**Le jeu libre**

Des savoirs informels, incidents, implicites mais des règles d’utilisation et de comportement explicites.

Malgré l’appellation « jeu libre », l’enseignant influence le jeu par le matériel, l’aménagement, sa participation , l’accompagnement du langage.

L’élève joue à côté de ses pairs puis progressivement avec.

Liberté d’action et d’expérimentation : du réel à l’imaginaire. Le jeu libre mobilise les connaissances « déjà là » de l’élève.

2 formes :

**L1** : l’enseignant n’intervient pas, il observe, diagnostique les besoins, évalue les progrès.

**L2** : L’enseignant accompagne ponctuellement par le geste, le langage, il suscite l’imitation.

**Le jeu structuré**

Des apprentissages explicites, formels : des objectifs d’enseignement. L’étape action d’une séance d’apprentissage.

L’élève conserve sa liberté d’action mais expérimente : essais-erreurs-ajustements. Il construit sa propre expérience

2 formes  - après un temps de latence :

**S1**  Jeu structuré simple avec des apprentissages non formalisés (ex apprendre à jouer à un jeu avec l’enseignant)

**S2** Jeu structuré avec institutionnalisation des savoirs : des phases de retour réflexif explicites sur la stratégie ou la notion visée. (Comment vais-je procéder ? et Comment a-t-on fait pour réussir / gagner ?) Garder des traces. A partir de 5 ans.



|  |  |
| --- | --- |
| **Le jeu d’exploration**  Le terme recouvre : jeux de manipulation, jeux fonctionnels, jeux sensori-moteurs, jeux d’expérimentations, de découvertes, de rencontres, d’exercice (répétition d’une action pour en repérer les effets).  *L’élève interagit avec son environnement lmatériel et /ou social : il « apprend » cet environnement : découvrir son pouvoir à agir sur les choses et les autres, capacité à exécuter des mouvements et à agir sur le monde. Développement sensoriel et moteur.Grande dimension de plaisir. Formation de représentations initiales.*  Ils débutent dès le premier âge , ce sont des jeux libre. Générant des apprentissages informels, ils sont difficilement évaluables et souvent perçus comme perte de temps.  *A l’accueil, temps de récréation, après avoir terminé une activité, première partie de séance d’acticités physiques, ateliers de manipulation ou d’appropriation de matériel, exploration plastique*.  Les classes qui proposent des temps d’exploration tirent de nombreux constats positifs lors des séances consacrées à la construction des savoirs :  -meilleure motivation et adhésion  - meilleure compréhension du contexte  -meilleure mémorisation  -meilleure mise en lien avec des savoirs déjà acquis. | **Le jeu symbolique**  Le terme recouvre : jeux d’imitation, de « faire semblant », de fiction, les jeux de rôle, de mise en scène, les jeux dramatiques. Au moyen de maquettes, d’espaces dédiés, marionnettes, déguisements…  *Grande dimension psycho-affective.*  La fonction symbolique traduit la capacité d’évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles (cachées, hors de portée visuelle, vécues auparavant) au moyen de symboles ou de signes. L’élève réinterprète la réalité de son vécu puis invente ses propres scénarios en choisissant les rôles et en donnant une fonction aux objets.  *Ce processus permet à l’enfant de résoudre ses conflits internes pour une adaptation harmonieuse au monde. Il apprend qu’il peut avoir des sentiments , des intentions et des points de vue différents des autres et se construit comme individu autonome et capable de prendre sa place au sein du groupe (actes – langage).*  L’enfant commence par l’imitation immédiate jusqu’à environ 3 ans puis s’engage dans les jeux de « faire semblant » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans. |
| **Le jeu de construction**  Le terme recouvre : les jeux d’assemblages, de fabrication, d’emboîtements, empilement, juxtaposition. A plat ou en volume, dont les éléments comportent ou non des dispositifs de liaison fixes/articulés. Algorythmes et géométrie, représentations de l’espace.  *L’élève utilise du matériel pour construire ou créer des objets. Il développe sa capacité créatrice. Il se confronte au monde et à ses lois et phénomènes physiques . Il développe des habiletés et des stratégies pour mettre en relation son projet et l’environnement dont il dispose*.  L’élève imite avant de construire.  Il puise dans ses savoir-faire et pratique par essais –erreurs. Dans un jeu de construction structuré par l’enseignant, l’ élève doit être dans sa zone de confort pour ne pas ressentir l’échec. L’intérêt de l’élève s’épuise vite, il aura besoin d’apports de l’enseignant : présentation de réalisations et de techniques (ex rigidifier/ faire des angles…)  *Des réalisations identiques distinctes à une réalisation commune.*  Du jeu d’exploration au jeu de construction  Exercice de son pouvoir : faire tomber …avant de construire.  *Du jeu de construction au jeu à règles : je construis …. je respecte un programme de construction - je construis…… je construis conformément à une fonction ( un pont pour ...)*  *,* | **Le jeu à règles**  Le terme recouvre : jeux de coopération/d’opposition, de hasard, d’adresse, de compétition, jeux d’orientation, jeux de poursuite, jeux de stratégie. Jeux de plateau, jeux de cartes, jeux numériques, jeux de langage… Support numérique possible. Basés sur l’action ou sur la réflexion.  *L’élève joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut-être fixe ou négocié. Il développe ses habiletés sensori-motrices ,cognitives, morales. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d’objectifs. Il développe des capacités réflexives dans l’anticipation de ce qu’il va faire et l’analyse de ce qu’il a fait.*  Il se construit une culture des jeux.  *Il pratique d’abord en solitaire, puis à côté de ses pairs (en parallèle)*  2 catégories : jeux à règles spontanées, s’élaborant au cours du jeu, évolutives, et jeux à règles transmises (ex jeu de l’oie). |



