



**HAL**  
open science

## Le jeu, un outil pédagogique (PS-MS)

Lisa Barbi

► **To cite this version:**

| Lisa Barbi. Le jeu, un outil pédagogique (PS-MS). Education. 2015. dumas-01177117

**HAL Id: dumas-01177117**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01177117>**

Submitted on 16 Jul 2015

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ÉCOLE SUPÉRIEURE DU PROFESSORAT ET DE L'ÉDUCATION  
DE L'ACADÉMIE DE PARIS

Le jeu, un outil pédagogique  
(PS-MS)

LISA BARBI

PROFESSEUR DES ÉCOLES

M2 MEEF 1<sup>er</sup> DEGRÉ

DIRECTEUR DU MÉMOIRE : CATHERINE VALIANT

ANNÉE : 2015

Mots-clés : jeu, objectif pédagogique, acquisition de compétences

<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>I. L'évolution du jeu à l'école maternelle</b>	<b>5</b>
1. Définitions du jeu	5
Le jeu, une activité libre :	6
Le jeu, une activité gratuite :	6
Le jeu, une activité incertaine :	6
Le jeu, une fiction :	7
2. Rappel historique de l'évolution du jeu à l'école maternelle	8
3. La place du jeu dans les programmes	8
<b>II. Intérêts et conditions de mise en place du jeu en classe :</b>	<b>10</b>
1. Importance du jeu pour l'enfant	11
A. Le jeu permet la découverte de l'environnement	11
B. Le jeu développe les capacités de concentration	11
C. Le jeu favorise le développement social	12
D. Le jeu, source de plaisir	12
E. Le jeu, activité nécessaire au développement de l'enfant	12
2. L'aménagement de l'espace	13
3. L'aménagement du temps	14
4. Le degré de participation de l'enseignant	14
5. Le type de jeu proposé	15
A. Les jeux symboliques	15
B. Les jeux de construction	16
C. Les jeux à règles	18
D. Les jeux sensori-moteurs	18
<b>III. Analyse de jeux mis en place dans ma classe :</b>	<b>20</b>
1. Le jeu des petits chevaux :	20
A. Les règles du jeu traditionnel des petits chevaux :	20
B. Le jeu des petits chevaux adapté à ma classe :	21
C. Activités proposées pour faciliter le jeu des petits chevaux :	22
1. Le jeu du serpent	22
2. Le jeu Ludo petit ours	23
3. Le jeu des petits chevaux avec une piste simplifiée	24

2. Le jeu de la bataille :	25
A. Les règles du jeu de la bataille :	25
B. Le jeu de la bataille des loups dans ma classe :	26
3. Le jeu Le Petit Verger	27
<b>CONCLUSION :</b>	<b>30</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE :</b>	<b>31</b>
<b>ANNEXES :</b>	<b>32</b>

# Introduction

*"Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est 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.

Pauline Kergomard, fondatrice et inspectrice générale des écoles maternelles fin XIX<sup>ème</sup> siècle, a introduit le jeu, qu'elle considère comme pédagogique, ainsi que les activités artistiques et sportives à l'école. Sa conception a désormais plus d'un siècle. Les écoles ainsi que les manières de penser ont évolué depuis. Qu'en est-il aujourd'hui ? Le jeu est-il toujours pensé de la même manière ? Quelle place occupe-t-il à l'école maternelle ? Quels en sont ses fonctions et ses objectifs ?

Étant professeur des écoles stagiaire en petite et moyenne sections de maternelle, toutes ces questions se sont posées à moi et m'ont fait réfléchir. Face à des élèves de trois et quatre ans avec une capacité d'attention courte et un besoin de jouer fort présent, la question de la répartition des temps de jeux et d'ateliers d'apprentissage plus formels se pose. Dans son ouvrage, Sophie Briquet-Duhazé explique que le jeu a une « dimension antinomique entre l'action libre qui le définit et l'action éducative répondant à des objectifs scolaires précis »<sup>1</sup>. Apparaît là toute la difficulté d'instaurer des moments dédiés aux jeux en voulant respecter à la fois sa nature et les obligations liées aux directives ministérielles.

Pour les enfants de cet âge, jouer est une activité naturelle, spontanée et nécessaire à leur développement. Ils passent la majeure partie de leur temps à jouer. Il suffit d'observer les élèves dans la cour de récréation ou pendant les temps d'accueil pour le constater. Comme le précisent certains spécialistes de l'enfance, les élèves éprouvent un réel plaisir à jouer. Grâce au jeu en général, les enfants vont développer des capacités motrices, langagières, sensorielles ainsi que de socialisation. Lev Vygotski, célèbre psychologue, a effectué de nombreuses recherches sur le développement de l'enfant. Contrairement à Piaget qui pense que le développement de l'enfant va de l'individuel au social, Lev Vygotski dit que celui-ci s'effectue du social vers l'individuel. L'autre notion fondamentale développée par Lev Vygostki est la zone proximale de développement. Elle consiste en l'écart entre ce qu'un

---

<sup>1</sup> BRIQUET-DUHAZÉ Sophie, *Coins jeux et apprentissage de la langue*, Nathan, 2009, p. 7.

enfant sait faire seul et ce qu'il sait faire à l'aide d'un pair plus expérimenté (adulte, enseignant par exemple). Les apprentissages devraient se situer idéalement dans cette zone. On voit bien là l'importance de la socialisation dans le développement de l'enfant.

On remarque dans les classes, et plus largement dans les écoles maternelles, que le jeu est relativement présent en des lieux et des moments qui lui sont propres. Prenons les exemples des jeux collectifs en éducation physique et sportive, des jeux à règles (dits jeux de société), des jouets et des coins jeux. Dans les programmes de 2008, le jeu est d'ailleurs cité à plusieurs reprises : l'école maternelle « 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 », l'école maternelle « s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir ». Les nouveaux programmes du 26 mars 2015 applicables à partir de septembre accentuent la présence du jeu : « L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu »<sup>2</sup>. Une partie est même intitulée « Apprendre en jouant » au sein de laquelle sont détaillés les intérêts du jeu ainsi que les différentes formes qu'il peut prendre.

Cependant, comme nous l'avons précisé précédemment, ces jeux doivent être utilisés, conçus avec des objectifs précis et doivent répondre à un enjeu pédagogique. Je me suis donc demandée en quoi le jeu est-il un outil pédagogique ? Et comment peut-on l'utiliser à bon escient dans une classe de petite et moyenne sections de maternelle ?

Dans un premier temps, je définirai le jeu et ferai un bref rappel historique sur son évolution à l'école maternelle. Puis, je traiterai de l'intérêt et des conditions de mise en place du jeu dans les apprentissages. Enfin, je présenterai et analyserai des jeux mis en place dans ma classe (le jeu des petits chevaux, la bataille, le jeu du verger).

---

<sup>2</sup>[http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN\\_SPE\\_2/37/8/ensel4759\\_arrete-annexe\\_prog\\_ecole\\_maternelle\\_403378.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_2/37/8/ensel4759_arrete-annexe_prog_ecole_maternelle_403378.pdf)

# I. L'évolution du jeu à l'école maternelle

Avant de traiter des intérêts que peut avoir le jeu ou encore de sa mise en place en classe, il convient de faire le point sur l'évolution du jeu à l'école maternelle. Pour cela, je vais le définir et expliciter ses différentes caractéristiques. Je ferai également un petit rappel historique sur son évolution à la fois au sein de l'Histoire mais également au sein des programmes de l'Education Nationale.

## 1. Définitions du jeu

Le Larousse définit le jeu comme une « activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirant un plaisir » ou comme une « activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard ». En français, le mot jeu peut avoir plusieurs sens selon le contexte dans lequel il est utilisé. En revanche, en anglais, deux mots sont utilisés et permettent de faire une distinction entre le jeu structuré autour de règles d'une part, le « game », et le jeu qui se manifeste librement d'autre part, le « play ».

Des chercheurs ont tenté de préciser le mot jeu et d'en définir un certain nombre de caractéristiques. Roger Caillois décrit le jeu comme une activité :

- *« libre, à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussi sa nature de divertissement attirant et joyeux*
- *séparée, circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance*
- *incertaine, dont le déroulement ne saurait être déterminé d'avance, ni le résultat acquis préalablement*
- *improductive, ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte*
- *réglée, soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle qui seule compte*
- *fictive, accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.* »<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> SAUTOT Jean-Pierre, *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP de l'académie de Grenoble, 2006, p. 58.

Les quatre grandes valeurs qui ressortent de cette définition sont la liberté, la gratuité, l'incertitude et la fiction. Il convient à présent de les définir plus précisément.

### **Le jeu, une activité libre :**

Le fait que le jeu soit une activité libre renvoie à la notion de plaisir. Le plaisir est interne à l'individu, ne se décide pas de l'extérieur. C'est pourquoi si une personne ne souhaite pas jouer et décide de le faire quand même soit pour faire plaisir aux autres soit parce qu'elle est forcée, elle ne pourra ressentir le plaisir de jouer. Comme l'explique Jean-Pierre Sautot dans son ouvrage, à partir du moment où un jeu est obligatoire, la notion de plaisir disparaît et la notion de corvée apparaît. Le joueur doit obligatoirement se sentir libre de jouer ou de ne pas jouer sinon il perdra toute notion de plaisir. Afin que l'activité soit totalement libre, une autre caractéristique entre en compte : le fait de pouvoir quitter le jeu lorsque l'on en a envie.

