes variées, passoirs, casseroles... Graines : lentilles, riz, semoule, maïs pâtes, ...</p>

3. Les jeux moteurs

Il s'agit de l'ensemble des jeux grâce auxquels l'enfant exerce ses fonctions motrices : il saute, court, glisse, grimpe, attrape, se tient en équilibre...

A l'âge préscolaire, l'enfant est plein de vie, sans cesse en quête de nouvelles expériences motrices. Sa curiosité naturelle, sa soif de découvrir le monde extérieur, son goût pour l'exploration constituent des situations motivantes qui l'entraînent à connaître les possibilités de son corps, à maîtriser de mieux en mieux ses habiletés motrices et à faire travailler ses muscles. Grâce au jeu moteur, l'enfant découvre et explore l'espace, s'oriente, évalue les distances et les profondeurs.

La pratique de l'activité physique augmente les capacités cardiorespiratoires et cardiovasculaires, favorisant ainsi la croissance physique et le développement cérébral grâce à l'oxygénation des cellules du corps de l'enfant. La pratique de l'activité physique permet de prévenir les risques de santé liés à la sédentarité et à l'usage excessif des écrans, particulièrement en zone urbaine : obésité, grignotage, trouble du sommeil...



A RETENIR

Au préscolaire, les jeux moteurs ne sont pas suffisamment pratiqués.

La plupart des éducateurs ne mesurent pas combien l'enfant a besoin de bouger, de courir, de sauter pour se sentir bien et pour réguler son humeur. Il est indispensable de consacrer quotidiennement un temps à l'activité physique.

Les activités motrices doivent se dérouler, si possible, au cours de la matinée ou en début d'après-midi pour bénéficier du maximum de lumière du jour. Les jeux moteurs à l'extérieur favorisent l'adaptation aux conditions climatiques de la région, l'habituation à la diversité des terrains environnants (pentes, buttes, sol herbeux, sol caillouteux) et offrent de meilleures conditions pour une respiration saine.

Des séances quotidiennes d'activités motrices

Les jeux moteurs sont très largement intégrés aux séances quotidiennes d'éducation motrice. Ils permettent le développement :

- ♦ Des actions motrices de base : marcher, courir, sauter, lancer...
- ♦ Des actions motrices spécifiques : grimper, ramper, se faufiler, s'orienter
- ♦ Des actions d'opposition et de coopération (jeu en binôme ou en équipe)
- ♦ De l'expression corporelle : danse, mime, jeu de ruban...

Ces séances peuvent être animées sans matériel ou avec matériel. On peut distinguer :

- ♦ Le gros matériel qui souvent est le mobilier de la classe qui va être détourné pour la séance de motricité : tables, chaises, bancs, tapis, matelas...
- ♦ Le petit matériel qui est composé de ballons, balles, cerceaux, rubans, foulards, cordes...

Ces séances de motricité ne doivent pas être confondues avec la récréation. Elles nécessitent une programmation et visent des objectifs bien précis. Les enfants urbains ont particulièrement besoin d'activités motrices qui aident à compenser l'étroitesse de l'habitat et la sédentarité. Beaucoup d'éducateurs ont encore du mal à planifier ces séances motrices qui jouent pourtant un rôle essentiel pour l'équilibre des jeunes enfants et pour la prévention des maladies liées à la vie moderne.

Des jeux moteurs visant un apprentissage

L'éducateur peut avoir recours à un jeu ou à une activité motrice dans le but de développer certaines notions bien déterminées. L'apprentissage par le corps facilite leur acquisition. C'est souvent le cas pour des compétences qui relèvent du langage, des mathématiques ou encore du graphisme.

Le jeu moteur est utilisé par l'éducateur en 1^{ère} partie de la séance. Le recours à la motricité donne la motivation et surtout permet de vivre « corporellement » la notion à acquérir.

Par exemple, pour apprendre à dénombrer jusqu'à 3, l'éducateur propose en 1^{ère} partie de la séance de mathématique d'aller à l'extérieur de la classe. Il donne la consigne suivante :

- *Vous courez comme vous voulez dans la cour et quand je frappe dans les mains vous vous mettez par groupe de 2 enfants. On compte les enfants dans chaque groupe et on recommence.*
- *Attention ! Maintenant, quand je frapperai dans les mains on se mettra par 3.*

Il compte 1,2,3 en montrant en même temps la quantité sur ses doigts. Il frappe dans

les mains. Les enfants doivent se regrouper par 3. L'éducateur effectue une vérification en comptant les enfants regroupés.

Le jeu reprend et plusieurs parties sont proposées aux enfants.

Puis, l'éducateur revient en classe avec les enfants pour poursuivre son activité de dénombrement.



A RETENIR

Au préscolaire, le jeu moteur est un moyen très efficace pour apprendre à condition bien-sûr que le jeu se passe dans la bonne humeur. Si les enfants commettent une erreur, elle est signalée et aussitôt effacée par une nouvelle partie de jeu qui permet un nouvel essai.

Exemples de jeux moteurs

JEUX MOTEURS	OBJECTIFS VISES
Motricité globale	Courir et stopper sa course au signal sonore ou visuel (associer d'autres critères : se mettre par 2, par 3... s'accroupir) Courir le plus vite possible (Minuit dans la bergerie, Promenons-nous dans les bois...)
S'orienter	Aller se cacher dans un temps limité (Cache-cache) Cacher un objet dans un espace et le retrouver Donner des consignes orales pour retrouver un objet caché dans un espace déterminé
Coopérer ou s'opposer	S'opposer à une équipe à travers la course, le lancer de ballon... (tous les jeux de relais, les jeux collectifs)
S'exprimer avec son corps	Mimer les paroles des rondes (Les Macaronis, La locomotive) Créer des chorégraphies (Sur le pont d'Avignon)

4. Les jeux sensoriels

Il s'agit de l'ensemble des jeux qui visent le développement des cinq sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût, chez le jeune enfant.

L'enfant, qui rentre au préscolaire a déjà débuté son éducation sensorielle, avant même de naître, dans le ventre de sa maman. L'être humain prélève sans cesse, dans son environnement, des informations qui lui permettent de s'adapter en permanence, de se protéger face aux dangers et d'apprendre.

Nos cinq sens récoltent les informations du monde extérieur et nous les transmettent ensuite à travers nos yeux, nos oreilles, notre nez, notre peau et notre langue. Nos organes des sens font sans cesse le lien entre notre monde intérieur et le monde qui nous entoure. La vie en milieu urbain tend à émousser, par manque de stimulations, ces capacités sensorielles.

Au cours du préscolaire, ces capacités sensorielles, très importantes pour l'adaptation de l'enfant à son environnement et à la construction des apprentissages peuvent être développées. Elles permettent d'entraîner l'enfant à plus d'attention sur le monde qui l'entoure : mieux voir, mieux écouter, mieux sentir, mieux percevoir... et à s'approprier tous les possibles de son corps.

Les jeux sensoriels vont être pratiqués dans cette perspective.

Développement des aptitudes sensorielles de l'enfant

Les jeux sensoriels permettent de développer les aptitudes sensorielles de l'enfant en concentrant son attention sur un de ses organes des sens. Il s'entraîne à percevoir des informations dont il n'est pas toujours conscient.

Ces jeux doivent être pratiqués très régulièrement en stimulant tous les organes des sens (utilisation des différents types de Kim).

Supports pour construire d'autres apprentissages

Les jeux sensoriels vont être utilisés pour soutenir des apprentissages en lien avec un champ disciplinaire déterminé. L'usage de ce type de jeux s'avère très opérant pour beaucoup d'enfants.

Pour soutenir les apprentissages fondamentaux

En lecture, de multiples jeux de phonologie font appel à des jeux sensoriels basés sur l'audition et la discrimination des sons. La reconnaissance des lettres peut se faire par des jeux sensoriels basés sur le toucher qui permet de mémoriser leur

forme. Il en va de même pour mémoriser le geste graphique ou le geste d'écriture, grâce à des cartes de toucher.

