

Le jeu à l'école maternelle : quels enjeux éducatifs, pédagogiques et didactiques ?

Anne-Marie Gioux - IA IPR

Istres - 24 octobre 2007

Journée académique AGEEM

1. Le jeu du point de vue de l'éducation (QUOI ?)

C'est ce qui concerne le développement de l'enfant, la perméabilité des expériences sociales : personnelles, familiales, scolaires .

L'enfant n'est pas encore élève, le groupe classe est le lieu d'apprentissage du langage et des compétences sociales . Il y a langage parce que nous sommes sociaux, nous sommes sociaux parce qu'il y a langage. Références théoriques: Bruner, Vigotsky.

Quel est le statut du jeu libre ? Quel est le rôle des adultes ? Pourquoi les « coins jeux » rétrécissent-ils même en PS ?

Le jeu libre est un jeu spontané sans intervention de l'adulte dans le cours du jeu . C'est un jeu qui échappe à l'adulte, qui a peu de place dans la littérature pédagogique. Est-il compatible avec l'identité de l'école maternelle et la professionnalité des enseignants ?

Historiquement , le jeu n'a pas sa place dans les salles d'asile, , le seul jeu est celui apporté par l'enfant de la maison pour le consoler d'être à l'école(objet transitionnel).

En 1858, on commence à parler de jeu mais seulement dehors, sous le préau .

En 1970, les jeux apparaissent à l'accueil, dans des groupes de délestage afin d'alléger le groupe avec lequel la maîtresse travaille .

Dimension psychologique du jeu :

Freud émet l'hypothèse de la fonction sémiotique du jeu , les jeux ont un rôle dans le développement psychique de l'enfant.

Pour Piaget , l'enfant accumule des savoirs sur le monde par le jeu , fonction d'assimilation et d'accommodation.

Pour Château, le jeu est une façon d'exister pour l'enfant.

Pour Bion, le jeu libre permet la construction psychique du « je » , du « je » en relation avec un autre (interactions entre enfants).

Le jeu permet l'émergence du langage intérieur , l'enfant parle son jeu, il se dit quelque chose.

Le jeu va faciliter la fonction de « contenance » de l'école (fonction psychanalytique): un cadre « contenant » doit permettre à l'enfant de se sentir en sécurité mentale et physique.

Le corps de l'enfant est premier dans l'expérience du jeu libre.

Le rôle des enseignants :

Créer le cadre, simple, souple. Accepter le détournement de l'enfant.

Savoir observer (qui joue avec qui ? qui parle ?...)

Etre garant de la sécurité

Organiser sans brider

TPS, PS, MS :

Corps et investigations sensorielles

- matériaux : eau, terre, sable, ...
- outils :tamis, entonnoirs, verres, ...
- surfaces :tapis, coussins, cartons...
- poupées, marottes

- jeux de portage : tricycles, trottinettes...

Rites d'interaction

- téléphone, déguisements, valises, boîtes à accessoires, garage, maison , ...

Cubes, puzzles, lotos

MS, GS, CP :

Jeux de langages plastiques et de création : ateliers de collages libres, bricolages On colle ce qu'on veut sans consigne : tissus, matières, végétaux...

Lotos sensoriels

Jeux de mots : coin avec magnétophone . Jouer avec des mots, des poésies, sans consignes.

2. Le jeu du point de vue pédagogique (COMMENT ?)

Le niveau pédagogique est celui qui permet d'acculturer l'enfant pour le faire devenir élève .

Références théoriques : P.Perrenoud « Le métier d'élève » , E.Bautier « Apprendre à l'école, apprendre l'école » , J.Ditte « Les citoyens de l'école maternelle »

Attention à la scolarisation de jeux usuels et à l'habillage ludique d'exercices ! La plupart des activités se vivent sous un mode ludique mais ne sont pas des jeux. Il est bon que l'adulte ne dupe pas l'enfant.

Différence entre le jeu libre et le jeu éducatif scolarisé : on ne met pas les mêmes jeux quand ils sont en accès libre ou quand on travaille avec eux.

