

Je joue... et pourtant j'apprends !

Le jeu favorise la richesses des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente **tous les domaines d'apprentissage**.

Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés.

Il favorise la communication avec les autres et la construction des liens forts d'amitié [...]

L'enseignant donne à tous les enfants **un temps suffisant** pour déployer leur activité de jeu.

Extrait des programmes de la maternelle, 2015, p. 2

Qu'est-ce que le jeu libre ?

Dans les activités de jeux libres, l'enseignant ne donne pas de consignes : l'enfant choisit son jeu et la manière dont il l'utilise. Aucune règle particulière n'est définie, aucun guidage n'est proposé par l'adulte. L'accent est mis sur le plaisir de l'enfant.

Pour mettre en œuvre dans la classe des activités de jeu libre, l'enseignant aménage et organise les espaces en amont. C'est l'aménagement et le matériel proposés qui vont induire les actions des élèves.

Pourquoi le jeu libre ?

Le jeu libre revêt une importance particulière dans le processus d'apprentissage de l'enfant. Celui-ci construit par ce biais des savoirs informels, à son rythme, et selon son propre parcours, qui lui ouvriront l'accès aux apprentissages explicites.

Extrait de « Jouer et apprendre », cadrage général, p. 7

Quel que soit le type de jeu (symbolique, construction, exploration, à règles), il est nécessaire de passer par une phase de découverte : pour découvrir et s'appropriier le matériel, pour exercer sa créativité, pour développer son autonomie.

[Extrait vidéo : « Jeu et développement de l'enfant »](#)

Exemples de situations

Les jeux libres peuvent mobiliser des jouets éducatifs tels que des objets roulants, poupées, personnages, décors, éléments de construction, etc ... Ceux-ci se combinent avec d'autres objets aux fonctions non ludiques présents dans l'environnement proche. Ils peuvent d'autre part s'exprimer dans l'exploration créative d'objets hétéroclites tels que plots, bassines, rouleaux, pelotes, bouteilles plastiques vides, roues, textiles et autres, dans la classe, dans la cour de récréation ou d'autres lieux de l'école.

Extrait de « Jouer et apprendre », cadrage général, p. 7

Exemples de situations

1/ Jeu de construction

La maison de Loué, extrait de « Jouer et apprendre », p. 8



[vidéo : la maison de Loué](#)

L'aménagement proposé par l'enseignant induit l'action des élèves.

Dans cet exemple, l'installation sur la table et le matériel choisi (kaplas, mobilier, personnages) induisent la construction. En proposant des kaplas et des petites voitures, une autre forme de construction pourrait émerger.

Ainsi, en fonction de ses intentions pédagogiques, l'enseignant organise l'aménagement de l'espace et propose le matériel.

Exemples de situations

2/ Jeu symbolique

Le jeu du docteur, extrait de « Jeux symboliques », p. 23 à 25



[Vidéo : « jeu du docteur »](#)

Les élèves sont en activité de jeu libre, sans consigne. C'est l'aménagement et l'équipement définis au préalable par l'enseignante qui induisent les actions des élèves, qui construisent eux-mêmes leur scénario.

Les interventions de l'enseignante visent à aider les enfants à préciser leur langage et à complexifier les structures.

Exemples de situations

3/ Jeu d'exploration

Les activités motrices sont propices à la mise en place de plusieurs séances d'exploration du matériel avant la mise en œuvre d'une activité dirigée, structurée.



[Vidéo : jeu d'exploration « les ballons »](#)

Dans un grand espace, l'enseignante a laissé à disposition des enfants un nombre important de ballons de différentes tailles (plus de ballons que d'enfants).

Aucune consigne n'est donnée. Les enfants agissent sans inhibition sur le matériel proposé : de nombreuses possibilités d'actions sur les objets sont explorées.

Exemples de situations

4/ Jeu à règle

Lors de l'introduction d'un jeu à règle, laisser un temps de jeu libre aux élèves leur permet à la fois de s'approprier le matériel, de pratiquer en solitaire et d'installer des règles arbitraires, qui évolueront au fil du temps et s'enrichiront en dimension sociale.

L'enseignant peut alors observer les actions et les stratégies mises en place par les élèves.

Par exemple, le jeu du lynx et le jeu des petits chevaux peuvent être laissés à disposition sans consigne précise.