### **Le jeu, une activité gratuite :**

Le jeu est une activité qui possède sa propre fin. Lorsque le jeu est fini, tout ce qui s'y rapportait (les règles, les enjeux, les stratégies ou encore les rôles tenus par les différents joueurs...) s'arrête, on repart sur autre chose. On ne gagne rien de matériel lorsque l'on joue mais ces moments de jeu sont très importants car ils permettent de partager des émotions avec autrui ainsi que des moments de convivialité et de plaisir. Ceci compte pour beaucoup dans la socialisation. Dans les jeux que l'on appelle « éducatifs », la notion de gratuité disparaît. En effet, l'adulte ou encore l'enseignant qui propose ce type de jeu a un objectif éducatif souvent sur le long terme, il fait jouer l'enfant pour quelque chose, pour qu'il développe certaines compétences ou capacités. L'enfant, de son côté, a un objectif sur le court terme et va jouer à quelque chose pour jouer.

### **Le jeu, une activité incertaine :**

Roger Caillois définit le jeu comme une activité incertaine, « dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ».<sup>4</sup> En effet, au début du jeu, on ne peut prévoir quelle en sera la fin. C'est cela-même qui fait son attrait. On doit pouvoir douter de l'issue du jeu tout au long de la partie. Afin de respecter cette

---

<sup>4</sup> CAILLOIS Roger, *Des jeux et des hommes*, Gallimard, 1958.



caractéristique, il convient de choisir des joueurs ayant des capacités relativement proches. Effectivement, des élèves de niveaux très différents jouant à un jeu faisant appel à des capacités mathématiques, mettent de côté cette notion d'incertitude. Celui qui a des capacités plus élevées a plus de chance de remporter la partie étant donné qu'il part avec certaines connaissances que les autres camarades n'ont pas encore acquises. Dans ce cas-là, ils peuvent se désintéresser, décider de quitter la partie et la notion d'incertitude ainsi que l'attrait du jeu s'amointrissent.

La notion d'incertitude est parfois difficile à accepter pour certains joueurs. Effectivement, ne pas savoir où l'on va, ne pas savoir si l'on va perdre ou gagner peut être perturbant pour certains enfants. Cette confrontation à l'échec possible peut poser problème. J'ai pu observer cela dans ma classe ; certains élèves n'osaient pas entrer dans le jeu de peur de le perdre. Or, c'est proprement le fait d'accepter l'incertitude qui va permettre le plaisir du jeu et le déploiement de compétences telles que le développement de stratégies et les situations de recherche. J'ai donc mené avec eux tout un travail autour du comportement de joueur à adopter : accepter les règles, comprendre que l'on peut perdre une partie mais gagner la suivante.

### **Le jeu, une fiction :**

Le jeu, et plus précisément le jeu symbolique, permet de créer une certaine distance avec la réalité. Les élèves vont, lors de ces jeux, s'inventer des histoires au fur et à mesure, ne connaissent pas la fin que va pouvoir prendre leur jeu lorsqu'ils commencent à jouer. Lorsqu'ils débutent le jeu, ceux-ci ne savent pas encore où cela va les mener, ce qu'il va se passer. Ils peuvent adapter leurs scénarios à chaque seconde, notamment lors des jeux d'imitation qui leur permettent de jouer à être quelqu'un (la maman, le papa, l'enfant, la maîtresse...) et qui ne possèdent pas forcément de fin en soi. Certains joueurs vont décider de sortir du jeu, d'autres d'entrer dedans. Parfois, la fin du jeu peut être définie par le départ d'un camarade, par le signal de l'enseignant... L'histoire qu'écrivent les élèves se passe en interaction, les joueurs décident tous ensemble de la suite qu'ils souhaitent donner à leur jeu. Selon les approches, le jeu d'imitation permet d'expliquer le monde ou bien de construire la réalité.

## 2. Rappel historique de l'évolution du jeu à l'école maternelle

Dans l'Antiquité, les jeux sont en lien avec les pratiques religieuses. Ce sont généralement des jeux sportifs. Puis, au Moyen-âge, les jeux s'étendent dans les lieux profanes. À la Renaissance, des jeux de hasard ont lieu entre Noël et l'Épiphanie. Plus tard, au XIX<sup>ème</sup> siècle, les jouets sont de plus en plus présents. Puis, comme je l'ai précisé dans l'introduction, Pauline Kergomard a introduit le jeu à l'école maternelle fin XIX<sup>ème</sup> siècle. Dans les années 1900, des pédagogues de l'Éducation nouvelle tentent d'introduire le jeu à l'école. Certains sont connus comme Maria Montessori en Italie, Jean Piaget à Genève ou encore Célestin Freinet en France.

Jean Piaget, psychologue constructiviste, s'est intéressé au développement cognitif de l'enfant et identifie différents stades de l'intelligence dans lesquels le jeu va évoluer :

- **Stade du jeu sensori-moteur (0 à 2 ans)** : c'est un stade dit expérimental dans lequel l'enfant va réaliser un certain nombre d'expériences, découvrir son environnement. Il va effectuer des actions sur son milieu en utilisant des objets. Le jeu apparaît ici avec l'utilisation des jouets.
- **Stade du jeu symbolique (de 2 à 7 ans)** : c'est la période où se développe la pensée symbolique, l'imitation, la réalisation d'activités imaginaires. L'enfant peut utiliser un objet en imaginant que c'en est un autre, il peut reproduire des situations de la vie quotidienne, imaginer des histoires, faire des jeux de rôle... C'est à partir de ce stade que va se développer le jeu symbolique du « faire comme si... ». Celui-ci permet à l'enfant de s'adapter intellectuellement et affectivement.
- **Stade du jeu de règles ou stade des activités opératoires (de 7 ans à 11 ans)** : à partir de ce stade, l'enfant devient capable de se décentrer et de prendre en compte l'avis des autres. Il va jouer à des jeux à règles (de société) où il fera appel à un certain nombre de stratégies. Puis, vers 11 ans, apparaît le dernier stade dit des opérations formelles où l'adolescent est capable de raisonnement ou encore de déductions.

## 3. La place du jeu dans les programmes

Intéressons-nous maintenant à la place du jeu dans les programmes. Dans ceux de 1995, la notion de « travail » est fort présente. Le cycle 1 est essentiellement appréhendé comme une préparation au cycle 2. Le jeu est généralement dirigé par l'enseignant selon des objectifs déterminés. Les activités proposées aux élèves étaient très structurées et un rôle important

était attribué au langage. Les jeux sont cités à plusieurs reprises dans ces programmes dans les parties « nature et contenu des activités ». Par exemple :

« Vie collective :

- jeux permettant l'explicitation des règles de la vie collective de la classe, de l'école ;
- jeux dans des situations spontanées
- jeux collectifs, jeux organisés, jeux de règles. »<sup>5</sup>

Cette conception fait référence à la théorie du développement de l'enfant proposée par Lev Vygotsky dont j'ai exposé certaines idées précédemment. L'importance du rôle interventionniste de l'enseignant est très présente dans ces conceptions (voir la zone proximale de développement). En effet, l'enseignant est là pour aider l'enfant, pour l'étayer dans ses apprentissages.

Les programmes de 2002 et de 2008 ont été pensés plus en lien avec la vision de Maria Montessori. Selon elle, l'enfant se développe au contact de son milieu. Dans cette conception, l'enseignant a un rôle moins interventionniste mais plus d'observateur. Il va observer l'environnement dans lequel se développent ses élèves et va essayer de l'adapter pour favoriser au mieux les apprentissages. Le côté interventionniste de l'enseignant persiste néanmoins dans les programmes surtout dans le domaine de l'acquisition du langage.

Dans les programmes de 2008, le jeu est cité dans l'introduction, dans le domaine « agir et s'exprimer avec son corps » : « des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités », « les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination ». Il est également présent dans le domaine « découvrir le monde » : « dès le début, les nombres sont utilisés dans des situations où ils ont un sens et constituent le moyen le plus efficace pour parvenir au but : jeux, activités de la classe, problèmes posés par l'enseignant de comparaison, d'augmentation, de réunion, de distribution, de partage », « la suite écrite des nombres est introduite dans des situations concrètes (avec le calendrier par exemple) ou des jeux (déplacements sur une piste portant des indications chiffrées) »<sup>6</sup>.

Enfin, dans les programmes de 2015 applicables dès la rentrée de septembre, le jeu apparaît à plusieurs reprises et dans les différents domaines. Dans la partie « une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage », une sous partie intitulée « apprendre en

---

<sup>5</sup> [http://jl.bregeon.perso.sfr.fr/Programmes\\_1995.pdf](http://jl.bregeon.perso.sfr.fr/Programmes_1995.pdf)

<sup>6</sup> <ftp://trf.education.gouv.fr/pub/edutel/bo/2008/hs3/hs3.pdf>

jouant » détaille les avantages ainsi que les modalités de jeu : « Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. 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 de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques »<sup>7</sup>.

Le jeu se définit donc comme une activité libre, gratuite, incertaine et fictionnelle. Ces aspects peuvent parfois être difficiles à mettre en place pour certains élèves. L'enseignant aura donc un rôle à tenir. Le jeu a fortement évolué au fil des périodes historiques, passant d'une activité liée à la religion à une activité profane pour ensuite arriver à l'école. Les directives ministérielles ont donc pris en compte cette organisation pédagogique et on retrouve de plus en plus dans les programmes la notion de jeu. Intéressons-nous à présent à l'intérêt et à la façon de mettre en place cette forme pédagogique.

## **II. Intérêts et conditions de mise en place du jeu en classe :**

Intéressons-nous à présent aux intérêts de développer et de valoriser le jeu à l'école maternelle. Comme je l'ai précisé précédemment, le jeu est régulièrement discrédité par les parents ou encore les enseignants qui ne savent pas comment le mettre en place. En effet, celui-ci peut revêtir un aspect occupationnel selon la façon dont il est proposé. C'est pourquoi les enseignants se doivent de réfléchir à l'utilisation et à la pertinence des jeux mis en place dans leurs classes. Les temps de jeux sont à favoriser dans le sens où ils permettent aux

---

<sup>7</sup> [http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN\\_SPE\\_2/37/8/ensel4759\\_arrete-annexe\\_prog\\_ecole\\_maternelle\\_403378.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_2/37/8/ensel4759_arrete-annexe_prog_ecole_maternelle_403378.pdf)

professeurs d'observer et d'évaluer les représentations de leurs élèves afin de mieux construire les apprentissages en fonction de leurs besoins. Cependant, seule cette approche ne saurait suffire.