Pour éveiller le goût artistique

En musique, des jeux sensoriels basés sur l'audition permettent aux enfants de repérer les sons des instruments ou encore une mélodie de chanson ou un air de musique connus

En arts plastiques, les jeux sensoriels sont basés sur la vue. L'éducateur place un cache, avec des fenêtres, qui recouvre l'œuvre picturale à découvrir. L'ouverture de chaque fenêtre mobilise l'attention visuelle et initie à la lecture minutieuse des œuvres.

Pour développer les compétences émotionnelles

Les jeux dans cette perspective débutent par la reconnaissance des camarades à partir du toucher du visage, ou encore par l'observation à partir d'éléments descriptifs. Ces jeux apprennent à être attentifs aux autres.

D'autres jeux d'observation vont permettre de repérer l'état émotionnel de personnages représentés sur des cartes. Ces jeux sont au croisement entre les jeux sensoriels et les jeux émotionnels. C'est dire combien la capacité d'observation est importante dans nos rapports avec les autres.

Les jeux sensoriels



Jeu de Kim vue



Jeu de Colin Maillard

Exemples de jeux sensoriels

Organe sensoriel	Objectifs visés	Liste de jeux sensoriels
La vue	Observer, Mémoriser l'observation, Reproduire une observation, Repérer des différences, Repérer des détails, Retrouver un élément dans un tout, Repérer des couleurs, repérer des matériaux, Repérer des textures, Raconter des observations, Exprimer des sensations visuelles...	Kim vue Colin-Maillard Jeu du détail vestimentaire Jeu des erreurs Jeu des images insolites Loto des visages changeants Domino des couleurs Jeu de reconnaissance des couleurs
L'ouïe	Reconnaître un son, Reconnaître l'origine d'un son, Reconnaître la provenance du son Reconnaître une voix, Reconnaître le son d'un instrument de musique, Reconnaître une mélodie, Reproduire un rythme, Retrouver des mots contenant le même son (au début du mot/à la fin du mot), Exprimer des sensations auditives ...	Jeu des boîtes sonores Jeu du prénom Kaïs et Leïla Le réveil et la pièce Jeux de rythmes
Le toucher	Repérer des textures, Repérer des températures, Repérer des formes, Apparier des textures identiques, Retrouver un objet, Exprimer des sensations tactiles...	Memory du toucher Sac à toucher Boîte des formes géométriques
Le goût	Reconnaître des aliments, Reconnaître des saveurs (sucré, salé, amer, acide), retrouver un goût parmi d'autres, Apparier des goûts identiques, Exprimer des sensations gustatives...	Kim goût Loto des goûts
L'odorat	Reconnaître des produits à partir de leur odeur, Retrouver une odeur parmi d'autres, Apparier des odeurs identiques, Exprimer des sensations olfactives...	Kim odorat Loto des parfums Boîtes à odeurs



A RETENIR

L'ensemble de ces jeux sensoriels participent au plein développement des potentialités corporelles de l'enfant.

Ils servent de support au développement du langage de l'enfant dans une situation qui a du sens pour lui.

Selon l'organe sensoriel ciblé, l'enfant va pouvoir développer toute une gamme de nom commun, d'adjectifs, d'adverbes et de verbes spécifiques...

5. Les jeux traditionnels

Il s'agit de l'ensemble de jeux très hétérogènes : jeux de poursuite, jeux de saut, jeux d'adresse, jeux de langage, fabrication d'objets ludiques, etc. qui se transmettent de génération en génération à travers les enfants. Les plus grands apprennent aux plus jeunes ces jeux tout en les pratiquant.

Ils peuvent varier d'une région à l'autre du Maroc. Ils s'inscrivent généralement au fil des saisons, dans le déroulé de l'année. En effet, ils peuvent utiliser des éléments en lien avec la nature ou avec des événements festifs : pétales de géranium pour se faire des ongles colorés, noyau d'abricot pour fabriquer un sifflet, cornes du mouton...

Ils font partie du patrimoine culturel du jeune enfant et ont toute leur place dans l'institution préscolaire. Il s'agit de sélectionner, parmi eux, ceux qui peuvent être adaptés aux aptitudes du jeune enfant. C'est également l'esprit de ces jeux qu'il convient de retenir. Ecologiques avant l'heure, ils s'appuient sur le recyclage de matériaux : chutes de tissu, emballages, bouts de bois, papiers divers...

Ces jeux traditionnels pourront être pratiqués :

Au cours des séances de motricité pour ce qui est des jeux de poursuite, marelle, jeux de corde, rondes, jeux dansés...

Au cours des séances de créativité pour ce qui est de la réalisation d'objets à partir d'éléments naturels ou de recyclage : fabriquer une voiture, un cerf-volant, une poupée ; créer une œuvre éphémère à partir d'éléments naturels...

Il est à remarquer que le plaisir débute pour l'enfant dans la construction de l'objet avant même son utilisation comme jouet.

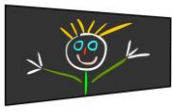
Les jeux traditionnels



Poupées fabriquées avec des chutes de tissus



Jeu d'empilement de pierres



A RETENIR

L'introduction de ces jeux traditionnels dans la classe préscolaire permet de valoriser le patrimoine culturel du jeune enfant ainsi que la culture enfantine.

Le recueil de ces jeux peut se faire en faisant appel à la mémoire des parents. C'est une occasion qui peut être saisie pour les impliquer dans la vie de l'institution préscolaire. L'éducateur montre comment, les pratiques ludiques de l'enfance, peuvent prendre une dimension éducative avec leurs enfants.

6. Les jeux de langage

Il s'agit de l'ensemble des jeux qui ont pour objectif de développer le langage du jeune enfant au niveau lexical et syntaxique en l'encourageant à parler, à échanger, à écouter, à imaginer. Ces jeux sont d'une très grande variété, ils peuvent nécessiter le recours à des outils spécifiques.

Le langage est ce qui permet de construire la pensée, la conscience de soi, le rapport à l'autre. Celui qui ne le maîtrise pas, ou en tout cas pas suffisamment, se met en position d'exclusion sociale. L'enjeu est donc majeur et de multiples études⁶ montrent que les différences de niveau de langage apparaissent très précocement.

C'est une question problématique pour beaucoup d'enfants dès le préscolaire. Ils arrivent avec un langage très pauvre et approximatif. Certains n'arrivent pas encore à s'exprimer par la parole. Ils crient, pleurent, s'agitent... cherchant à communiquer à leur manière ce qu'ils ressentent au plus profond d'eux-mêmes.

Ils sont en difficulté pour communiquer verbalement, leur langage est incomplet, hésitant quelquefois incompréhensible. C'est par le regard, la mimique, le geste, le cri, qu'ils s'expriment.

L'éducateur avec bienveillance accompagne la communication de l'enfant. Par la qualité de son écoute et par son niveau de langage, il va conduire l'enfant à construire des phrases de plus en plus longues et précises, compréhensibles par tous. Progressivement celui-ci va développer son langage verbal grâce à l'enrichissement lexical et syntaxique.

Partant de cette ambition pour les enfants, l'activité de langage ne peut se réduire à des phrases stéréotypées que les enfants répètent à l'infini...

L'activité de langage doit aussi comporter des espaces de liberté, des moments où l'enfant s'approprie les mots, les organise à sa manière pour émettre sa pensée...

Les jeux de langage constituent d'excellents supports pour mener à bien ces apprentissages.

En effet, les jeux de langage viennent s'inscrire dans cette perspective tout en créant une situation ludique et plaisante pour les enfants. L'organisation de la séance doit

⁶ Betty Hart et Todd Risley, *Meaningful Differences in the Everyday Experience of Young American Children*, Baltimore, Brookes Publishing, 1995.

P. A. Silva et al., "Developmental language delay from three to seven years and its significance for low intelligence and reading difficulties at age seven", *Developmental Medicine and Child Neurology*, 1983 25:783-793

J. H. Beitchman et al., "Long-term consistency in speech/language profiles, I: developmental and academic outcomes." *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, 1996b ; 35:804-814

être réfléchi afin de créer une véritable situation de communication. Dans la mesure du possible, il est préférable de mener l'activité avec un groupe ne dépassant pas 15 enfants.

Tous les enfants doivent pouvoir se voir. L'éducateur est assis au même niveau que les enfants. Il est important que lorsque des personnes communiquent, leurs visages soient à peu près à la même hauteur. L'éducateur veille à conserver un climat ludique. Ce n'est pas une leçon ! Il participe au jeu avec les enfants. Lorsqu'un enfant se trompe ou ne sait pas, ils encouragent les autres enfants à donner la « réponse attendue ».

