

JOUER ET APPRENDRE
Documents d'accompagnement

Cadrage Général

1. Le jeu dans le programme de l'école maternelle	6
2. Le jeu libre	7
3. Le jeu structuré	9
1. 3.1. Place du jeu dans une situation de jeu structuré, niveau 2 (S2)	10
2. 3.2. Exemple de déroulement de séances de jeux structurés	11
4. Du jeu libre au jeu structuré	12
1. 4.1. Place de l'enseignant	13
2. 4.2. Une logique spiralaire	13
3. 4.3. Faire naître et actualiser les représentations initiales	14
5. Proposition de typologie	16
6. Jeux et développement de l'enfant	18
1. 6.1. Développement de l'enfant et types de jeux	18
2. 6.2. Développement de l'enfant et temps de jeux	19
3. 6.3. Développement de l'enfant et aménagement des espaces	20
4. 6.4. Quels jeux pour quels âges ?	25
5. 6.5. Jeu et égalité entre les filles et les garçons	26
7. Jeu et langage	27
8. Place du numérique	30
1. 8.1. Utiliser l'outil numérique	30
2. 8.2. Solutions matérielles, logiciels et applications	31
9. L'implication des familles	32
10. Vers une ludothèque d'école	33

Le jeu d'exploration

Les jeux d'exploration : de quoi s'agit-il ?	4
Quand peut-on le plus souvent observer des jeux d'exploration à l'école maternelle ?	6
Les jeux d'exploration, pourquoi ?	8
Mise en œuvre des jeux d'exploration à l'école maternelle	11
Des lieux pour pratiquer les jeux d'exploration	12
Les espaces dédiés en classe	12
Attirer le regard, susciter la curiosité	16
Précisions sur l'espace médiathèque	16
Les espaces extérieurs	16
Les espaces polyvalents	17
Jeux d'exploration dans les cinq domaines du programme de l'école maternelle	19
1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	19
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	19
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	20
4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	20
5. Explorer le monde	21
6. Utiliser les outils numériques	22

Les jeux symboliques

Le jeu symbolique : de quoi s'agit-il ?	4
Le jeu symbolique : pourquoi ?	
Place des jeux symboliques dans le développement de l'enfant	6
Dimension motrice	6
Dimension psycho-affective	7
Jeu symbolique et théorie de l'esprit	7
Place des fonctions exécutives	8
Le jeu symbolique : où, quand et comment ?	9
Comment mettre en œuvre le jeu symbolique dans les classes ?	9
Paramètres liés au sentiment de sécurité	9
Panorama de jeux symboliques	10
Favoriser la pratique du jeu symbolique (jeu libre)	11
Jeu symbolique et langage	13
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	13
Annexes	16
L'épicerie	16
L'espace déguisement	20
Chez le docteur ou à l'hôpital	23
L'espace « poupées et nurserie »	26

Les jeux de construction

1. Les jeux de construction : de quoi s'agit-il ?	4
2. Jeux de construction, pourquoi ?	
Développement de l'enfant et jeux de construction	5
3. Quels types de jeux de construction ?	7
Proposition de classification des jeux d'assemblage et de construction	7
Constructions planes et constructions en volumes	8
4. Comment faire pratiquer les jeux de construction dans les classes ?	9
1. 4.1. L'imitation pour apprendre à construire	9
2. 4.2. Motivations exogène et endogène : du jeu vers le projet	10
3. 4.3. Du jeu libre au jeu structuré	10
5. Jeux de construction et programme	12
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	12
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique	13
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	14
Explorer le monde	16

Les jeux à règles

1. Les jeux à règles : de quoi s'agit-il ?	4
2. Quels sont les types de jeux à règles ?	6
3. Les jeux à règles, pourquoi ?	7
4. Les jeux à règles : comment ? Où et quand ?	7
5. Des jeux pour...	8
... parler	8
... agir	8
... créer	11
... conceptualiser	11
6. Et le numérique ?	12
Annexe - Jouer pour parler	13
Jeux à règles	13
Jeux de langage	14
Produire des discours longs (narration, explication) avec des jeux de société	15
Annexe - Jeux de société, jeux de coopération	21