## Des questions de métier sur le JEU en maternelle

## Synthèse de l’animation –janvier 2017

Roubaix centre

## Une démarche de travail d’équipe

## 1er temps : identifier des problèmes de métier à partir du constat des difficultés de terrain

## 2e temps : mettre en commun des premières solutions /recommandations sur une question de métier

Merci pour vos contributions.

## Groupe 1 Comment développer le langage dans /par le jeu ?

## Groupe 2 Comment faire évoluer les objectifs de lexique, de syntaxe ?

***Recommandations***:

A partir d’un jeu d’exploration,  activité ritualisée :

une manipulation libre en collectif (**cartons**, coussins, ballons de baudruche, tissus…)

un temps de verbalisation –retour sur activité : je raconte à quoi j’ai joué. Accepter toute forme de langage : mime, un mot…

Favoriser les interactions entre élèves : en donnant moins de matériel pour obliger le partage et apprendre de l’autre (ex jouer au « chef de chantier »)

Degré d’intervention de l’enseignant  pendant la séance: relances et reformulations , proposer l’ouverture à des variantes de jeu : sur /dessous ; se cacher ; entrer/sortir … Favoriser certains apprentissages  en faisant évoluer le matériel.

***Pour aller plus loin* :**

**Quel langage l’adulte doit-il proposer à l’enfant ?** (EDUSCOL document d’accompagnement « les jeux à règles » p 15 )

« Eviter :

-de ne poser que des questions, cela entraîne des réponses courtes, des énoncés incomplets, des réponses oui/non

-de demander à l’enfant de répéter ce que l’adulte dit ou lui demander de reprendre la même tournure de phrase

Faire plutôt :

-des propositions de reformulations de ce que l’enfant dit, dans des phrases complètes et légèrement plus complexes que ce que l’enfant produit déjà ».

**Compétences langagières visées** (EDUSCOL Document d’accompagnement « les jeux symboliques » p13 à 15)

**Constructions à produire au fil du temps** (EDUSCOL document d’accompagnement « les jeux à règles » p 17 )

## Groupe 3 Quelle place laisser au jeu libre dans notre enseignement ?

## Groupe 4 Quelle place au jeu libre en GS ?

## Groupe 5 Comment réorganiser sa classe pour laisser de la place au jeu libre ?

De la passerelle à la GS, il y a de moins en moins de place pour le jeu libre. Les difficultés : bruit – disputes – rangement – pression des programmes.

**Quels apprentissages dans le jeu libre ? Comment rendre ces temps de jeu libre profitables ?**

 Grille d’observation : Agrandir le champ du jeu langage / vivre ensemble libre, vers le jeu structuré

 Meilleure connaissance de l’enfant

 De ses centres d’intérêt et de plaisir

**Comment se dégager du temps d’intervention et d’observation ?**

Un espace et un temps définis : un espace dédié au jeu libre (un coin ou une salle dans l’école) , des créneaux inscrits à l’emploi du temps, un accueil plus long le matin après le départ des parents, profiter du temps scolaire plus long le mercredi matin. Réorganiser le temps d’accueil pour laisser le temps de jouer.

Se dégager de la pression des programmes pour se laisser du temps : l’occasion de poser les règles sociales et organisationnelles du jeu. Le jeu n’est pas une perte de temps.

Essayer de prendre du recul sur les ateliers pour pouvoir les observer. Avoir moins d’ateliers dirigés pour observer les jeux libres : trouver des points d’accroche pour d’autres activités.

Ne pas toujours chercher à évaluer, charge à l’enseignant de perdre ce sentiment d’inutilité éprouvé au début dans ces temps de jeu libre. Accepter l’inattendu dans l’évolution de l’enfant : ne pas vouloir tout prévoir, tout contrôler , accueillir ce qui est réalisé dans l’instant. Accepter que les élèves ne soient pas sur un atelier « ultra-cadré »

**Quelle organisation** ?

Ne pas cantonner le jeu à un endroit précis, ne pas focaliser sur un coin spécifique, mais consacrer un espace à plusieurs activités : le coin garage n’est pas fixe, il devient coin-train, coin construction…

**Quelle place laisser au jeu libre en GS ?**

Laisser l’enfant utiliser le matériel pour en explorer toutes les possibilités, se fabriquer sa règle, lui permettre d’exprimer son imaginaire, ses émotions. Interactions et socialisation.

Quand ? A l’accueil, en ateliers autonomes, en phase de découverte, en ateliers individuels.

Permettre à un enfant en difficulté de repasser par le jeu libre pour le raccrocher au travail d’une compétence précise.