Pour chaque jeu de langage, l'éducateur détermine avec précision son objectif d'apprentissage. Le jeu de langage va lui permettre de trouver un support plaisant et motivant pour développer chez l'enfant le désir de participer oralement.

La plupart des jeux de langage peuvent s'adapter au thème en cours et au vocabulaire que ce thème génère. Posséder une liste des champs lexicaux qui doivent être abordés au cours des deux ou trois années du préscolaire permet à l'éducateur de planifier l'apprentissage du vocabulaire.

Chaque champ lexical suppose l'acquisition des mots de diverses natures (verbes, adjectifs, adverbes, nom commun, prépositions) que l'on rencontre dans un même contexte.

Exemple du champ lexical : les membres de la famille

Noms communs : papa, maman, père, mère, parent(s), homme, femme, amour, bise, câlin, mariage, mari, femme, adulte, enfant, garçon, fille, fils de, fille de, frère, sœur, jumeau(elle), grand-mère, grand-père, grand(s)-parent(s), petit-fils, petite-fille, oncle, tante, cousin, cousine, bébé, biberon, bavoir, couche, sourire, bêtise, jardin d'enfants, barbe, rasoir, âge, an, anniversaire, repas, fête...

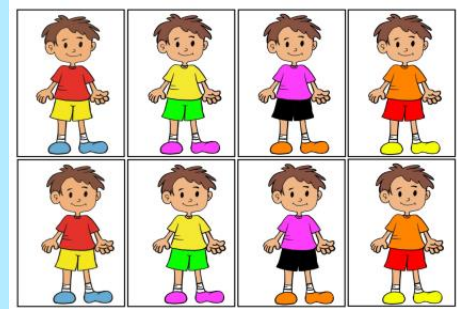
Verbes : s'appeler, habiter, déménager, grandir, aimer, s'embrasser, se marier, s'installer, accoucher, naître, têter, baver, sourire, s'agiter, crier, consoler, câliner, caresser, bercer, boudier, élever, laisser, partager, (se) détester, se disputer, préférer, ronfler, souhaiter, penser, offrir, manger, déjeuner, goûter, dîner, se rappeler, raconter, (se) quitter, mourir, pleurer...

Adjectifs : petit, grand, gros, mince, blond, brun, roux, jeune, vieux, aîné, né, doux, gentil, méchant, beau, belle, joli(e), heureux, jaloux, enceinte, âgé, vivant, mort...

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DE LANGAGE



Jeu du portrait



Retrouver son jumeaux



Jeu des métiers



Image insolite

Exemples de jeux de langage

JEUX	CHAMPS LEXICAUX	NOTIONS DE LANGAGE	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE
Ma carte préférée	Tous les champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire
L'imagerie	Tous les champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire
On joue aux noms de ...	Tous les champs lexicaux	Les noms	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle
Le portrait	Les parties du visage Les vêtements	Les noms La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions
La boîte à trésors	Tous les champs lexicaux selon les objets choisis	Les noms La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions

Exemples de jeux de langage (suite)

JEUX	CHAMPS LEXICAUX	NOTIONS DE LANGAGE	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE
Le jeu des erreurs	Le pré - Le champ La maison - La famille	Les noms La phrase affirmative	Décrire un poster Comparer deux posters
Je passe à l'action	Verbes d'action usuels	Les verbes Les pronoms (Je / Tu)	Comprendre une consigne Construire une phrase
Le sachet surpris	Tous les champs lexicaux avec adaptation des objets	La phrase interrogative	Apprendre du vocabulaire Ecouter celui qui parle Poser des questions
La guirlande des pensées	Tous les champs lexicaux	La phrase affirmative NOM + VERBE + COMPLEMENT	Ecouter celui qui parle Poursuivre un échange
Le jeu de la comédie	Tous les champs lexicaux	L'intonation	Répéter une phrase en respectant l'intonation.
Les devinettes	Tous les champs lexicaux	La phrase interrogative Les noms	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire
Avec mes mains... Avec mes pieds...	Verbes d'action usuels effectués avec les mains et les pieds	Les verbes à l'infinitif La phrase affirmative	Ecouter celui qui parle Construire une phrase avec « je peux +infinitif »
Le téléphone	Tous les champs lexicaux	La phrase simple / complexe	Ecouter une phrase Répéter une phrase le plus précisément possible
Les aventures de ma tante	Les objets de toilette Les légumes et les fruits La plage – La forêt	Les noms	Catégoriser des objets
Les cartes à parler	Mots usuels et verbes d'action	La phrase simple L'accord singulier - pluriel	Construire une phrase simple
Retrouver son jumeau	Les couleurs Les vêtements	La phrase interrogative L'accord masculin - féminin	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
J'ai ...Qui a... ?	La forêt La maison	Les noms La phrase affirmative et interrogative	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
Les métiers	Les métiers et objets associés	Les noms La phrase affirmative et interrogative	Ecouter et comprendre une question Apprendre du vocabulaire Poser une question
Les images étranges		Les noms La phrase simple SUJET + VERBE + COMPLEMENT	Décrire une image Expliquer les éléments étranges repérés sur l'image

Même si l'éducateur vise des objectifs langagiers précis, la situation de jeu dans laquelle il les propose à l'enfant crée la motivation et donne du sens à l'activité. Pour pouvoir jouer, l'enfant est obligé de participer à des interactions langagières. Il entre ainsi naturellement dans de véritables interrelations, qui lui permettent de développer de multiples compétences :

- ♦ Suivre une consigne,
- ♦ Écouter avec attention,
- ♦ Comprendre la parole de l'autre,
- ♦ Prendre la parole en se faisant comprendre,
- ♦ Réinvestir des apprentissages en construction : syntaxe, lexique, expressivité, situation discursives diverses, ...

Tous ces jeux constituent de véritables entraînements linguistiques qui participent à donner à l'enfant la puissance et la force des mots.

7. Les jeux chantés, comptines et chansonnettes

Il s'agit de l'ensemble des formules ou petites poésies qui peuvent être parlées, scandées ou chantées.

Les jeux chantés, comptines et chansonnettes font intégralement partie de la culture enfantine. Dès leur plus jeune âge, les enfants aiment lorsque leurs parents chantent avec eux des comptines surtout lorsqu'elles s'accompagnent de gestes (chatouille, déplacement de l'index et du majeur le long du bras de l'enfant).

La pratique de cette activité au préscolaire séduit les enfants.

- ▶ Les comptines n'ont souvent pas de mélodie, elles se récitent plus qu'elles ne se chantent et ont des textes simples, très proches du langage oral.
- ▶ Les chansonnettes, quant à elles, ont souvent une mélodie, un refrain et des textes plus élaborés qui constituent une transition en douceur entre le langage oral et le langage écrit.
- ▶ Les jeux chantés ont une gestuelle très codifiée qui accompagne les paroles.

Les thèmes des jeux chantés, comptines et chansonnettes sont souvent en lien avec l'environnement immédiat des enfants : leur famille, la météo, les métiers, les fêtes ou avec leurs activités quotidiennes : école, toilette, alimentation... Elles parlent aussi de Dieu, de la nature, des animaux et des plantes. Elles louent la beauté du monde et la grandeur des valeurs humanistes...

Elles sont pour la plupart accompagnées d'une gestuelle ou d'un bruitage (cri des animaux, son d'une machine) qui aident à la compréhension du texte et qui les rend drôles.

Commencer la journée en récitant une comptine, en faisant un jeu chanté ou en répétant une chansonnette, ne peut qu'apporter de la joie aux enfants et les placer tout de suite dans une ambiance bienveillante.

Grâce à leur répétition, l'enfant s'imprègne du langage : il acquiert du vocabulaire, une prononciation et des formes grammaticales et syntaxiques correctes. L'ensemble de ces apprentissages se fait dans un climat de jeu et de plaisir pour l'enfant. De ce fait, les comptines constituent un excellent support pour le développement du langage.

L'éducateur ne sélectionne pas les comptines, au hasard, pour les transmettre aux enfants. Il effectue un choix en fonction du thème du projet d'activités en cours ainsi qu'en fonction du vocabulaire à acquérir.