## **1. Importance du jeu pour l'enfant**

### **A. Le jeu permet la découverte de l'environnement**

Grâce au jeu, l'enfant découvre son environnement, et plus généralement le monde. Comme le précise Jean-Pierre Sautot dans son ouvrage, « le jeu est un besoin vital pour le développement affectif, psychologique et individuel de l'individu »<sup>8</sup>. L'enfant se développe intellectuellement par l'intermédiaire du jeu en réfléchissant, en prenant des décisions, en faisant des choix, en utilisant des stratégies. Le jeu permet le développement de l'intelligence. Lorsqu'il joue, l'enfant est actif, se pose des questions, observe, analyse, anticipe, émet des hypothèses. Comme précisé précédemment, l'enfant passe par plusieurs stades selon Jean Piaget. Lors du stade sensori-moteur, l'enfant va découvrir son environnement, expérimenter toutes sortes de choses en utilisant son corps et les objets qu'il a à sa disposition. Il est toujours dans l'action. Certains jeux peuvent être assimilés aux problèmes résolus en classe avec différentes phases : l'analyse d'une situation, l'émission d'hypothèses, l'expérimentation, les solutions (la stratégie dans le jeu est comparée à la méthode de résolution de problème).

### **B. Le jeu développe les capacités de concentration**

Le jeu solidifie également les capacités de concentration et de maîtrise de soi, capacités fort utiles dans la vie de tous les jours. Effectivement, lorsqu'un enfant joue, il est attentif à ce qu'il fait, prend des décisions, développe son imagination, éprouve des émotions. Les jeux tels que les memorys ou encore les jeux à règles développent la concentration. Les élèves jouent et rejouent régulièrement aux mêmes jeux. Ceci a un côté rassurant pour eux. De plus, étant donné que l'on apprend beaucoup par la répétition, ils vont découvrir des choses en répétant les mêmes jeux tout en se faisant plaisir à jouer. J'ai observé dans ma classe qu'un bon nombre d'élèves éprouve un incroyable plaisir à jouer de nouveau à des jeux qu'ils connaissent.

---

<sup>8</sup> SAUTOT Jean-Pierre, *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP de l'académie de Grenoble, 2006, p. 16.

### **C. Le jeu favorise le développement social**

Le jeu représente également un outil de développement social très important. Lorsque l'enfant joue avec ses camarades ou encore avec des adultes, il apprend des règles qui concernent à la fois le jeu en tant que tel mais également autrui. Il ne peut pas changer les règles à son gré, il doit les respecter tout au long de la partie. De même, il ne doit pas sauter le tour de quelqu'un parce qu'il ne veut pas attendre le sien. Toutes ces règles font partie d'une attitude de joueur qu'il va falloir acquérir.

En jouant, l'enfant va rencontrer et découvrir différentes personnes et personnalités. Cela va lui permettre d'éviter de s'isoler et de s'exclure de la société. Toutes ces règles sont parfois difficiles à intégrer pour certains élèves qui n'ont pas l'habitude de jouer à la maison et qui ne sont pas souvent confrontés à la frustration. Quelques élèves de ma classe ont ce type de comportement et n'arrivent pas à supporter la frustration. Certains jeux dits coopératifs, tel que Le petit verger, vont permettre aux enfants de développer l'esprit de coopération et non d'opposition tel qu'il est appréhendé régulièrement dans les jeux de société. Les élèves vont donc jouer ensemble, s'aider et réfléchir ensemble à des solutions.

### **D. Le jeu, source de plaisir**

Le jeu procure du plaisir immédiat à l'enfant. Il suffit de regarder un enfant jouer pour le comprendre. Il s'adonne totalement à son activité, cela lui plaît. Dans le jeu, l'enfant est actif, ce qui lui permet de ne pas connaître l'ennui. Le jeu ne doit pas être pensé comme un travail en tant que tel mais plutôt comme une activité. Il est bénéfique aux élèves sur les plans affectifs, sociaux et cognitifs. C'est pourquoi il doit être utilisé pour lui-même. Le jeu va également permettre aux élèves de gérer et apprendre de leurs erreurs. Grâce au jeu, ceux-ci vont pouvoir se tromper, recommencer, faire des essais et des ajustements afin de mieux réussir lors de la prochaine partie. Les apprentissages développés lors des jeux peuvent être évalués.

### **E. Le jeu, activité nécessaire au développement de l'enfant**

Certains chercheurs tels que Winnicott et Piaget ont démontré que l'observation des jeunes enfants est très importante et permet de mieux connaître leur développement. Pour Winnicott, l'enfant joue depuis son plus jeune âge s'il se trouve dans une relation de confiance, en sécurité. A partir du moment où il ressent ces sentiments de sécurité, il peut

s'ouvrir et jouer avec les autres. Sinon, il n'osera pas entrer en contact avec quelqu'un d'autre. L'adulte va donc jouer avec le bébé et instaurer une relation où le plaisir de jouer apparaîtra. A travers les jeux, les enfants vont faire différentes expériences sur leur environnement : jeux de transvasement, jeux de construction... Ces jeux sont très importants dans le sens où ils permettent aux enfants de réaliser des choses qu'ils n'auraient pas le droit de faire si ce n'était pas un jeu. L'enfant accède alors à la symbolisation. Les jeux symboliques vont ensuite se mettre en place et permettre aux enfants de reproduire des situations déplaisantes en les revivant fictivement. Par exemple, lorsqu'il dispute sa poupée parce qu'elle a fait une grosse bêtise, il va revivre la situation par laquelle il est passé pour l'assimiler, mieux la comprendre et ainsi se libérer. Ces jeux ont pour fonction d'intégrer le réel par le biais de la fiction. A l'école maternelle, l'enfant va se socialiser et va passer à des jeux d'imitation et des jeux de règles.

Afin de favoriser au mieux les situations d'apprentissage lors des temps de jeux, l'enseignant doit réfléchir à plusieurs critères : l'aménagement de l'espace, l'aménagement du temps, son degré de participation ainsi que le type de jeu qu'il propose.

## **2. L'aménagement de l'espace**

Afin de créer une ambiance favorable au jeu, l'enseignant doit penser à l'aménagement de l'espace qu'il met à disposition des élèves. En effet, chaque espace dédié au jeu doit être bien défini et bien rangé afin que les élèves ne s'y perdent pas et qu'ils aient envie d'y aller. Les coins jeux (cuisine, chambre, garage, bibliothèque) doivent être faciles d'accès et bien délimités. Dans ma classe, les coins bibliothèque, cuisine et chambre se trouvent au fond de la classe et ont leur espace propre. Des étagères ou encore des meubles permettent de les séparer. Les élèves doivent mettre un collier spécifique à chaque coin lorsqu'ils jouent ce qui permet de gérer le nombre de participants et de repérer les différents espaces dédiés au jeu. L'enseignant choisit le matériel qu'il met à disposition des élèves. Celui-ci doit évoluer au cours de l'année en fonction des objectifs visés.

De plus, certains jeux dits à règles peuvent être proposés aux élèves afin qu'ils y jouent en autonomie. Pour que cela fonctionne, il faut que ceux-ci aient été présentés par l'enseignant en amont afin que les élèves connaissent et respectent les règles. Ces jeux doivent se trouver au même endroit et être facilement accessibles pour les élèves. Enfin, les jeux dits de construction doivent se trouver à des endroits où les élèves ont de l'espace pour réaliser leurs constructions sans gêner le fonctionnement des activités. Dans ma classe, ces jeux se trouvent

sous les bancs du coin regroupement. Ceci laisse aux élèves suffisamment de place pour exprimer leur créativité.

### **3. L'aménagement du temps**

Certaines fois on a tendance à trop vouloir entrer dans les apprentissages plus formels et on oublie que l'on est à l'école maternelle et que les enfants ont besoin de jouer. Il convient donc de laisser du temps consacré au jeu. Ce temps de jeu n'est pas forcément toujours fixe dans l'emploi du temps et peut être amené à évoluer au cours de l'année en fonction des envies et des besoins des élèves. Le jeu est présent à différents moments de la journée d'un élève : lors du temps d'accueil, lors de la motricité, lors d'ateliers autonomes ou encore lors d'ateliers dirigés. Cependant, comme le précise Sabine De Graeve<sup>9</sup>, certains principes sont à respecter :

« - respecter le droit au jeu de l'enfant en prévoyant des moments spécifiques dans l'horaire journalier ;

- savoir interrompre si le jeu dégénère ;
- permettre, ne pas interrompre la poursuite du jeu si l'enfant y est toujours engagé ;
- prévenir du changement d'activité pour que l'enfant ait le temps de s'y préparer : ex. annoncer par un signal sonore les moments de rassemblement, la récréation, les sorties, ... »

Bien que le jeu soit très important dans le développement des enfants, celui-ci ne doit pas occuper toute la journée et doit être proposé de différentes manières en utilisant les différents types de jeu que l'on peut avoir dans une classe.

### **4. Le degré de participation de l'enseignant**

Selon le type de jeu proposé ou les objectifs visés, le degré de participation de l'enseignant est amené à évoluer. Il peut ainsi prendre plusieurs formes. Dans son ouvrage, Jean-Pierre Sautot<sup>10</sup> définit quatre postures différentes que le professeur peut adopter au sein de son enseignement :

- laisser jouer les élèves, dans ce cas-là il n'interviendra pas dans le jeu.

---

<sup>9</sup> DE GRAEVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, 2006, p. 28.

<sup>10</sup> SAUTOT Jean-Pierre, *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP de l'académie de Grenoble, 2006, p. 168.