***Pour aller plus loin…***

**Aménagement de la classe** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration » p 12 à 14)

**Des plans de classe** (EDUSCOL Document d’application « cadrage général » p 20 à 24)

**Les jeux d’exploration, de quoi s’agit-il ? Pourquoi les jeux d’exploration ?** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration p4 et p 8) « Les jeux d’exploration sont des jeux libres, ils génèrent des apprentissages informels, difficilement évaluables. C’est la raison pour laquelle ils sont souvent perçus comme perte de temps. L’exploitation de leur impact sur la motivation et la compréhension offre donc une marge importante de progrès. » Lire plus..

**Quand peut-on le plus souvent observer ces jeux en maternelle ?** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration » p6)

**Exemple de programmation sur les 3 niveaux** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration p 15) **et en relation avec les 5 domaines du programme**  (p19).

## Groupe 6 Quels rôle et gestes de l’enseignant dans les jeux symboliques ?

## Groupe 7 Quel rôle doit jouer l’enseignant dans le jeu symbolique ?

**Dans le jeu libre, quand intervenir ?**

Quand il y a mise en danger, pour aider la verbalisation, pour enrichir matériellement les situations, pour le rangement.

Accepter de ne pas intervenir si l’enseignant est perçu comme un intrus dans leur cercle d’intimité.

Ne pas intervenir non plus si se produit un détournement de jouet ou d’objet qui stimule l’imaginaire et développe la symbolique.

* Importance de la dimension psychoaffective, inscription dans le réel (estime de soi et confiance en soi)

**A quel moment le maître intervient-il ?**(le jeu devient un travail pour l’enfant )

Partir de son vécu, observer, suggérer pour étendre la zone des possibilités qu’offre le matériel.

Réinvestir lors d’un jeu de fiction une situation vécue en classe. Mais laisser l’enfant être acteur.

**Posture de l’enseignant ?**

Observateur : concevoir un outil d’observation pour se lancer. Comportant plusieurs champs : interactions entre pairs /socialisation

Vocabulaire et production langagière

Expression des sentiments, des émotions

Entrée dans le jeu symbolique ou non, à quel moment.

Garder à l’esprit que le jeu symbolique produit un gain pour les apprentissages : rapport aux récits, abstraction en maths, enrichissement du langage et interactions entre pairs, coopération, confiance en soi …. (cf apports recherche)

Accepter de prendre le temps par rapport à la pression de l’avancée dans le programme.

***Pour aller plus loin*…**

**Place du jeu symbolique dans le développement de l’enfant** (EDUSCOL Document d’application « les jeux symboliques » p4 à 8)

**Favoriser la pratique du jeu symbolique libre** (p 11)

**Rôle de l’enseignant et scénarios** (p16 et suivantes)

## Groupe 8 Quelle place du coin jeu dans le fonctionnement de la classe ?

Le coin jeu nécessite de l’espace, du matériel.

Faire tourner les coins sur l’année et /ou les enrichir.

Mutualisation du matériel : une salle dédiée aux jeux ? Décloisonnement ponctuel inter-classes pour découvrir de nouveaux coins-jeux. Prêter du matériel aux classes de grands. Création de malles thématiques avec liste du vocabulaire en fonction du niveau et liste d’activités dans ces coins : langage, numération…

Considérer le coin-jeu comme un atelier et les inclure dans les progressions.

Considérer l’importance du jeu libre en GS, des jeux qui prennent peu de place comme une malle de déguisements, une valise de docteur, des voitures….

Interventions de l’adulte : réussir à se détacher pour observer les enfants en action dans le coin-jeu ; verbaliser les actions mais s’interdire d’intervenir parfois. Accepter de laisser du temps au jeu libre.

***Pour aller plus loin*…**

**Aménagement de la classe** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration » p 12 à 14)

**Des plans de classe** (EDUSCOL Document d’application « cadrage général » p 20 à 24)

**Les jeux d’exploration, de quoi s’agit-il ? Pourquoi les jeux d’exploration ?** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration p4 et p 8) « Les jeux d’exploration sont des jeux libres, ils génèrent des apprentissages informels, difficilement évaluables. C’est la raison pour laquelle ils sont souvent perçus comme perte de temps. L’exploitation de leur impact sur la motivation et la compréhension offre donc une marge importante de progrès. » Lire plus..

**Quand peut-on le plus souvent observer ces jeux en maternelle ?** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration » p6)

**Exemple de programmation sur les 3 niveaux** (EDUSCOL Document d’application « les jeux d’exploration p 15) **et en relation avec les 5 domaines du programme**  (p19).

**Rôle de l’enseignant et scénarios** (EDUSCOL Document d’application « les jeux symboliques » les jeux symboliques libres : p16 et suivantes)

**Du jeu vers le projet** (EDUSCOL Document d’application « les jeux de construction » p10)