Les jeux chantés, comptines et chansonnettes



Comptine accompagnée du frappé des mains



Comptine à gestes

Apprendre une comptine ou une chansonnette stimule l'attention et la concentration du jeune enfant. Cet apprentissage est aussi un bon exercice de mémoire en soi. Quand elles s'accompagnent de gestes, les comptines et les chansons contribuent au développement moteur et à la motricité fine des enfants.

Les jeux chantés, les comptines et les chansonnettes peuvent aussi stimuler sa curiosité et l'aider à acquérir des connaissances. En effet, elles apportent des informations sur un métier, un animal, une pratique que l'éducateur peut compléter.

D'un point de vue socio émotionnel, la pratique du chant collectif dans une classe permet de :

- ♦ Calmer, sécuriser, adoucir la vie de l'enfant ;
- ♦ Réguler sa respiration ;
- ♦ Éveiller sa sensibilité esthétique par la beauté des mots et/ou de la mélodie ;
- ♦ Retrouver le sentiment d'appartenance au groupe et renforcer sa cohésion ;
- ♦ Aider l'enfant à prendre confiance en lui en chantant ou en récitant tout seul face au groupe ;
- ♦ Développer l'écoute pour bien chanter ensemble.



A RETENIR

L'éducateur du préscolaire doit connaître tout un répertoire de jeux chantés, de comptines et de chansonnettes en arabe et en français afin d'être en mesure de proposer cette activité en lien avec le thème du projet d'activités en cours.

Chaque enfant possède un cahier qui regroupe, au fur et à mesure tout le répertoire acquis. Ce cahier circule régulièrement du préscolaire à la maison et permet ainsi à l'enfant de valoriser ses apprentissages auprès de sa famille.

8. Les jeux de mathématiques

Les jeux mathématiques permettent de mobiliser des notions relatives à l'espace, au temps, à la numération, aux formes, à la mesure ou encore à des exercices logiques.

Au préscolaire toutes ces notions peuvent être introduites grâce aux jeux et à des activités de manipulation/construction.

Les jeux mathématiques permettent aux enfants d'apprendre en ayant du « plaisir » et de la motivation pour appréhender des concepts mathématiques qui sont parfois fort abstraits pour lui. Le jeu donne une certaine légèreté aux apprentissages qui peuvent être vécus comme angoissants par certains d'entre eux. Dans le jeu,

l'erreur n'est pas sanctionnée, elle devient source de persévérance pour arriver « à gagner ». Elle permet ainsi d'apprendre et de progresser.

Les jeux mathématiques, à partir d'activités motrices, permettent de pouvoir vivre corporellement des concepts abstraits et de se créer petit à petit une mémoire visuelle, une image mentale de ces concepts. Ils permettent de raccrocher ces concepts à la vie concrète, au vécu et cela permet une meilleure compréhension et mémorisation de ceux-ci.

Les activités de manipulation/construction permettent de toucher, de manier, d'apprendre directement de ses propres erreurs et de les rectifier.

Les jeux mathématiques permettent aux enfants d'expliquer leurs démarches, de prendre conscience de leurs erreurs, de se critiquer et de partager leurs stratégies. Cet apprentissage qui se construit à travers les pairs permet la progression de tous « aussi bien celui qui enseigne que, bien entendu, celui qui reçoit⁷ »

Les jeux mathématiques permettent d'exercer et de renforcer des notions acquises sans se lasser (Par exemple : lire les différentes représentations du nombre en utilisant un dé).

Dans les jeux mathématiques on peut distinguer quatre formes de jeux qui peuvent contribuer à l'acquisition de notions liées aux mathématiques.

Les jeux de construction pratiqués avec des cubes, des briques, des blocs, des kapla, des légos...

D'un point de vue mathématiques, les jeux de construction apprennent à l'enfant à :

- ▶ Dénombrer des pièces de construction
- ▶ Trier selon des critères (forme, grandeur, couleur)
- ▶ Reproduire des empilements
- ▶ Réaliser des empilements en reproduisant un plan

Les jeux de motricité

D'un point de vue mathématiques, les jeux de motricité apprennent à l'enfant à :

- ▶ Se situer dans l'espace, s'orienter, développer des stratégies (Exemples : le jeu du facteur, le jeu des couples, le jeu du béret, à la recherche de l'objet caché)
- ▶ Compter, calculer, comparer des distances, comparer des durées (Exemples : Le filet du pêcheur, le refuge, le relais horloge)
- ▶ Comprendre le vocabulaire spatial (Exemples : Dans la mare/ sur la rive, Jacques

⁷ DELAHENNE S. L'ouverture aux mathématiques à l'école maternelle et au CP.

[WEB Ouverture aux mathématiques a l'ecole maternelle et au CP.pdf \(ac-martinique.fr\)](#)

à dit...)

Les comptines et jeux dansés

D'un point de vue mathématiques, les comptines et jeux dansés apprennent à l'enfant à :

- ▶ Utiliser le vocabulaire spatial (Exemples : Le Boogie-Woogie, la danse du petit Rbati, la fermière)
- ▶ Utiliser le vocabulaire temporel (Exemples : Bonjour Madame Lundi, Lundi matin l'empereur...)
- ▶ Compter (Exemples : le train, Un kilomètre à pied, Mademoiselle quelle âge...)
- ▶ Utiliser l'ordinal d'un nombre (Exemples : Quand trois poules vont au champ)

Les jeux éducatifs à dominantes mathématiques (Quelques exemples)

JEUX	NOTIONS MATHÉMATIQUES	EXEMPLES DE JEUX
Les puzzles	Visualisation des formes dans l'espace, rotation mentale	Nombre de pièces à adapter aux performances des enfants
Les dominos	Association, repérage des objets identiques, logique	Jeu de domino traditionnel Tous les types de dominos
Les jeux à dé	Dénombrement, Reconnaissance de différentes représentations des chiffres	Le singe affamé La pizza
Les formes géométriques	Reconnaissance des formes géométriques, classement, empilement, mesure...	Le bazar des formes géométriques Les robots des formes géométriques
Les grandeurs	Mesure, comparaison de taille, de longueur...	Des grands et des petits Memory des quantités
Les rangements	Mesure, comparaison de collections	Kim des suites La bataille

Les jeux de logique	Repérage des critères, tri, classement	Le détective Des cartes à classer
Les tableaux	Orientation, comparaison, comptage, repérage des objets identiques	Au marché des fruits et légumes Les teinturiers
Les images séquentielles	Notions temporelles, vocabulaire du temps	Le lavage des mains
Les parcours	Jeu d'orientation et de dénombrement	Voyage vers la plage
Les suites	Repérer le code de la série	Suites organisées avec des bouchons Suites organisées avec des bouchons



A RETENIR

L'éducateur du préscolaire dispose de toute une palette de jeux mathématiques auxquels il peut recourir pour initier un objectif d'apprentissage.

Il peut également utiliser les jeux mathématiques pour renforcer, approfondir ou exercer une notion mathématique.

9. Les jeux des émotions

C'est l'ensemble des jeux qui permettent de sensibiliser les enfants à la connaissance des émotions primaires.

Ce type de jeux vise à permettre à l'enfant de découvrir les émotions en utilisant des supports de cartes ou des situations qui représentent ou mettent en scène les émotions primaires (joie, colère, tristesse, dégoût, peur, étonnement).

Ces jeux renforcent le développement socio émotionnel de l'enfant : Il apprend à la fois sur sa vie intérieure et sur la vie intérieure des autres

Dès le préscolaire, l'éducateur peut aider les enfants à prendre conscience de ses ressentis internes et en faire un sujet de discussion. L'enfant doit comprendre que cette vie intérieure est tout à fait normale et même utile.

Les émotions provoquent en nous un ressenti agréable ou désagréable qu'il faut, peu à peu, être en mesure d'identifier et de verbaliser. « Je me sens triste » ou « J'éprouve de la colère ». Cette verbalisation a le pouvoir d'en réduire l'intensité.

Ces jeux sont aussi un moyen de développer la prise de conscience des émotions des autres. Apprendre à observer les signes de manifestation d'une émotion et en tenir compte.