- donner à jouer aux élèves, dans ce cas-là il n'intervient pas non plus au moment du jeu.
- faire jouer les élèves, dans ce cas-là il est dans le jeu en tant qu'animateur dans le sens où il anime le jeu, il ne participe pas en tant que joueur mais peut aider les élèves à certains moments.
- jouer avec les élèves, dans ce cas-là il est dans le jeu en tant que joueur, au même titre que les élèves.

L'enseignant a à sa disposition un important panel de types de jeux à proposer à ses élèves. Mais celui-ci ne doit pas proposer un jeu juste parce qu'il est dans la classe. Il convient de réfléchir à l'objectif d'utiliser tel ou tel jeu, de penser à la progression mise en place.

## **5. Le type de jeu proposé**

### **A. Les jeux symboliques**

Ces jeux apparaissent vers 2 ans. Ils se déroulent en classe dans ce que l'on appelle un coin-jeu. Un coin-jeu peut être défini comme un espace fermé au sein duquel l'élève peut jouer sans avoir forcément de contraintes de la part de l'enseignant. Il aide les élèves à passer de la maison à l'école, à changer d'environnement. Ceux-ci peuvent y jouer seuls mais le jeu est encore plus fascinant lorsqu'ils y jouent à plusieurs. Ils s'apprennent des choses mutuellement, apprennent à se gérer. Les élèves se concertent pour définir les différents rôles. On appelle ces jeux les jeux du faire semblant, du faire comme si : les élèves vont imiter le réel. L'enseignant pense ces coins en ayant des objectifs et des règles (nombre d'enfants par coin, niveau sonore, rangement) bien définis.

Dans ma classe, le nombre d'élèves dans chaque coin-jeu est limité à 4, l'espace y étant trop restreint. Un système de collier est mis en place afin qu'ils sachent s'il reste de la place ou non. De plus, ils savent que s'ils font trop de bruit alors qu'à côté est organisé un atelier dirigé, ils doivent jouer plus calmement sinon ils devront abandonner leur coin-jeu. Une tête de bonhomme content ou pas content permet de signaler aux élèves si le coin-jeu est ouvert ou fermé. Enfin, les coins-jeux doivent être bien rangés à chaque fois qu'ils ont été utilisés. Des objets appartenant à un coin spécifique peuvent être transportés dans un autre coin s'ils permettent de représenter quelque chose aux élèves à la seule condition qu'ils soient remis à leur place à la fin du jeu. J'ai mis en place les responsables du rangement de la classe qui vérifient que tout est en ordre à chaque fin de demi-journée.

Ces coins jeux peuvent être de différentes sortes et ont des objectifs bien spécifiques : coin cuisine, coin poupée, coin déguisement, coin construction, coin garage, coin bibliothèque. Le coin cuisine peut être utilisé afin de faire semblant de cuisiner, de mettre la table, de laver la vaisselle... Le coin poupée (ou coin chambre) peut être utilisé pour jouer au papa et à la maman en couchant le bébé, en le lavant, en l'habillant, en lui parlant... Le coin déguisement permet de se mettre dans la peau de personnages, de héros que l'on connaît. Le coin construction permet d'assembler, d'empiler, de manipuler, d'imaginer des constructions avec des objets de différentes sortes (kaplas, légos...). Le coin garage permet de se déplacer sur un tapis en utilisant divers engins et en respectant les règles de circulation par exemple. Le coin bibliothèque permet aux élèves de regarder un livre tranquillement, de lire un livre à plusieurs ou encore de se reposer. Tous ces coins disposent d'étiquettes, de photographies des différents éléments afin de faciliter le rangement (photographies des poêles, des casseroles...). De plus, ces objets sont empilés sur la photographie, ce qui les incite à reproduire et à ordonner ce rangement.

Je regrette qu'en début d'année ces coins jeux aient été déjà totalement aménagés avec une multitude d'objets. En effet, n'ayant jamais enseigné auparavant dans une classe de maternelle, je pensais que cette disposition était intéressante dans le sens où elle permettait aux élèves de jouer tout de suite. Cependant, avec du recul, je me suis rendue compte que cela était dommage. Les élèves ne se sont pas autant appropriés les coins jeux que s'ils les avaient conçus eux-mêmes en accord avec la maîtresse. De plus, il aurait été intéressant de faire évoluer ces coins au fil de l'année.

De manière générale, les coins-jeux ont pour objectif la socialisation, l'autonomie, l'imitation. Les coins-jeux ont une fonction symbolique très importante. Les élèves font comme s'ils étaient le papa, la maman, la maîtresse, le maître... Les objets sont utilisés parfois pour ce qu'ils sont, parfois pour ce qu'ils peuvent représenter. Les élèves vont échanger entre eux, discuter du déroulement de l'histoire qu'ils sont en train de jouer. Ils vont développer leur langage et leur socialisation. Le rôle du maître va être varié selon ses objectifs. Il peut participer au jeu afin d'aider les élèves ou encore lorsqu'il apporte un nouvel objet. Il peut également questionner les élèves sur leur jeu, sur leur façon de jouer. Une autre attitude sera celle d'observateur.

## **B. Les jeux de construction**

Ces jeux apparaissent vers 2, 3 ans. Ils permettent de développer les habiletés motrices des élèves et les notions d'équilibre, de déséquilibre, de verticalité, d'horizontalité. Cela leur

donne le moyen de se représenter les choses, ce qui les aidera plus tard en géométrie. Comme le précisent Delphine Druart et Augusta Wauters, l'enseignant met à disposition des élèves « différents objets à superposer, emboîter, aligner, remplir, construire, démolir, équilibrer »<sup>11</sup>. Dans son ouvrage, Sabine de Graeve décline plusieurs compétences travaillées lors des jeux de construction :

- « - adresse, maîtrise de la motricité fine, coordination de l'œil et de la main ;
- concentration, persévérance ;
- capacité à travailler avec méthode ;
- triage, comparaison (taille, couleur, forme), mesurage ;
- compréhension des notions de tout et de partie, de structure ;
- travail à partir d'un modèle (pour les plus grands)
- symbolisation, créativité. »<sup>12</sup>

D'autre part, les jeux de construction participent à l'élaboration du devenir élève, de la socialisation. En effet, les enfants vont devoir apprendre à se partager l'espace ainsi que le matériel de manière équitable, à jouer ensemble ou à effectuer un tour de rôle si le matériel ne permet pas à tout le monde de jouer séparément.

Les jeux de construction utilisés par mes élèves sont : les kaplas, les legos, les clips, les blocs et les chenilles. Pour les kaplas, j'ai dans un premier temps laissé les élèves jouer comme ils voulaient, construire ce qu'ils voulaient, seuls ou à plusieurs. Certains ont fait des constructions très réussies tels que des escaliers. Puis, je leur ai proposé des fiches de construction modèles (par exemple une maison, un visage, un immeuble...) qu'ils devaient reproduire en observant, en analysant et en manipulant. Je leur ai également proposé des jeux de défis lors d'ateliers autonomes : réaliser la tour la plus haute par exemple. Durant ces ateliers autonomes, les élèves travaillent en coopération, réfléchissent ensemble à la meilleure stratégie à adopter afin de réussir le défi. De plus, les défis sont très stimulants pour les enfants.

En ce qui concerne l'organisation spatiale de ce coin, il n'y a rien de fixe. Les bacs se trouvent sous les bancs à disposition des élèves. Parfois, ils jouent sur leur table, d'autre fois au coin regroupement sur le sol. Cela dépend des constructions qu'ils envisagent de faire et des consignes lors des ateliers. Les élèves vont pouvoir réaliser toute sorte d'actions grâce à ces jeux : emboîter, empiler, équilibrer, visser...

---

<sup>11</sup> DRUART Delphine, WAUTERS Augusta, *Laisse-moi jouer... J'apprends !* De Boeck, 2011, p. 44.

<sup>12</sup> DE GRAEVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, 2006, p. 75.

## **C. Les jeux à règles**

Ces jeux apparaissent de manière générale vers 6 ans mais il est possible de les mettre en place avant, vers 3-4 ans environ. Ces jeux sont plus complexes dans le sens où ils sont codifiés, ils comportent des règles bien précises que les joueurs doivent respecter afin que le jeu se déroule correctement. Certains jeux sont dits de coopération, c'est-à-dire que l'on joue tous ensemble contre le jeu (voir le jeu du petit verger dans la 3<sup>ème</sup> partie). Les jeux à règles s'appuient tout d'abord sur des actions concrètes, par exemple déplacer son pion dans le jeu des petits chevaux. Puis, au fur et à mesure que l'enfant grandira, les jeux deviendront de plus en plus complexes et viseront le développement de différentes stratégies (individuelles ou collectives).

Sabine de Graeve précise que les jeux de société développent des compétences sociales telles que « comprendre et accepter l'importance et la sûreté de règles du jeu stables, jouer le jeu honnêtement, respecter poliment le tour des autres, être capable d'accepter sa défaite, partager la joie du gagnant, être un vainqueur agréable,... »<sup>13</sup> Tout cela n'est pas encore acquis chez les enfants de maternelle et constitue une grande partie du devenir élève. Ils comprendront petit à petit que gagner ou perdre n'est pas l'important. Ce qui compte c'est d'avoir pris du plaisir à jouer et intégrer que si on perd cette partie, on gagnera peut-être la suivante. Etant donné que certains de mes élèves ne supportent pas la défaite, ce type de jeux est à renouveler fréquemment si ce n'est quotidiennement afin de les aider à mieux gérer la frustration. Il est également important de constituer des groupes de niveau homogène. Dans la grande catégorie jeux à règles on peut regrouper les jeux de société, les lotos ou encore les memorys par exemple.

