



Les espaces jeux à l'école maternelle

Un outil au service des
apprentissages
langagiers...



« le jeu, c'est le travail de l'enfant,
c'est son métier, sa vie.

L'enfant qui joue à l'école maternelle
s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait
dire qu'il n'apprend rien en jouant ? »

Pauline KERGOMARD



Pour bon nombre de pédagogues, psychologues ou psychanalystes, **le jeu est l'activité spécifique de la période de l'enfance** ; qu'il soit cause ou conséquence, **le jeu est étroitement lié à l'évolution des compétences** psychomotrices, intellectuelles, affectives, de créativité et de socialisation.

L'activité de jeu même si elle ne répond pas à des pulsions primaires comme manger, boire, se défendre, n'en demeure pas moins aussi vitale.

- Les différents critères du jeu

d'après Roger Caillois dans son livre (*les jeux et les hommes, Gallimard, 1958*)

une
activité
libre

une activité
séparée

une activité
incertaine

Le jeu

une activité
fictive

une activité
réglée

une activité
gratuite

Le jeu est **autotélique**

Le jeu est **fonctionnel**

Le jeu est **symbolique**

Le jeu a **des règles**

Le jeu se déroule dans un **temps et un espace spécifiques**

Le jeu dans les programmes

L'école maternelle

- « Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de **vivre des situations** de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel. »
- « Les activités proposées à l'école maternelle doivent **offrir de multiples occasions d'expériences** sensorielles et motrices en totale sécurité. »

Les (coins) espaces jeux

L'utilisation du mot **coin** est parfois un obstacle à l'évolution des représentations

→ le terme d'**espace** lui est préférable (idée d'un espace géographique pouvant regrouper différents espaces ou différentes activités).

Quelle(s) utilisation(s) des coins jeux?



**C'est un espace
transitionnel**
(D. Winnicot)

Un outil pédagogique : il
permet d'évaluer les acquis
(en particulier le langage et
les compétences
transversales)

(COIN) ESPACE JEU

**Il s'intègre dans
l'organisation de la classe**
(les coins sont prévus
comme des temps
pédagogiques)

Un lieu d'apprentissage :
le coin est conçu avec
des objectifs, des
moyens et des modalités
d'évaluation

Développement du
lexique
Nommer les objets ,
les actions



Amélioration de la
compréhension



Développement des
compétences
concernant le langage
en situation

*En créant le plus grand nombre
de situations d'échange verbal*

Dire ce que l'on fait ou
ce que fait un camarade
Comprendre les
consignes

Développer les
compétences
concernant le
langage
d'évocation :

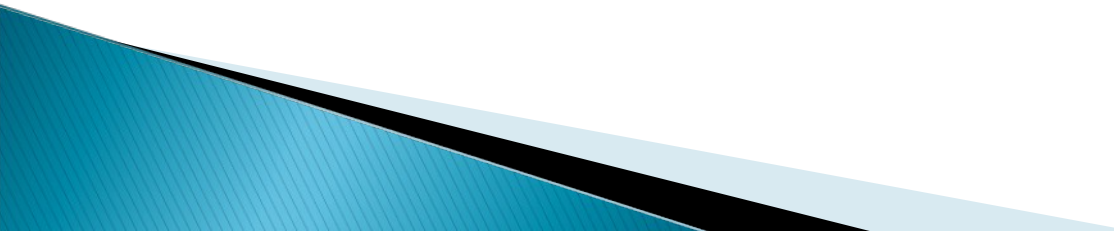
*Rappeler ce que l'on a
fait dans les coins jeux
Raconter une histoire à
partir d'un coin jeu*

Constat:

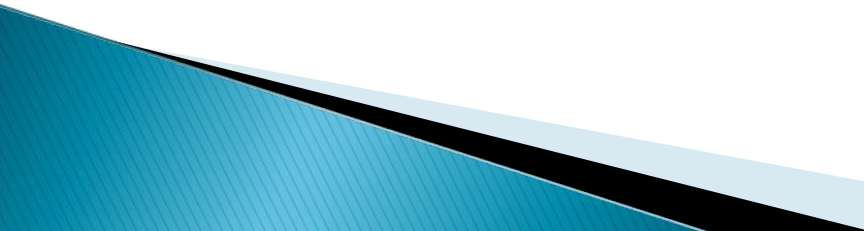
Souvent le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense, comme une activité occupationnelle, c'est une simple récréation.

D'où une difficulté à intégrer le coin jeu en tant qu'espace d'apprentissage.

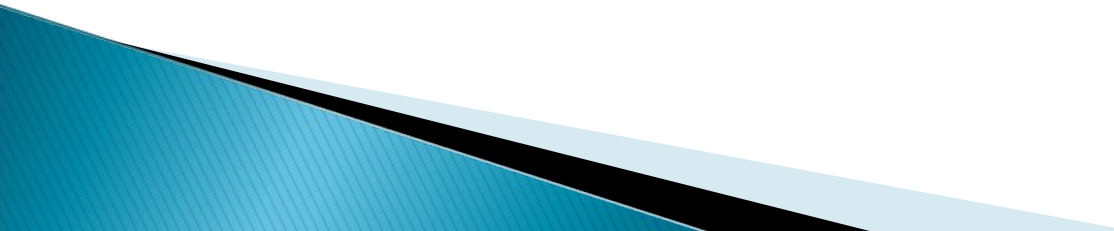
Quels obstacles à la mise en œuvre des espaces jeux ?

- ▶ Manque de place dans la classe
 - ▶ Espace non adapté à l'âge des enfants
 - ▶ Les enfants ne savent pas se servir des objets, ils n'en voient pas l'intérêt
 - ▶ Coin qui n'évolue pas, lassitude des élèves
 - ▶ Manque de matériel (mobilier, objets...)
 - ▶ Coins jeux uniquement liés à la symbolique
- 

Conditions pédagogiques du fonctionnement efficace des coins

- ▶ Apprendre aux élèves à y jouer, à s'en servir
 - ▶ Alternance présence/ absence du maître, situations dirigées/ semi-dirigées/ autonomie
 - ▶ Faire verbaliser leurs activités, les objets utilisés, la manière de faire, avec qui...
 - ▶ Proposer des évolutions dans ces activités
- Faire une évaluation de manière régulière, envisager remédiation/ modification/ suppression
- 

Une réflexion est à mener sur:

- **L'aménagement des coins dans la classe:**
 - **L'aménagement de chaque coin**
 - **Les activités**
 - **Les interventions du maître**
- 

TYPOLOGIE DES COINS JEUX

- **Jeux d'imitation**
 - **Jeux de construction**
 - **Jeux de manipulation**
 - **Jeux sensoriels**
- 