Pour les enfants, ce qui s'avère plus délicat, c'est d'apprendre à réguler l'expression des émotions, en n'agressant pas l'autre à la moindre colère ou, en ne restant pas pétrifié de peur au moindre obstacle... Ces jeux donnent également l'occasion de pouvoir s'exprimer sur les situations qui génèrent certaines émotions et de trouver des voies pour ne pas se laisser envahir, en particulier, par les émotions négatives.



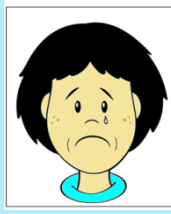
A RETENIR

Les jeux sur les émotions vont donner l'occasion de renforcer, sous différentes facettes, l'intelligence émotionnelle du jeune enfant.

Ils permettent d'apprendre à nommer les émotions, à exprimer le ressenti physique qu'elles provoquent, à les identifier, à les relier avec des situations de leur vie et à faire des propositions pour les maîtriser.

Ils permettent également de renforcer la socialisation du jeune enfant en lui apprenant à établir des relations positives avec les autres.

QUELQUES EXEMPLES DE JEUX DES EMOTIONS



Jeux des émotions

Jeux des émotions liées à des situations

Exemple de quelques jeux des émotions

JEUX	OBJECTIFS VISES
Cartes des émotions	Nommer les émotions de base
Jeu des mimiques des émotions	Reconnaitre les signes des émotions de base
Jeu des postures des émotions	Reconnaitre les postures corporelles des émotions de base
Jeu du bruitage des émotions	Bruiter des émotions de base
Jeu d'association	Associer une émotion à une association
Jeu des paires	Associer des émotions identiques Retrouver son jumeau (émotionnel)

10. Les jeux éducatifs

Il s'agit de l'ensemble des jeux, conçus par l'adulte, pour permettre à l'enfant de faire des apprentissages préalablement déterminés.

L'usage du jeu dans les apprentissages réside d'une part, dans la motivation qu'il génère et d'autre part, dans les mécanismes d'apprentissage qu'il met en scène.

Cependant, pour ne pas perdre sa dimension ludique, l'éducateur doit respecter certains principes :

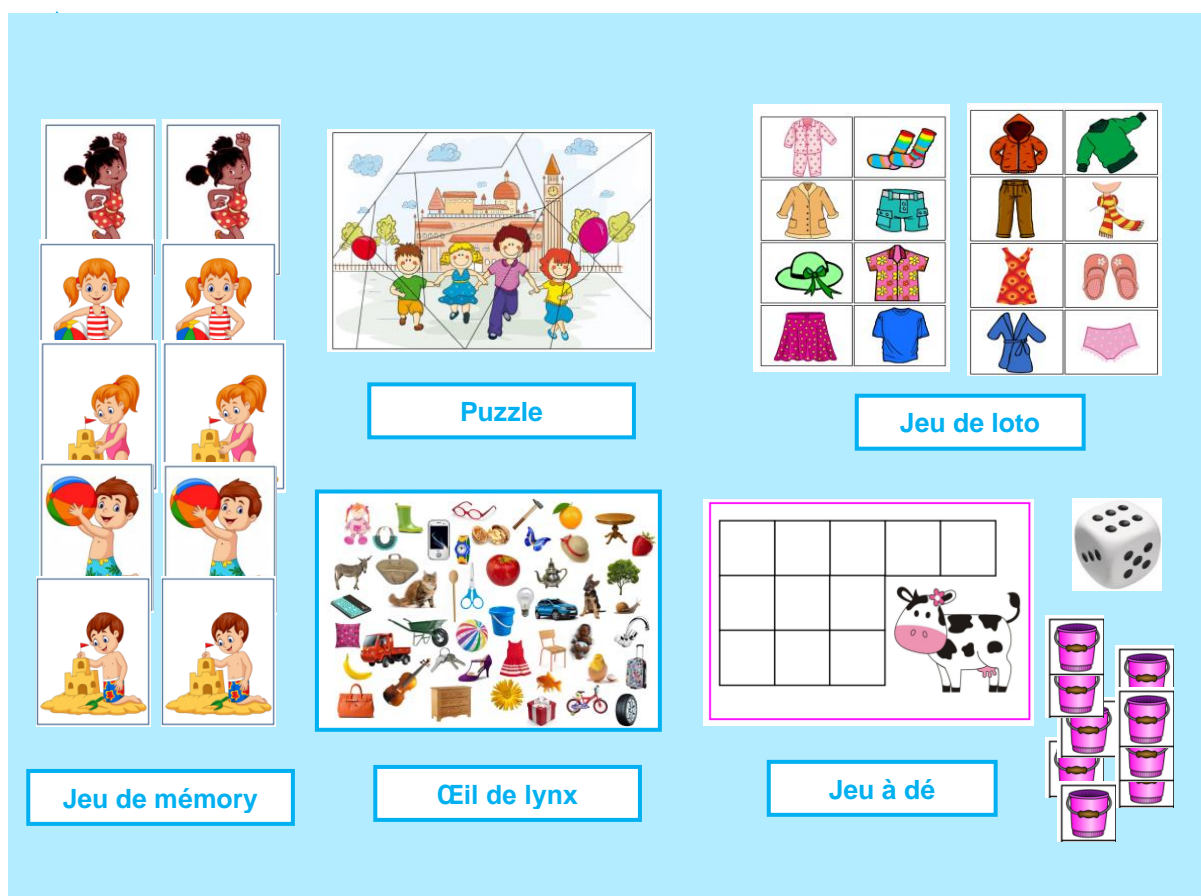
- ♦ Le jeu doit motiver les apprenants.
- ♦ Le jeu doit avoir un caractère plaisant.
- ♦ Le joueur doit se sentir à l'aise.
- ♦ Le jeu doit comporter un enjeu : compétition entre les joueurs, points à gagner... Les résultats doivent être rapides.
- ♦ Le jeu doit favoriser l'interaction sociale.
- ♦ Le jeu doit comporter des règles, qui peuvent être définies avec les joueurs avant la partie et qui doivent être respectées jusqu'au bout de la partie.
- ♦ L'éducateur peut introduire des variantes pour complexifier le jeu. Comme pour les règles, les variantes doivent être définies avant la partie et respectées jusqu'au bout de la partie.
- ♦ Le jeu ne comporte pas de notions de fautes. Si l'enfant se trompe, l'erreur doit être neutre. Le jeu donne la possibilité de recommencer et de parfaire son apprentissage.
- ♦ L'éducateur doit préserver une attitude ludique : ce n'est pas une leçon, c'est un jeu.

Pour certains apprentissages, les jeux éducatifs ne sont que des outils partiels ou une étape pour construire l'apprentissage. D'autres moments plus formels doivent accompagner le jeu pour rendre explicites les enjeux des apprentissages masqués à l'enfant.

Les jeux éducatifs permettent de :

- ♦ Construire des apprentissages relevant de différents champs disciplinaires : langage, mathématiques, lecture... Un même jeu éducatif peut être utilisé dans des activités disciplinaires différentes selon l'objectif d'apprentissage que l'éducateur se fixe.
- ♦ Mettre en action des mécanismes d'apprentissages : observation, attention, discrimination, comparaison, écoute, mémorisation, stratégie...
- ♦ Développer des interactions et la socialisation : respect des règles, attendre son tour, écouter celui qui parle, ne pas s'accaparer le matériel, en prendre soin...

Exemples de jeux éducatifs fabriqués artisanalement



Il existe des grandes familles de jeux éducatifs qui sont les grands classiques de la classe préscolaire (voir tableau ci-dessous : le type de jeux). A partir de ces grandes familles, les modèles de jeux vont être déclinés en adaptant le contenu des images au thème en cours.

Par exemple : Les images du jeu de memory, seront, selon le thème en cours, des animaux domestiques, des aliments, des jeux de plage, des moyens de transport...

La majorité de ces jeux peuvent être fabriqués de manière artisanale avec des photocopies d'images, du carton, de la colle et un plastique de protection. Les exemples de jeux éducatifs que nous présentons pourront être adaptés aux thèmes des projets d'activités développés au cours de l'année. Il suffit alors de rechercher les images en lien avec le thème développé. Ce choix doit porter sur des images avec de belles couleurs et qui respectent la diversité des enfants lorsque des personnages sont représentés (couleur de peau, type de cheveux, garçon, fille...).