## **D. Les jeux sensori-moteurs**

Ces jeux sont également appelés jeux d'expérimentation et regroupent les jeux d'eau et de sable (de transvasement), la pâte à modeler, les activités motrices (grimper, sauter, rouler...). Les élèves jouent avec la matière, la manipulent. Les enfants expérimentent ces jeux depuis la toute petite enfance, ce sont leurs premiers jeux. Ces activités permettent à l'enfant de maîtriser ses mouvements et de découvrir son corps ainsi que son environnement (les objets à sa portée). Les enfants répètent beaucoup certains gestes, certaines actions afin de tester leur emprise sur leur environnement et de tester des hypothèses. Grâce à ces jeux, les enfants vont

---

<sup>13</sup> DE GRAEVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, 2006, p. 111.

développer des capacités motrices telles que malaxer, faire couler, remplir, grimper, sauter, courir.

J'ai proposé aux élèves des ateliers libres de manipulation avec du sable, de la semoule et de la farine afin qu'ils découvrent la matière, qu'ils se l'approprient. Ils se sont amusés à laisser des traces. Ensuite, j'ai utilisé cette matière pour le graphisme (tracer des traits verticaux, horizontaux, des quadrillages, des ronds...). A partir de ce moment-là, ce n'était plus un jeu mais un support d'apprentissage.

La pâte à modeler est également à disposition des élèves. En début d'année, ils l'utilisaient de manière libre afin de développer leur motricité fine, leur coordination motrice. En atelier dirigé, je leur ai appris à la séparer en plusieurs morceaux, à faire des colombins, des boules... En effet, ceci n'est pas aussi simple que l'on peut le croire et nécessite un apprentissage. Pour les colombins, j'ai dû leur expliquer qu'il ne fallait pas toujours faire rouler au même endroit et qu'il fallait déplacer sa main, qu'il fallait faire rouler avec sa paume... La pâte à modeler est une matière très intéressante à exploiter car elle leur permet de se muscler et de délier leurs doigts. Puis, au fur et à mesure de l'année, je leur ai proposé des fiches avec des compositions en volume à reproduire (un soleil, un escargot ou encore une fleur par exemple). Ces fiches comportent d'un côté une photographie de la réalisation finale et de l'autre côté toutes les parties qui la composent et dont les élèves devront modeler puis assembler. Par exemple, pour le soleil, sont représentés une grosse boule et 8 petits colombins. Nous également utilisé de la pâte à sel afin de réaliser des petits bonhommes comme les bonhommes de pain d'épice.

Les jeux psychomoteurs développés en motricité permettent aux élèves de mieux connaître leur corps ainsi que leurs possibilités. C'est pourquoi il est important de faire de la motricité quotidiennement avec les enfants. Les élèves vont apprendre à courir, sauter, grimper, attraper ou encore lancer de différentes manières.

Grâce au jeu, l'enfant va développer un grand nombre de compétences (connaissances, capacités, attitudes) : la socialisation, la concentration, la mémoire, le développement de stratégies, le développement du langage ou encore l'habileté motrice. Afin qu'il explore au mieux ces activités, l'enseignant doit mettre en place des conditions d'apprentissage favorables : un espace et un temps défini, une participation plus ou moins présente, des jeux qui correspondent à l'état actuel des connaissances et des besoins des élèves. Les possibilités étant nombreuses, il lui convient de faire des choix et de s'adapter au niveau de ses élèves.

Lors de la troisième partie, j'ai choisi de traiter de jeux à règles que j'ai mis en place dans ma classe et pour lesquels j'ai éprouvé quelques difficultés.

### **III. Analyse de jeux mis en place dans ma classe :**

Je vais développer dans cette partie des jeux que j'ai proposés aux élèves et qui ont parfois posé problème. Même en réfléchissant à l'avance aux difficultés que peuvent rencontrer les élèves, il est impossible de tout prévoir et difficile de donner des consignes qui soient toujours très adaptées au niveau de connaissance actuel de nos élèves. Je me suis rendue compte de certaines difficultés et j'ai donc réfléchi aux améliorations que je pouvais mettre en place afin que les élèves passent par les étapes nécessaires pour y arriver. Tout d'abord, je vais traiter d'un grand classique : le jeu des petits chevaux.

#### **1. Le jeu des petits chevaux :**

##### **A. Les règles du jeu traditionnel des petits chevaux :**

L'objectif de ce jeu est d'associer constellations des dés à un nombre de case et à un nombre. Le matériel est : 1 piste de petits chevaux, 4 chevaux : 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune (de 1 à 4 par couleur), un dé avec les constellations de 1 à 6 constellations. Ce jeu est fait pour 4 joueurs. Le but du jeu est de faire le tour du plateau avec son (ou ses) petit(s) cheval(aux) et être le premier à le(s) rentrer (tous) à l'écurie (case centrale). Les compétences visées sont :

- la connaissance et la mémorisation de la comptine numérique jusqu'à 6,
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 6),
- associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée,
- percevoir globalement de petites quantités (reconnaitre les constellations du dé),
- le déplacement d'un pion sur une suite de cases.

Le déroulement du jeu suivant est tiré du site ci-dessous<sup>14</sup>. « Chaque joueur possède 4 pions (chevaux) de la même couleur et les place dans son enclos. Le premier joueur qui sortira un 6 sortira son premier cheval. A chaque fois qu'un joueur fait 6, celui-ci peut relancer le dé. Lorsque l'on obtient un 6, on peut choisir entre soit sortir un nouveau cheval, soit faire avancer un cheval déjà en course. A chaque tour, on relance le dé et on avance le

---

<sup>14</sup> <http://www.ecole-dec26.fr/uploaded/doc/pedagogie/partie-quantit-nombres.pdf>

cheval de son choix d'autant de cases que de points obtenus dans son enclos. Si un cheval arrive sur une case où se trouve déjà un cheval adverse, il renvoie son adversaire dans son enclos. Si deux chevaux de la même couleur sont sur la même case, il est impossible de les dépasser. Quand un cheval a effectué un tour complet et se trouve dans la case située juste devant l'escalier de sa couleur, il doit remonter marche par marche jusqu'à la case centrale, l'écurie. Pour cela, on doit obtenir à chaque fois le chiffre inscrit dans la case, et encore un 6 pour entrer à l'écurie. Dans l'escalier, les chevaux ne peuvent ni se dépasser ni occuper la même case ».

## **B. Le jeu des petits chevaux adapté à ma classe :**

Dans ma classe de petite et moyenne sections, j'ai utilisé le jeu des petits chevaux lors de séances d'APC (aide pédagogique complémentaire) avec les moyens. J'avais pour chaque créneau 4 élèves. Ces séances ont eu lieu lors de la deuxième période. Ce jeu était utilisé comme une évaluation diagnostique avec comme objectifs : attendre son tour, se repérer sur une piste, reconnaître les constellations, déplacer son pion. Étant donné que j'ai proposé ce jeu en début d'année, j'ai simplifié les règles du jeu des petits chevaux traditionnel afin qu'elles soient plus adaptées à mes élèves qui n'ont que 4 ans. J'ai également adapté le matériel : un seul cheval par élève ainsi qu'un dé à 3 constellations au lieu de 6 constellations. De plus, les élèves pouvaient avoir 2 pions sur une même case, c'est-à-dire qu'ils ne renvoyaient pas leur adversaire dans leur enclos. Ceci permettait de limiter le temps de la partie. Pour la fin du jeu, les élèves allaient jusqu'à 3 sur l'escalier et devaient faire de nouveau 3 pour arriver sur la case centrale et gagner.

Malgré ces adaptations, il se trouve que ce jeu était relativement complexe pour mes élèves qui ont éprouvé un certain nombre de difficultés. Tout d'abord, les élèves ne réussissaient pas à se repérer sur le plateau et ne comprenaient qu'il fallait se déplacer du nombre de cases correspondant au nombre indiqué par le dé. Par exemple, un élève qui sortait un 3 disait « 1, 2, 3 » mais ne déplaçait son pion qu'à partir du 2. Ils n'avaient pas encore compris qu'il fallait synchroniser le déplacement de case en case avec le comptage, c'est-à-dire effectuer une correspondance terme à terme.

De plus, les élèves ne comprenaient pas toujours qu'il fallait attendre d'avoir fait un 3 pour démarrer. Certains pensaient que de lancer le dé suffisait pour commencer à déplacer son pion. Enfin, quelques enfants n'étaient pas très patients et éprouvaient des difficultés à attendre leur tour et à respecter l'ordre des joueurs. En effet, les élèves jouaient à 4, ce qui leur demandait d'attendre un certain temps avant de jouer à leur tour. Ceci était une difficulté

supplémentaire que je leur avais imposée. Ce jeu, dans sa version traditionnelle, est plutôt destiné aux enfants à partir de 6 ans afin qu'ils prennent plaisir à jouer. Avant cet âge, on peut proposer ce jeu à condition d'avoir travaillé en amont chaque compétence nécessaire. C'est pourquoi, j'ai mis en place un certain nombre de jeux et d'activités tels que des jeux de piste, des jeux de plateau avec dé, des jeux de dés pour la perception globale des constellations (voir annexes). Il est en effet nécessaire d'établir une progression dans l'apprentissage des différentes compétences essentielles pour jouer. Contrairement au jeu de rôle, le plaisir n'est pas immédiat dans le jeu de société car il requiert une phase d'apprentissage.

## **C. Activités proposées pour faciliter le jeu des petits chevaux :**

### **1. Le jeu du serpent**

Etant donné que l'ordre des joueurs n'était pas respecté par tous, j'ai décidé de mettre en place un autre jeu afin de développer cette compétence. Il s'intitule le jeu du serpent et est issu du manuel *Vers les Maths MS*<sup>15</sup> de chez Nathan. Celui-ci permet de travailler différentes compétences nécessaires au jeu des petits chevaux tout en étant plus simple dans sa réalisation. Les compétences développées dans ce jeu sont :

- Découvrir le monde : reconnaître des petites quantités, se repérer sur une piste
- Devenir élève : attendre son tour
- S'approprier le langage : comprendre et reformuler des consignes, lexique (verbes : lancer, compter, poser, vérifier ; adjectifs numéraux : un, deux et trois).