Le Lynx, Educa Boras



Les petits chevaux

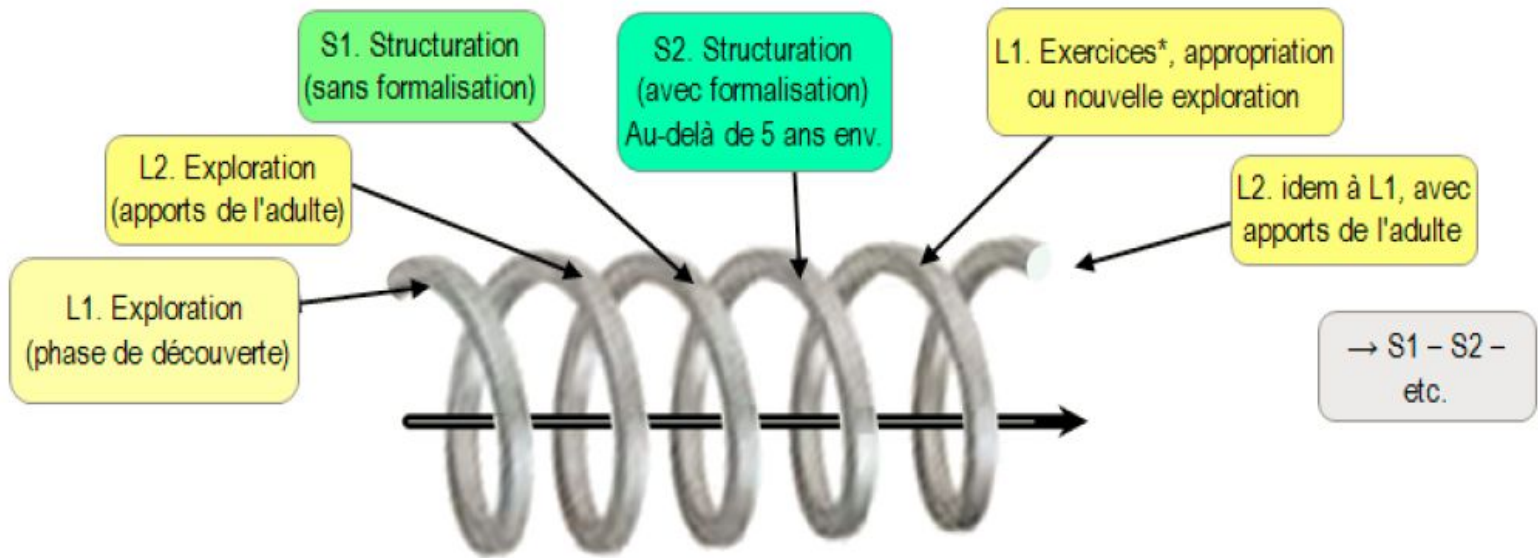
Agir, s'exprimer, comprendre : du jeu libre au jeu structuré

Le jeu libre permet à l'enfant de faire des apprentissages informels et d'aborder les jeux structurés qui le conduiront aux apprentissages explicites.

Dans le jeu libre, l'enfant choisit son jeu et comment il y joue.

Dans le jeu structuré, l'enfant adhère, suite au processus de dévolution conduit par l'enseignant.

Extrait de « Jouer et apprendre », cadrage général, p. 12-13



Les stades de jeu libre (L1, L2) et de jeu structuré (S1, S2) font apparaître une progressivité dans l'implication de l'enseignant.

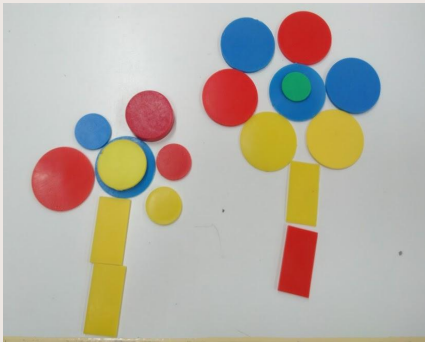
- En L1, il peut observer les enfants dans leurs jeux libres, apprendre à les connaître et évaluer leurs acquis et leurs besoins.
- En L2, tout en observant les enfants, il opère des actions ponctuelles d'accompagnement tout en respectant leurs initiatives et leurs choix.
- En S1, l'enseignant prend l'initiative du jeu et invite un ou plusieurs enfants à jouer dans la perspective de leur faire acquérir des apprentissages spécifiques.
- En S2, il s'appuie sur les acquis effectués par les enfants en L1, L2 ou S1, pour les conduire à des apprentissages explicites. Le jeu est intégré à la séance d'enseignement et, comme dans d'autres séances d'apprentissage, peut amener les enfants à :
 - **réfléchir et résoudre des problèmes;**
 - **s'exercer, s'entraîner, s'auto-entraîner, automatiser;**
 - **mémoriser ou se remémorer.**

Exemple de situation du jeu libre au jeu structuré

Jouer avec les formes – un exemple de séquence

Compétences :

- Classifier des objets en fonction de leurs caractéristiques
- Savoir décrire, questionner
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Jouer à des jeux de société et tenir son rôle : jouer et collaborer



[Lien vers la séquence détaillée](#)



Conclusion

Laisser les enfants jouer librement permet de véritables apprentissages.

Laisser les enfants jouer librement répond à leur besoin physique, social et psychique.

Laisser les enfants jouer librement leur permet d'atteindre les compétences attendues dans les cinq domaines d'apprentissage.

Laisser les enfants jouer librement permet à l'enseignant de les observer, d'étayer et aménager la différenciation pédagogique.

Le jeu est un appui pédagogiquement efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement les apprentissages disciplinaires.