L'éducateur peut aussi imaginer de nouvelles règles de jeux qui permettent d'utiliser un même jeu de différentes manières.

Les jeux sont fabriqués avec soin. Mais, à l'usage, les supports des jeux et les cartes se décollent, il faut donc veiller à leur entretien ou remplacement. L'éducateur doit prendre l'habitude de ranger soigneusement le matériel qu'il produit, une fois le projet d'activités fini. C'est un moyen de cumuler, année après année, de plus en plus d'outils à mettre à la disposition des enfants.

Liste non exhaustive des jeux éducatifs

TYPE DE JEUX	OBJECTIFS	CHAMP DISCIPLINAIRE
LOTO Loto des animaux domestiques Loto des animaux sauvages Loto des animaux du Maroc Loto des insectes Loto des formes géométriques Loto des nombres Loto des lettres de l'alphabet (arabe, amazigh, français) Loto des légumes Loto des fruits Loto des ustensiles de ménage Loto des ustensiles de toilette Loto des instruments médicaux Loto des vêtements Loto des couleurs	Reconnaître des images Enrichir le vocabulaire Développer des connaissances sur le monde environnant Reconnaître des formes et leur nom Dénombrer des petites quantités Connaître le nom et le son des lettres Reconnaître des images Enrichir le vocabulaire Enrichir le vocabulaire	Langage Activités scientifiques Mathématiques Lecture Education nutritionnelle Education à la santé Langage
PUZZLES Avec 5, 8, 15, 20, 50 pièces	Reconstituer une image	Mathématiques (l'espace)
IMAGES SEQUENTIELLES La chute de Youssef La naissance d'un poussin	Remettre les images dans l'ordre	Mathématiques (le temps) Langage Eveil scientifique
DOMINO Domino des animaux Domino traditionnel Domino des constellations Domino des graphismes	Opérer des correspondances	Mathématiques (logique) Mathématiques (logique et numération) Graphisme

ŒIL DE LYNX	Reconnaître des images Enrichir le vocabulaire	Langage
J'AI... QUI A... ?	Reconnaître des images Enrichir le vocabulaire Utiliser la forme interrogative	Langage
BINGO	Reconnaître des images Enrichir le vocabulaire	Langage
JEU DE DISCRIMINATION VISUELLE Jeu des ombres Jeu des visages changeants Jeu de la bicyclette	Repérer des détails Développer la discrimination visuelle	Lecture
MEMORY	Mémoriser des emplacements de cartes Constituer des paires	Mathématiques (l'espace)
JEU D'ASSOCIATION Le garçon et son ballon La fille et sa poupée	Associer des couleurs	Mathématiques (logique)
JEU À DÉ Le singe et les bananes Les seaux de Mabrouka Loup y es-tu ?	Dénombrer des petites quantités	Mathématiques (numération)

D. Quelles sont les trois modes d'organisation du jeu dans le préscolaire ?

Pour l'éducateur, le jeu constitue un véritable allié sur lequel s'appuyer pour construire ses activités. En effet, le jeune enfant **apprend dans l'action** en observant, en regardant, en écoutant, en imitant, en manipulant, en déduisant, en expérimentant ... Toutes ces actions sont mises en œuvre dans les situations ludiques.

« Toute activité pédagogique, quel que soit son domaine d'apprentissage, devrait être accomplie à travers le jeu, et ce avec une programmation minutieuse des étapes de réalisation et des moyens d'action qui donnent aux enfants des occasions d'implication et d'adhésion fonctionnelle à l'activité ciblée (jeu individuel, jeu binaire, jeu en petits groupes, jeu collectif, jeu à l'intérieur de la salle de classe, jeu en dehors de la salle de classe). » Cadre curriculaire de l'enseignement préscolaire p.58

Au préscolaire, l'activité ludique peut prendre trois formes qui nécessitent toujours une organisation pédagogique préalable : le jeu libre, le jeu animé par l'éducateur et le jeu en atelier autonome.

1. Le jeu libre

Dans cette forme de jeu, les enfants conduisent leur activité ludique en toute autonomie. On peut parler de jeu spontané qui ne nécessite pas la participation directe de l'éducateur. C'est principalement dans les coins de jeux de la classe que cette forme de jeu peut trouver sa place.

L'enfant décide ce qu'il veut faire, avec qui il veut jouer et comment il veut jouer. Il peut choisir le matériel qu'il va utiliser pour donner forme à son jeu. Il est physiquement actif (la position assise n'est pas exigée).

Le jeu libre part toujours de l'intérêt et du plaisir de l'enfant. C'est un élément essentiel au développement optimal des capacités de l'enfant dans toutes les dimensions. À travers son jeu, l'enfant est amené à prendre des initiatives et des décisions qui lui permettront de bâtir peu à peu sa confiance en soi. En le laissant faire des choix et trouver ses propres solutions, l'éducateur stimule son autonomie. En le laissant explorer à sa façon, l'éducateur encourage sa créativité et sa fantaisie. Dans le jeu libre, l'enfant doit inventer, explorer, essayer, prendre des risques, c'est-à-dire s'exercer par lui-même. Le défi de l'enfant est d'apprendre à s'organiser, découvrir, reproduire sa réalité, imaginer et créer.

L'enfant est le décideur de l'activité qui se déroule, sans obligation de production.

Du côté de l'éducateur, le jeu libre ne signifie pas un laisser-aller ou laisser-faire.

▶ Bien au contraire, l'éducateur doit garder un œil présent et attentif sur l'ensemble des groupes d'enfants occupés dans les coins de jeux. Il veille à maintenir une ambiance respectueuse et agréable au cours du jeu.

▶ L'éducateur peut, si nécessaire, encourager les initiatives et renforcer les compétences des enfants. A l'occasion, il peut soutenir un enfant dans sa recherche de solution en le questionnant mais, sans jamais lui donner la solution.

Par exemple : dans le coin construction, un enfant tente de créer une tour avec des blocs de différentes grandeurs qui s'écroule, à chaque fois, en cours de construction. L'éducateur peut alors questionner l'enfant : « Qu'est-ce qui fragilise ton montage ? qu'est-ce que tu pourrais changer ? ».

▶ L'éducateur a un travail de valorisation et d'enrichissement des coins de jeux à mener. Il doit être attentif à l'aménagement des coins de jeu, à la richesse des objets disponibles qui favorisent le jeu de l'enfant et la manipulation du vocabulaire. Selon les objets déposés par l'éducateur, ce vocabulaire va exister ou pas.

Par exemple, dans le coin cuisine, l'éducateur peut penser à introduire certains ustensiles : la poêle, la bouilloire, la casserole, le plateau, la théière, pelle, balayette... qui vont enrichir les activités menées par les enfants ainsi que l'emploi des mots.

▶ L'éducateur veille également à l'organisation de la rotation des groupes d'enfants afin que tous puissent, à tour de rôle, jouer librement.

▶ L'éducateur accepte le désordre transitoire que l'occupation des coins, par les enfants, entraîne. Le rangement se fait à la fin de jeu en impliquant les enfants. Au début, ils ne savent pas, l'éducateur leur montre comment faire : remettre en ordre, ramasser les objets au sol, trier, classer les objets dans des bacs de rangement...

▶ L'éducateur se questionne sur ses propres attitudes vis-à-vis du jeu libre de l'enfant. Souvent les adultes ont du mal à limiter leur désir de contrôle et à admettre que les enfants peuvent apprendre en dehors d'eux, grâce au jeu libre. Ceci exige un certain lâcher-prise et une tolérance aux activités des jeunes enfants.

L'éducateur peut aussi craindre le jugement des parents. Il doit apprendre à justifier ses pratiques pédagogiques et savoir les leur expliquer.

En dehors des jeux libres qui se déroulent dans les coins de jeux, on peut aussi qualifier de jeux spontanés, les situations dans lesquelles l'éducateur laisse l'initiative aux enfants la décision et la liberté du jeu.

Par exemple :

Les enfants sont regroupés pour des jeux chantés ou des comptines. L'éducateur leur demande ce qu'ils souhaitent chanter et le choix des enfants est respecté.