Le matériel utilisé est une piste composée d'un serpent pour chaque élève, un gros dé avec 3 constellations et des jetons. Les élèves jouent par 2 et doivent lancer le dé, prendre le nombre de jetons indiqué par le dé puis poser ces jetons sur le serpent. L'autre joueur lance le dé à son tour et effectue les mêmes actions. Il fallait à chaque fois attendre son tour avant de pouvoir jouer.

J'ai mis en place ce jeu tout d'abord en atelier dirigé en utilisant un dé à 3 puis à 6 constellations. La plupart des élèves avaient acquis la compétence de la reconnaissance directe des constellations du dé jusqu'à 6. Certains avaient besoin de compter chaque point lorsqu'il s'agissait de nombres plus grands. D'autres élèves sont en plus grande difficulté et n'ont pas encore acquis la comptine numérique jusqu'à 6. Pour ceux-ci, je ne leur ai fait utiliser que le dé à 3 constellations. Par la suite, les élèves ont pu jouer à ce jeu en atelier

---

<sup>15</sup> DUPREY Gaëtan, DUPREY Sophie, SAUTENET Catherine, *Vers les Maths Moyenne Section*, Accès Editions, 2009, p.22.



autonome. Etant donné que les élèves jouaient par deux, cela leur permettait d'attendre moins longtemps que lors du jeu des petits chevaux.

Je leur ai par la suite proposé le même jeu mais avec une règle différente : ne plus placer des jetons sur le serpent mais avancer un pion en fonction du nombre obtenu par le lancer de dé. Le serpent étant relativement petit, ceci leur permettait de faire des parties courtes. L'objectif était de se repérer sur une piste et de coordonner le déplacement du pion et la comptine numérique.

## **2. Le jeu Ludo petit ours**

Par la suite, j'ai proposé aux élèves le jeu Ludo qui est un jeu de piste avec images (voir annexes). Il ressemble au jeu des petits chevaux mais ne comporte pas de chiffres sur le chemin central. Celui-ci permet de travailler le repérage de son pion, le déplacement du pion mais également le repérage sur le plateau. Le matériel est : 1 plateau, 16 pions de 4 couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert), un dé illustré. Les règles suivantes sont extraites du site internet ci-dessous<sup>16</sup> :

« Le but du jeu est d'être le premier à ramener à la maison ses quatre pions en partant de la zone de départ de sa couleur et en suivant le sens de la flèche. Chaque joueur choisit sa couleur de jeu puis place ses quatre pions sur la zone de départ de sa couleur. Les joueurs lancent le dé illustré tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui obtient le symbole sac à dos sort un de ses pions sur la case de départ de sa couleur, indiquée par la flèche. Lorsque ses quatre pions se trouvent tous sur la zone de départ, le joueur a le droit à trois lancers pour obtenir le sac à dos. Une fois le sac à dos obtenu, il relance le dé. Le joueur doit alors poser son pion sur la case correspondante au symbole obtenu par le dé. Le joueur qui obtient un sac à dos, relance une fois le dé. Tant qu'il y a des pions sur la zone de départ d'un joueur, celui-ci doit chercher à les sortir sur la case indiquée par la flèche. Cette case doit être libérée en faisant avancer le pion jusqu'à la case correspondant au symbole obtenu en lançant le dé une deuxième fois. Si, en libérant la case marquée par la flèche, ton pion finit sa course exactement sur un de tes pions, il le renvoie dans ta zone de départ. Dans la course pour ramener tes pions à la maison, tu peux sauter par dessus tes propres pions et les pions adverses. Mais si ton pion finit sa course exactement sur un pion adverse, il le renvoie dans sa zone de départ. Une fois renvoyé dans sa zone de départ, le pion doit attendre un sac à dos pour pouvoir revenir dans la course. Chaque joueur cherche à ramener ses quatre pions à la

---

<sup>16</sup> [http://www.goki.eu/uploads/tx\\_sbdowndloader/56034.pdf](http://www.goki.eu/uploads/tx_sbdowndloader/56034.pdf)

maison aussi vite que possible. Ce qui est, cependant, rendu plus difficile par le fait que les joueurs n'ont pas le droit de sauter par-dessus leurs propres pions quand ceux-ci se trouvent dans leur maison (la colonne montante de leur couleur). Ils doivent alors, par conséquent, amener leurs quatre pions à la maison en obtenant le bon symbole, faute de quoi chaque pion doit attendre dehors que le bon symbole soit obtenu, dans la crainte d'être sorti par un pion adverse alors que le but est tout proche. »

Lorsque j'ai proposé ce jeu à mes élèves, j'ai adapté les règles que je trouvais trop complexes. Les élèves n'avaient que deux pions chacun. Ils ne devaient pas tirer le sac à dos pour pouvoir sortir leurs pions afin d'éviter l'attente qui peut créer l'ennui. La règle était donc : avancer son pion sur l'image la plus proche qui correspond au lancer du dé. Par exemple, si un élève tire la voiture, il doit avancer son pion jusqu'à la première case voiture. Les élèves peuvent sauter par-dessus le pion d'un autre joueur. Ils ne renvoient pas le joueur à la case départ afin de ne pas trop rallonger les parties. Une fois effectué un tour complet, le pion doit avancer sur le chemin de sa couleur et arriver jusqu'à la maison au centre du plateau. Une fois le premier pion arrivé, les élèves doivent sortir le deuxième.

Ce jeu n'a pas posé beaucoup de difficultés. Les enfants ont réussi à se repérer facilement sur le plateau malgré le nombre élevé de dessins. Seulement 2, 3 élèves ne comprenaient pas le sens du plateau de jeu et cherchaient l'image la plus proche de leur pion, que ce soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse. Une fois le rappel des règles effectué en insistant sur les flèches, cela n'a plus posé problème. J'ai donc ajouté une difficulté supplémentaire qui consistait à renvoyer les pions adverses dans leur zone de départ si le pion arrivait exactement sur la case du pion adverse.

### **3. Le jeu des petits chevaux avec une piste simplifiée**

Ensuite, je leur ai proposé le jeu des petits chevaux avec une piste simplifiée que j'ai fabriquée (voir annexes). Celle-ci est destinée à deux élèves. L'objectif est d'associer les constellations du dé au nombre de cases à avancer. Les pions bleu et rouge sont déposés respectivement sur les cases carrées bleue et rouge. Une flèche indique au joueur de quel côté démarrer et dans quel sens tourner (sens des aiguilles d'une montre). Le matériel est le suivant : la piste de jeu, un petit cheval rouge, un petit cheval bleu, un dé à 6 constellations. Les joueurs lancent le dé chacun leur tour, avancent le cheval du nombre indiqué sur le dé. Ils doivent faire le tour complet de la piste puis passer par le chemin de leur couleur afin d'arriver sur l'étoile pour gagner. Ceux-ci doivent tirer un chiffre qui permet d'arriver exactement sur l'étoile, ils doivent donc anticiper le déplacement du cheval. Par exemple, si

un participant a son cheval rouge sur la case carrée rouge après avoir effectué un tour complet, il doit faire un 4 pour gagner la partie. S'il fait un 5 ou un 6, il doit passer son tour. S'il fait moins que 4, il peut avancer son pion et devra rejouer au prochain tour.

Lorsque j'ai proposé ce jeu aux élèves, celui-ci n'a pas posé de grosses difficultés. Les couleurs ont perturbé quelques élèves qui ne comprenaient pas pourquoi ils passaient par les ronds rouges alors qu'ils avaient un cheval bleu. J'ai utilisé ces couleurs car cela reprend le principe du jeu des petits chevaux. Je n'en ai utilisé que deux car je préférais que les élèves jouent à deux pour bien intégrer les règles. A la fin de la partie, lorsque le pion doit arriver sur l'étoile, diverses stratégies ont été utilisées. Certains élèves avançaient leur pion sans anticiper. Par exemple, si un 5 les faisait gagner, et qu'ils faisaient un 6, ils avançaient de 6 et se rendaient compte que ce n'était pas possible. Ils ne se rappelaient pas toujours où était leur pion et devaient donc recompter pour savoir. D'autres élèves anticipaient et comptaient à l'avance de tête combien ils devaient faire pour gagner. Enfin, certains élèves tiraient un nombre (4 par exemple), n'avançaient pas tout de suite leur pion, comptaient avec les doigts les cases restantes et ensuite avançaient le pion si cela était possible.

J'ai prévu de proposer une dernière piste pour 4 joueurs cette fois-ci afin de se rapprocher le plus possible du jeu des petits chevaux traditionnel.

## **2. Le jeu de la bataille :**

### **A. Les règles du jeu de la bataille :**

J'ai également proposé aux élèves un jeu de bataille qui ressemble beaucoup au jeu Bata-Waf vendu dans le commerce. Lorsque j'ai instauré ce jeu, je travaillais sur une séquence autour du loup. J'ai donc décidé de mettre en place un jeu de bataille avec des loups plutôt qu'avec des chiens (jeu Bata-Waf). Les objectifs sont exactement les mêmes que dans le jeu du commerce (voir annexes) : la comparaison de tailles et de nombres dans la découverte du monde mais également respecter les règles et apprendre à perdre dans le domaine devenir élève des programmes de 2008. Le but de ce jeu est de récupérer toutes les cartes. Le matériel est de 30 cartes pour 2 joueurs : 5 loups différents de 1 à 6. Le déroulement suivant est inspiré du jeu Bata Waf dont les règles sont tirées du site ci-dessous<sup>17</sup> : « l'enseignant distribue toutes les cartes aux joueurs sachant que les joueurs ont obligatoirement le même nombre de cartes. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes

---

<sup>17</sup> <http://images.eveiletjeux.net/photo/PDF/505926.pdf>

qu'il pose devant lui face cachée. Les joueurs doivent retourner en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le loup le plus grand remporte le pli. Parfois il arrivera que les joueurs retournent deux cartes avec des loups de même taille. Dans ce cas, ils mettent chacun au-dessus de leur carte une autre carte, face cachée cette fois-ci. Puis encore une autre carte face découverte. Celui qui a mis la dernière carte avec le loup le plus grand remporte toutes les cartes du pli. Les enfants qui ne savent pas compter jusqu'à 6 peuvent repérer qui remporte le pli en comparant les tailles des loups ».