Apprentissage du métier d'écolier :

- Transmission entre grands et petits de jeux de rondes, comptines, ..dans la cour de récréation en regardant des grands qui savent déjà jouer
- Transmission de routines, rituels, cadres : le jeu avec le dé , l'utilisation du tableau à double entrée ,
- Rôle médiateur de l'adulte de référence : à l'école , c'est d'abord le plaisir de jouer qui doit primer (on ne joue pas seulement pour gagner). Le maître régule les interactions avec l'autre, le partenaire . Les jeux d'alliance permettent d'entrer dans une socialité du jeu « Je ne joue pas contre , mais avec quelqu'un » . Apprendre avec les autres est une source de sécurité et de plaisir.

Les enjeux pédagogiques du jeu éducatif à l'école maternelle :

Le jeu libre c'est le jeu de l'enfant, le jeu éducatif c'est le jeu du maître.

Les enfants ont à acquérir des représentations

-du travail intellectuel

-des démarches de création

-de la part de responsabilité de chacun dans la production de savoirs

-du rôle de l'école dans l'acquisition des connaissances

Mais surtout, ils doivent apprendre à se décentrer et simultanément à s'impliquer dans l'appropriation des connaissances, ce qui implique deux positions , affective et intellectuelle, paradoxales qui sont liées .

E.Bautier dit que les enfants en échec ne font pas la différence entre l'habillage du jeu et les apprentissages .

C'est le maître qui doit le faire : « ça ressemble à un jeu, mais tu vois là on apprend à »

Jouer à l'école, c'est apprendre à déjouer les pièges du scolaire implicite : voir l'intention, le but, la démarche au delà du plaisir d'un faire immédiat.

Le maître doit aider les enfants à comprendre ce qu'ils ont fait et pourquoi ils l'ont fait.

3. Le jeu du point de vue didactique (POURQUOI ?)

Références théoriques : J.Filloux pensée réflexive des conditions de co-construction dans les apprentissages scolaires . Y.Chevallard : notion de transposition didactique . Brousseau : concept de contrat didactique.

L'âge des enfants de l'école maternelle impose-t-il quelques nuances à la notion de contrat didactique ? L'ambiguïté des situations est-elle un obstacle supplémentaire pour certains élèves ?

Le jeu à l'école : un contrat didactique à définir

Didactiser les situations sous-entend de travailler sur différents paramètres :

- le temps
- les espaces (plus il y a de contraintes , moins on joue)
- les relations (plus les consignes sont fermées, moins on joue)
- les supports
- les traces
- les groupements d'élèves

Trois niveaux de didactisation :

- *Les jeux libres*

L'enfant doit adopter spontanément des conduites implicitement définies par lui même.

L'enfant transpose de façon explicite les comportements, savoir-faire, savoirs, acquis en d'autres situations (jouer à, agir pour de faux, faire comme, ...)

L'adulte observe, garantit la sécurité matérielle et psychique, interagit à la demande.

- *Les jeux encadrés*

Sélectionnés, gradués, dirigés ...

Ils ont pour but l'enseignement d'un savoir (faire, être, penser, anticiper, vivre chacun son tour, ...)

L'intention est annoncée explicitement par le maître à un élève ou à un groupe.

Les procédures scolaires (manipulations, tris, échanges...) sont organisées , commentées, expliquées, montrées (imitation)

- *Les situations de jeu*

Développer la pensée didactique , jouer sur les variables didactiques :

- Réal/imaginaire /symbolique/virtuel : simulation et planification dans les processus d'apprentissage
- Sphère de délibération interne : négociations et décisions dans le temps du jeu
- L 'adulte est garant de la liberté créatrice de la pensée , des échanges dans le groupe, de la validation des stratégies, étapes et résultats.

Conclusion :

Les quatre artistes suivants se sont emparés d'un problème pour en faire un jeu :

Bach , Les variations Goldberg

Pascal, Les pensées

Monet, Les Cathédrales

Perec, La disparition

Quatre exemples pour nous aider à penser le jeu comme indispensable à la vie créatrice des élèves de l'école maternelle.