Les enfants sont en activité motrice, l'éducateur leur donne des ballons (ou tout autre matériel) et, il les laisse libres de jouer comme ils le souhaitent.

2. Le jeu animé par l'éducateur ou pédagogie ludique

La « pédagogie ludique » consiste à utiliser le jeu comme un moyen pour capter l'intérêt et la motivation de l'enfant en introduisant, en construisant ou encore en renforçant les apprentissages sous forme d'activités ludiques. Elle permet une utilisation du jeu pour construire ou renforcer des apprentissages structurés tout en maintenant les caractéristiques du jeu.

La forme de jeu est structurée par l'éducateur qui prépare minutieusement la séance et ses étapes. L'éducateur définit les objectifs du jeu, son déroulement et son exploitation. Le jeu mis en place se caractérise généralement par un but. Il vise l'introduction d'un nouvel apprentissage ou l'approfondissement d'un apprentissage.

Cette approche ludique nécessite que l'éducateur réfléchisse, à l'avance, à la manière :

- ♦ D'entraîner l'enfant vers des activités dirigées,
- ♦ De mettre en place une progression,
- ♦ De créer les conditions qui suscitent l'intérêt de l'enfant et favorise les conduites d'exploration,
- ♦ De sélectionner le matériel le plus pertinent.

Ce n'est en aucun cas une activité improvisée.

La pédagogie ludique procède par détour, par de l'indirect, c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscient de l'objectif visé. Tout au long de l'activité ludique, l'enfant suit les découvertes que l'éducateur a mises en place. Il arrive que d'autres découvertes apparaissent au détour de la partie de jeu que l'éducateur n'avait peut-être pas envisagé.

Ce balisage opéré par l'éducateur n'empêche pas l'enfant d'être actif, ce qu'il n'est pas forcément lorsqu'il ne comprend pas, ou n'adhère pas à une activité. Grâce au jeu, il redevient un enfant à part entière. Il a un rôle à jouer. Il est placé dans des situations où il est acteur et où il peut réfléchir, exercer son intelligence, exprimer son avis et prendre plaisir à apprendre.

Le jeu lui permet d'exercer des responsabilités et de tenir compte de ses pairs. Dans le jeu, bien souvent, l'éducateur devient à son tour joueur et montre en situation aux enfants des méthodes d'apprentissage ou des stratégies à reproduire.

Le jeu permet à l'éducateur d'observer le joueur/apprenant dans sa démarche et de lui apporter des supports, des correctifs ou de l'aider. De plus, il permet de suivre l'apprenant et non de le devancer dans son apprentissage.

L'éducateur et les enfants ont une activité partagée, ils « jouent » ensemble. Pour que l'éducateur puisse conduire l'objectif d'apprentissage visé et pour que les enfants puissent apprendre, ils doivent avancer ensemble et ils ne peuvent gagner qu'ensemble. Si l'éducateur n'atteint pas son objectif, les enfants n'apprennent pas. La réussite de l'éducateur est conditionnée à celle des enfants. Donc, quand l'éducateur institue un jeu pour apprendre, il tente de réussir une double activité avec les enfants : une activité de jeu et une activité d'enseignement/ apprentissage.

La plupart du temps, le jeu dirigé par l'éducateur est utilisé dans :

- ♦ **Une activité qui permet d'introduire un apprentissage.** Par exemple, pour introduire les algorithmes, l'éducateur va partir de séries créées directement avec les enfants (série : fille/ garçon, fille/ garçon...). Il demande aux enfants de construire la suite et d'explicitier « le code » de la série à compléter.
- ♦ **Une étape dans la planification de l'activité avec les enfants.** Par exemple, l'éducateur construit la quantité 3, dans la 1^{ère} étape de l'activité les enfants vont à l'extérieur. Ils courent et au signal de l'éducateur, ils se mettent par 2 (rappel de la quantité déjà connue). Puis ils se mettent par 3. La construction de la quantité 3 se poursuit dans la classe.
- ♦ **Une nouvelle manière d'aborder un même apprentissage** (pour le répéter ou pour l'approfondir). Par exemple : l'éducateur a introduit des mots de vocabulaire lors d'une séance précédente (nom des fruits). L'éducateur va revoir ce même vocabulaire d'une autre manière. Il place un poster au tableau qui contient des images de fruits. Il demande aux enfants : Qui peut me montrer la pomme ? Qui peut me montrer le raisin ? ...

La pédagogie ludique consiste à placer l'enfant dans des situations où il est actif et à faciliter l'apprentissage en cours.



A RETENIR

Le jeu animé par l'éducateur renferme une dimension à la fois ludique et didactique. Ce mode d'animation constitue l'identité même de l'éducation préscolaire. Tous les apprentissages au préscolaire devraient être réfléchis pour être présentés sous cette forme sans pour autant négliger en parallèle ou par la suite, une plus grande formalisation de l'apprentissage : traces écrites, exercices...

C'est le comportement (le professionnalisme) de l'éducateur qui va créer la situation ludique. Il peut encourager les enfants à imaginer, à simuler, à explorer les caractéristiques des jeux ou des outils pédagogiques, à expérimenter les possibles (quitte à se tromper) à observer, à classer, à trier, à appliquer des règles.

Pour maintenir l'effet ludique l'éducateur a recours à la surprise, à l'étonnement, au questionnement, au détour, à la stratégie, aux alliances ou aux concurrences entre les « joueurs », à l'application de variantes aux règles...

Son rôle est aussi de gérer l'imprévu sans pour autant se perdre. Les enfants ne vont pas toujours dans le sens que l'éducateur attend. Il faut alors être capable d'intégrer l'inattendu, de faire rebondir les pistes, de faire des relances, de récapituler... Et surtout de garder la bonne humeur et l'humour partagé avec les enfants qui garantissent la légèreté du jeu.

Le jeu animé par l'éducateur se déroule avec tous les enfants ou avec un groupe d'enfants, ce qui est généralement privilégié. Il peut être organisé dans différents lieux de l'institution : le coin regroupement, autour des tables ou dans la cour.

Le jeu peut être utilisé dans tous les domaines d'apprentissage du préscolaire.

DOMAINES D'APPRENTISSAGE <i>(Cadre curriculaire de l'enseignement préscolaire)</i>	CHAMPS DISCIPLINAIRES
Premier domaine La découverte de soi et de l'espace environnemental et technologique	L'éducation à la santé L'éveil scientifique et technologique
Deuxième domaine Construction d'outils de base pour organiser la pensée	Les activités mathématiques
Troisième domaine Construction d'outils de communication et d'expression linguistique	Le langage La lecture Le graphisme L'écriture
Quatrième domaine Développement du comportement sensori- moteur	Les activités motrices
Cinquième domaine Développement du goût artistique et esthétique	Les activités créatives Les activités musicales
Sixième domaine Construction de valeurs et de règles de vie commune	L'éducation religieuse civique et citoyenne

La plupart du temps, les jeux animés par l'éducateur nécessitent le recours à des outils pédagogiques (posters, images, ...) ou à du petit matériel (pions, loupe, graines,) ou à des jeux éducatifs. Tout cet outillage peut être fabriqué par l'éducateur. La toile propose une quantité infinie d'images, de jeux ... qui peuvent être téléchargés et adaptés au thème en cours.

3. Le jeu en atelier autonome

Le jeu organisé, dans des ateliers autonomes, permet aux enfants de consolider des apprentissages en dehors de l'intervention directe de l'éducateur. Mener des activités ludiques dans le cadre d'ateliers autonomes est une pratique indissociable du préscolaire. Ce mode d'organisation permet de faire fonctionner simultanément dans la classe des groupes d'enfants avec des objectifs d'apprentissages différents, dans des champs disciplinaires variés et avec des tâches et donc des consignes spécifiques.

Il permet de mettre en activité les enfants tout en les laissant autonomes, une fois la consigne donnée par l'éducateur et le matériel distribué. Les différents ateliers doivent cependant tous avoir un sens pour les enfants en se rattachant au thème du projet en cours.

Chaque type d'atelier a un objectif précis en lien avec un champ disciplinaire déterminé : atelier de graphisme, atelier de langage, atelier de mathématique, atelier de lecture...