## **B. Le jeu de la bataille des loups dans ma classe :**

J'ai mis en place ce jeu au début de la quatrième période en lien avec une séquence autour du loup. Lors de la première séance de découverte, j'ai travaillé avec un premier groupe de 8 élèves en atelier dirigé. Puis, lors des créneaux d'ateliers suivants, j'ai pris les deux autres groupes. Mes élèves de moyenne section avaient déjà travaillé sur la reconnaissance des chiffres. Malgré cela, certains ont eu des difficultés à reconnaître ainsi qu'à lire l'écriture chiffrée qui se trouvait à côté des loups.

Afin de leur venir en aide, je leur ai proposé dans un premier temps de comparer les tailles en mettant les deux cartes les unes à côté des autres et en comparant les tailles des loups. Cela leur permettait de se rendre compte du lien entre la taille du loup et du chiffre qui correspondait. Puis, une fois que cela était acquis, je leur ai proposé d'observer plus précisément l'écriture chiffrée et de se concentrer sur celle-ci. Les chiffres 1 et 2 étaient facilement connus. Les suivants l'étaient moins pour certains élèves. J'ai donc enlevé les cartes avec le 5 et 6 pour les élèves plus en difficultés ce qui leur permettait de se concentrer dans un premier temps sur le 3 et le 4. A chaque fois que ces élèves retournaient un 3 ou un 4, je leur proposais de compter de un en un pour arriver au chiffre correspondant. Au bout d'un certain temps de jeu, ceux-ci reconnaissaient plus facilement le 3 et le 4. J'ai donc rajouté le 5 et le 6 et procédé de la même manière. C'est en s'entraînant et en répétant cette situation que les élèves s'amélioreront.

Une fois que tous les élèves étaient passés avec moi en atelier dirigé, je leur ai proposé ce jeu en atelier autonome. Ceci leur permettait de jouer avec qui ils voulaient, de réinvestir leurs connaissances. De plus, j'ai remarqué qu'une sorte de tutorat s'installait pour les élèves plus en difficultés. En effet, lorsqu'ils ne réussissaient pas à reconnaître instinctivement les chiffres, leurs camarades les aidaient. J'ai trouvé cela très intéressant et très formateur pour les élèves. Grâce à ce jeu, ils ont développé des compétences mathématiques mais également

des compétences dans le devenir élève telles que l'entraide, la patience et le respect des règles.

### **3. Le jeu Le Petit Verger**

J'ai utilisé ce jeu avec mes élèves de petite section. Il fait partie de la catégorie des jeux coopératifs, c'est-à-dire que les élèves poursuivent tous un même objectif (dans ce cas-là, ramasser toutes les cerises). Les enfants doivent donc s'entraider pour gagner ensemble (ou perdre ensemble). Ce type de jeux amène également les élèves à communiquer et à se concerter. Lors de la première séance, j'ai joué avec eux afin de leur expliquer les règles et de vérifier qu'ils coopèrent bien. Le matériel est le suivant (voir annexes) : un plateau de jeu, un corbeau, 5 cerises, un panier à fruit, un dé multicolore, 15 cartes « fleur », une règle de jeu. Le but du jeu est relativement simple : il faut aller plus vite que le corbeau pour ramasser les cerises avant qu'il n'arrive devant l'arbre.

Ce jeu permet de développer des compétences dans les différents domaines :

- devenir élève : jouer ensemble, respecter les règles, attendre son tour
- motricité fine : lancer et faire rouler le dé
- découvrir le monde : mémorisation, reconnaissance et désignation des couleurs
- s'approprier le langage : acquisition d'un vocabulaire spécifique lié aux fleurs et aux couleurs.

Afin de rédiger les consignes suivantes, je me suis inspirée des règles proposées dans la boîte du jeu que j'ai empruntée à la médiathèque. En ce qui concerne la préparation matérielle de ce jeu, il faut dans un premier temps fixer l'arbre dans la fente sur le plateau de jeu. Puis, il faut accrocher les cerises sur l'arbre et placer le corbeau sur son chemin (sur la case avec les pattes de corbeau). Ensuite, il faut poser les cartes devant la boîte. On doit voir le côté où il y a les fleurs.

En ce qui concerne le déroulement de la partie, plusieurs règles sont à respecter selon ce qui est indiqué sur le dé.

- Si le dé affiche une fleur (rouge, jaune, bleue, blanche ou violette), l'élève doit choisir une carte avec une fleur de la couleur correspondante et la retourner.
- Si le dé affiche un soleil, l'élève prend la carte qu'il souhaite et la retourne. A présent, il faut regarder ce qui est dessiné au dos de la carte.
- Si c'est une cerise, l'élève a le droit de cueillir une cerise dans l'arbre et de la déposer dans le panier. Il garde la carte devant lui.

- Si c'est le corbeau, l'élève avance le corbeau d'une case en direction de l'arbre. Il repose ensuite la carte face cachée.
- Si c'est un animal qui dort, l'élève repose la carte face cachée.

Puis c'est au tour de l'élève suivant de lancer le dé.

Une partie est finie soit lorsque le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre et qu'il mange toutes les cerises (les joueurs ont donc perdu la partie), soit lorsque toutes les cerises ont été ramassées par les joueurs (les joueurs gagnent la partie).

J'ai mis en place ce jeu avec mes 6 élèves de petite section. Lors de la première partie, j'ai expliqué toutes les règles puis j'ai joué avec eux. Le fait qu'ils soient 6 ajoutait une difficulté au jeu : l'attente. En effet, il fallait que les élèves restent attentifs à ce qu'il se passe même lorsque ce n'était pas leur tour car ce jeu est coopératif et les élèves peuvent s'entraider. De plus, ils doivent se souvenir d'où ont été remises les cartes afin de ne pas reprendre des cartes qui les feraient perdre (le corbeau par exemple). Or, si ceux-ci n'observent pas les autres qui jouent, ils ne peuvent pas prendre de repères dans le jeu (mémoriser une carte) et donc ne peuvent pas aider leurs camarades. Ceci a été la première difficulté pour certains élèves (deux élèves sur six).

Une autre difficulté pour les élèves a été de comprendre qu'ils jouaient tous ensemble contre le corbeau. De manière générale, lorsqu'un enfant remportait une cerise, il voulait la mettre dans le panier et garder le panier pour lui seul. J'ai donc dû leur expliquer qu'ils étaient tous ensemble et qu'ils n'étaient pas les uns contre les autres, que le but n'était pas que telle personne remporte plus de cerises qu'une autre mais que tous remportent les cerises avant que le corbeau ne les mange.

Enfin, les élèves ne mémorisaient pas beaucoup la place des cartes. Ils les reposaient et les prenaient également au hasard. J'ai donc insisté sur l'importance de les disposer correctement (par catégorie) afin de faciliter la mémorisation. Après plusieurs parties, ils se sont améliorés et prenaient plus d'indices sur le jeu.

En mettant en place des jeux à règles dans ma classe, je me suis rendue compte à quel point les enfants aiment jouer, se livrent volontairement à ces activités. Lorsque je proposais ces jeux en autonomie, ils réinvestissaient des connaissances tout en étant contents de jouer. Grâce à cela, ils ont acquis petit à petit une attitude de joueur, ont développé des connaissances, des capacités et des attitudes. Ceci m'a également permis de voir à quel point des notions qui nous paraissent évidentes ne le sont pas pour des enfants de trois, quatre ans.

Il faut sans cesse se remettre à leur niveau, se demander où ils en sont, ce qu'ils sont capables de faire et par quelles démarches les faire passer pour atteindre telle compétence. Il est donc nécessaire d'analyser les jeux que l'on propose aux élèves, de savoir quelles compétences seront développées et de les inscrire dans une progression afin qu'ils passent par toutes les étapes nécessaires. C'est là toute la difficulté de notre métier : anticiper chaque activité, chaque difficulté, remédier aux problèmes. On propose des situations, si celles-ci ne fonctionnent pas, on essaie de comprendre pourquoi et on réajuste. Plusieurs fois j'ai pensé que ce que je leur proposais ne leur poserait pas de problème mais je n'avais pas réfléchi à tous les obstacles didactiques.

## Conclusion :

Le jeu fait partie intégrante de la vie d'un enfant. Il en a besoin pour se développer, pour s'épanouir, pour grandir, pour se socialiser. Les différents types de jeux qu'il va entreprendre vont lui permettre d'acquérir des connaissances, des capacités ainsi que des attitudes tout en se faisant plaisir. Certaines conditions doivent être respectées afin qu'un jeu reste réellement un jeu : liberté, incertitude, gratuité et fiction. Ceci particulièrement dans le cas du jeu libre, en autonomie. Les jeux proposés en tant qu'outil pédagogique permettent aux élèves d'acquérir des compétences et deviennent des supports d'apprentissage. Le statut du jeu diffère dans ce cas. L'enseignant aura préalablement réfléchi aux objectifs ainsi qu'aux obstacles didactiques. Il devra également penser à la disposition de sa classe afin de faciliter des temps dédiés aux jeux et des temps dédiés aux apprentissages plus formels. Il convient enfin d'articuler ces différents temps de jeux libres, d'ateliers dirigés et de jeux spontanés.

La diversité de jeux qui existent permet d'établir une progression riche et variée en fonction de l'âge des élèves. Il est important de ne pas négliger tel ou tel type de jeu car tous ne permettent pas de développer les mêmes compétences. Le jeu est un outil transdisciplinaire très riche à ne pas mettre de côté. Cependant, seul ce dispositif pédagogique ne saurait suffire pour développer toutes les compétences préconisées par les programmes.