Généralement, ces ateliers ont pour objectif soit l'entraînement soit la consolidation soit encore la mémorisation autour d'un apprentissage en utilisant des outils ou des jeux qui ont déjà été présentés par l'éducateur.

C'est, la plupart du temps, dans le cadre d'un jeu animé par l'éducateur que les enfants se sont familiarisés avec le matériel (les images, le dé ou tout autre outil). Ils ont appris avec leur éducateur à manipuler le matériel et ils connaissent les règles du jeu qu'ils savent appliquer sans difficulté.

Les ateliers autonomes peuvent être organisés à partir :

- ♦ De jeux individuels (par exemple : chaque enfant reçoit un puzzle à réaliser ou un jeu de loto à composer ou encore une série à construire). Lorsque l'enfant a terminé son jeu, l'éducateur valide la réussite de l'activité et l'enfant échange son jeu avec celui de son voisin. Ces jeux individuels n'empêchent pas les enfants de s'installer par 4 ou 5 autour d'une table.
- ♦ Des jeux collectifs (par exemple : 4 joueurs sont rassemblés autour d'une table pour un jeu de dé, ou pour un jeu de plateau ou encore pour un jeu de l'œil de lynx).

Les ateliers autonomes de jeux nécessitent de la part de l'éducateur, un grand sens de l'organisation. Celui-ci doit avoir programmé, à l'avance :

- ♦ Le nombre d'ateliers qui vont fonctionner en même temps,
- ♦ L'objectif de chaque atelier
- ♦ Le matériel ou jeux nécessaires pour chacun d'eux
- ♦ Le nombre d'enfants pour chaque atelier

- ♦ Le roulement de chaque atelier qui peut être programmé sur plusieurs jours pour permettre à tous les enfants de participer.

Il est à remarquer qu'en plus de l'objectif spécifique que permet le jeu proposé à l'enfant, d'autres compétences sont également mobilisées lors de la mise en place de ces ateliers de jeux en petits groupes pour qu'ils puissent se dérouler sans l'omniprésence de l'éducateur.

Les enfants doivent être capables de :

- ♦ Développer des comportements autonomes (savoir distribuer les cartes, se rappeler des règles du jeu...)
- ♦ Respecter le matériel mis à leur disposition (ne pas déchirer, ne pas plier...),
- ♦ Réguler leurs émotions (accepter de gagner mais aussi de perdre sans créer de problèmes)
- ♦ Respecter les règles du jeu (attendre son tour, ne pas tricher...)

Les jeux en ateliers autonomes sont également l'occasion de valoriser l'apprentissage par les pairs. Les enfants peuvent, entre eux, partager leurs connaissances et échanger leur savoir-faire. C'est une occasion de valoriser l'entraide entre les enfants.

L'éducateur peut, selon ses observations et son objectif, décider de constituer des ateliers composés d'enfants à niveau hétérogène ou au contraire homogène.



Les ateliers de jeux sont le plus souvent situés au centre de la classe. Ce positionnement permet à l'éducateur de pouvoir veiller « de loin » à la bonne marche des activités.

Les enfants utilisent le mobilier habituel (tables, chaises). La fréquentation n'est pas libre mais organisée par l'éducateur qui détermine les groupes d'enfants et prévoit leur rotation.



A RETENIR

Le jeu en atelier autonome permet de répéter des situations d'apprentissage qui ont déjà été structurées par l'éducateur.

Ces jeux qui s'organisent entre enfants permettent de :

Renforcer un apprentissage

Mémoriser un apprentissage

Répéter un apprentissage sous différentes formes

CONCLUSION

Ce guide témoigne de la force et de la richesse des jeux pour servir de moteur à la pédagogie du préscolaire.

Lorsque l'on observe l'intérêt du jeu et ses bénéfices sur le développement et les apprentissages de l'enfant, on peut s'interroger sur les persistances des résistances à l'encontre de sa pratique dans le quotidien de la classe.

Résistances dont sont porteurs certains éducateurs et beaucoup de parents.

En effet, contrairement à ce qu'on pourrait croire, introduire le jeu n'est pas un acte pédagogique facile. Peu d'éducateurs peuvent se fier à leurs souvenirs d'écoliers pour reproduire des activités ludiques vécues. Pourtant, comme nous l'avons vu, le jeu peut servir de support à tous les domaines d'apprentissage du préscolaire.

Introduire le jeu s'inscrit dans une perspective d'innovation et donc d'inconnu, de chemin à construire, de convictions à mettre en œuvre. La nouveauté fait toujours un peu peur et l'environnement n'est pas très aidant. L'école primaire reste construite sur un modèle d'enseignement traditionnel où le jeu n'a pas vraiment de place. Inscrire le préscolaire dans une perspective ludique constitue une rupture.

La suspicion des parents génère également une situation culpabilisante : les enfants ne vont pas à l'école pour jouer. Il revient à l'éducateur de justifier sa pratique et si lui-même n'est pas convaincu, c'est un exercice difficile !

Laisser jouer et /ou faire jouer les enfants nécessitent des convictions sur le bien-fondé du jeu et des idées très précises sur les objectifs d'apprentissages visés par le préscolaire.

Le préscolaire n'est pas une école primaire en miniature, c'est un lieu qui possède une identité propre basée sur ses propres méthodes en lien et dans le respect des stades de développement des jeunes enfants.

Faire place au jeu dans sa pratique pédagogique est un travail sérieux et exigeant. Il nécessite clarté dans la démarche, sens de l'organisation et grande préparation des outils nécessaires aux activités.

Jouer ce n'est pas faire n'importe quoi, ce n'est pas laisser les enfants livrés à eux-mêmes. Bien au contraire, laisser jouer sous-tend de faire preuve de tolérance éducative et de mettre en œuvre un travail de préparation pédagogique approfondi pour l'éducateur. Chaque mode organisationnel du jeu exige de l'éducateur un mode de fonctionnement spécifique.

Enfin, la pratique du jeu au préscolaire nécessite un grand sens de l'organisation, de l'ordre et du rangement, la création de jeux en nombre suffisants, un questionnement permanent sur la pertinence de ce qui est fait, sur la manière dont s'est fait et sur l'évaluation de ce qui a été fait.

BIBLIOGRAPHIE

ATFALE/MEN, Jeux et outils pédagogiques au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire, 2007

ATFALE/MEN, Les activités mathématiques au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire 2007

ATFALE/MEN, L'éducation à la santé au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire, 2007

ATFALE/MEN, L'éducation physique et sportive au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire, 2007

ATFALE/MEN, L'expression orale au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire, 2007

ATFALE/MEN, Comptines et chansons au préscolaire, Collection ATFALE pour le préscolaire, 2007

MEN, Guide des jeux de l'éducation motrice au préscolaire, 2020

RESSOURCES NUMERIQUES

ATFALE OFFICIEL- DIFFERENTS TYPES DE JEUX

<https://www.youtube.com/channel/UCgxcu2myZBK7INELtJh6HCg>

EL ANDALOUSSI Kh. – Le concept de jeu

<https://www.youtube.com/watch?v=aw49qb3K0TE&t=172s>

Des modèles de jeux à fabriquer

<https://www.pinterest.com/belarabyappskids/%D8%A3%D9%86%D8%B4%D8%B7%D8%A9-%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%B6-%D8%A7%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84/>

Des modèles de jeux et d'activités

<http://fmpps.ma/index.php/fr/>

Conférence TRICOT A.

https://www.youtube.com/watch?v=zn541eUg_E

Banque de jeux

file:///D:/2017-2018/Jeux_pour_les_tout-petits-1.pdf

Les lois naturelles de l'enfant

<https://www.celinealvarez.org/notre-demarche>

Bouger c'est la santé

<https://www.one.be/public/brochures/brochuredetail/brochure/bouger-cest-la-sante/>

BOUYSSSE V. A l'école jouer c'est apprendre

<https://gex-sud.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article155>

Les jeux de manipulation

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_exploration_474564.pdf

Jouer à faire semblant

<https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/apprentissage-jeux/fiche.aspx?doc=jouer-faire-semblant-jeu-symbolique>

Les jeux symboliques

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf

Apprendre en jouant à l'école maternelle

https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/ien31-fonsorbes/files/Apprendre-en-jouant_Maternelle_sur_son_31.pdf