Les jeux à règles sont très importants dans le développement de l'enfant. Ils plaisent aux élèves et sont très motivants. Ils favorisent l'intériorisation de règles, le développement de stratégies plus ou moins complexes, la socialisation. Afin que ces jeux soient utilisés de façon optimale, l'enseignant doit réfléchir en amont aux conditions de mise en place, aux objectifs visés, aux évolutions proposées, aux obstacles didactiques ainsi qu'aux aides apportées. C'est pourquoi les jeux utilisés en tant qu'outil pédagogique doivent répondre à une progression, de même que les autres compétences.

En respectant toutes ces conditions, le jeu pourra être utilisé comme un outil pédagogique efficace et adapté. Il permettra alors à l'enfant d'acquérir des compétences tout en se faisant plaisir.



# Bibliographie :

## Ouvrages :

- BRIQUET-DUHAZÉ Sophie, *Coins jeux et apprentissage de la langue*, Nathan, 2009.
- DE GRAEVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 2006.
- DRUART Delphine, WAUTERS Augusta, *Laisse-moi jouer... J'apprends !* Bruxelles, De Boeck, 2011.
- DUPREY Gaëtan, DUPREY Sophie, SAUTENET Catherine, *Vers les Maths Moyenne Section*, Accès Editions, 2009.
- SAUTOT Jean-Pierre, *Jouer à l'école. Socialisation, culture, apprentissages*, CRDP de l'académie de Grenoble, 2006.

## Sources internet :

- Education.gouv.fr, bulletin officiel de 2008, disponible à l'adresse suivante : <ftp://trf.education.gouv.fr/pub/edutel/bo/2008/hs3/hs3.pdf>
- Ecole-dec26.fr, quantités et nombres, disponible à l'adresse suivante : <http://www.ecole-dec26.fr/uploaded/doc/pedagogie/partie-quantit-nombres.pdf>
- Images.eveiletjeux.net, Bata-Waf, disponible à l'adresse suivante : <http://images.eveiletjeux.net/photo/PDF/505926.pdf>
- Goki.eu, le ludo petit ours, disponible à l'adresse suivante : [http://www.goki.eu/uploads/tx\\_sdownloader/56034.pdf](http://www.goki.eu/uploads/tx_sdownloader/56034.pdf)
- Jl.bregeon.perso.sfr.fr, programme de l'école primaire 1995, disponible à l'adresse suivante : [http://jl.bregeon.perso.sfr.fr/Programmes\\_1995.pdf](http://jl.bregeon.perso.sfr.fr/Programmes_1995.pdf)
- Education.gouv.fr, bulletin officiel du 26 mars 2015, disponible à l'adresse suivante : [http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN\\_SPE\\_2/37/8/ensel4759\\_arrete-annexe\\_prog\\_ecole\\_maternelle\\_403378.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_2/37/8/ensel4759_arrete-annexe_prog_ecole_maternelle_403378.pdf)

## **Annexes :**

Annexe 1 : piste des petits chevaux simplifiée

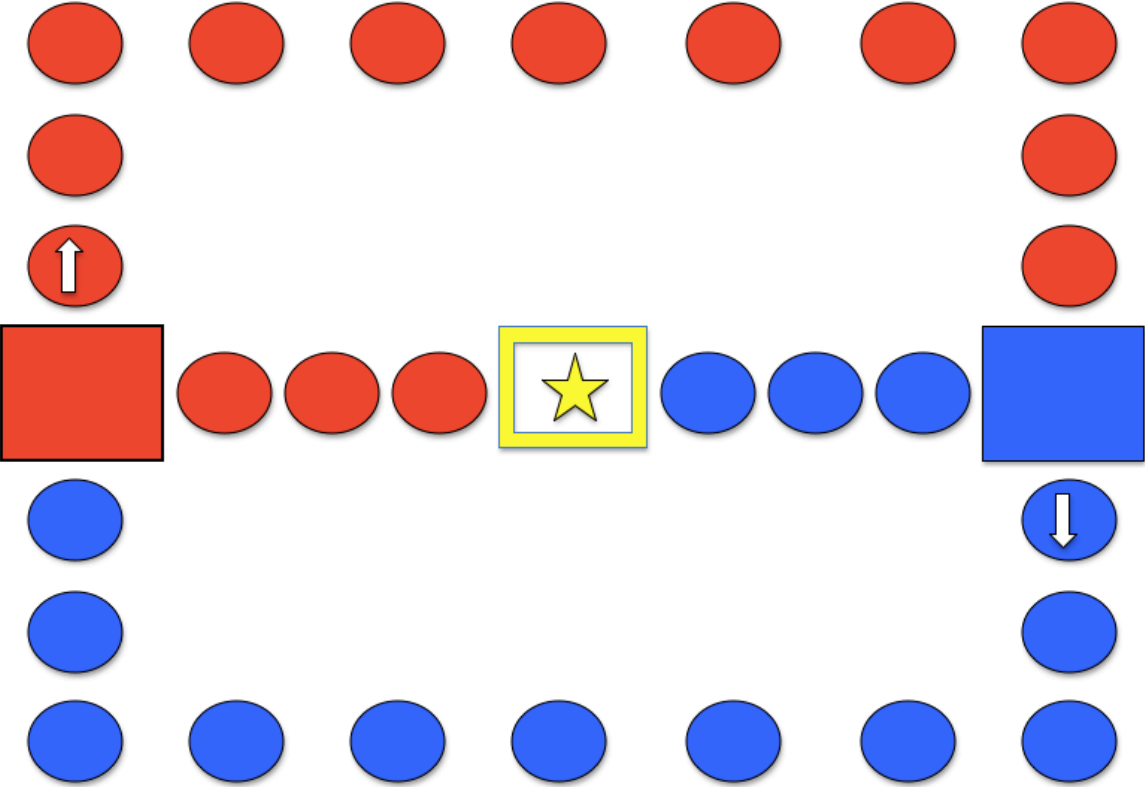
Annexe 2 : plateau du jeu Le petit verger

Annexe 3 : plateau du jeu Ludo

Annexe 4 : fiche de séquence

Annexe 5 : fiche de préparation jeu de bataille

**Annexe 1 :**



**Annexe 2 :**



Annexe 3 :



## Annexe 4 :

<b>Titre de la séquence : Jeux à règles</b>	<b>Cycle, niveau : MS</b>
<p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 6,</li> <li>○ dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 6),</li> <li>○ associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée,</li> <li>○ percevoir globalement de petites quantités (reconnaître les constellations du dé),</li> <li>○ déplacer un pion sur une suite de cases.</li> </ul> <p><b>Compétences transversales visées :</b>  <u>S'approprier le langage</u> : découvrir un vocabulaire spécifique (lancer, compter, déplacer, avancer)  <u>Devenir élève</u> : attendre son tour, respecter les règles, respecter ses camarades, apprendre à perdre, aider ses camarades.</p>	
<b>Périodes : 3 et 4</b>	<b>Nombre de séances : 5</b>
<p style="text-align: center;"><b>Séance 1 : évaluation diagnostique</b></p> <p><b>Objectifs spécifiques / ou compétences intermédiaires visées :</b> attendre son tour, se repérer sur une piste, reconnaître les constellations, déplacer son pion          La piste du jeu des petits chevaux traditionnel est utilisée. 4 joueurs participent et ont chacun un seul cheval. Ils doivent lancer le dé (à 3 constellations) chacun leur tour et avancer leur cheval du nombre indiqué par le dé. Pour gagner, il faut faire un tour complet et arriver à la case centrale.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Séance 2 : le jeu du serpent</b></p> <p><b>Objectif spécifique / ou compétence intermédiaire visée :</b> reconnaître de petites quantités          Chaque élève dispose d'une piste composée d'un serpent. Ils jouent par 2 et doivent lancer le dé chacun leur tour, prendre le nombre de jetons indiqué par le dé et déposer ces jetons sur le serpent. Le premier qui remplit son serpent a gagné.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Séance 3 : le jeu du serpent adapté</b></p> <p><b>Objectif spécifique / ou compétence intermédiaire visée :</b> déplacer son pion sur une suite de cases          Chaque élève dispose d'une piste composée d'un serpent. Ils jouent par 2 et ont chacun un pion posé sur la tête du serpent. Ils doivent lancer le dé chacun leur tour et avancer le pion du nombre indiqué par le dé. Le premier qui arrive à la queue du serpent a gagné.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Séance 4 : le jeu Ludo petit ours</b></p> <p><b>Objectif spécifique / ou compétence intermédiaire visée :</b> repérer son pion et se repérer sur le plateau.          Les élèves jouent par 4 et disposent chacun de deux pions. Ils doivent avancer leur pion sur l'image la plus proche qui correspond au lancer du dé. Pour gagner la partie, ils doivent effectuer un tour complet et avancer leurs pions sur le chemin de leur couleur afin d'arriver jusqu'à leur maison au centre du plateau.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Séance 5 : le jeu des petits chevaux avec piste simplifiée</b></p> <p><b>Objectif final :</b> associer les constellations du dé au nombre de cases à avancer.          Les élèves jouent par 2 et disposent chacun d'un pion (bleu ou rouge). Ils doivent lancer le dé chacun leur tour et avancer le cheval du nombre indiqué sur le dé. Pour gagner la partie, ils doivent faire le tour complet de la piste puis passer par le chemin de leur couleur afin d'arriver sur l'étoile.</p>	

## Annexe 5 :

<b>Fiche de préparation – Le jeu de la bataille</b>		
<b>Titre :</b> Le jeu de la bataille des loups	<b>Séance 1 :</b>	<b>Date :</b> Lundi 9 Mars 2015
<b>Domaine :</b> Découvrir le monde/découvrir les grandeurs, approcher les quantités et les nombres		<b>Niveau :</b> MS
<b>Compétences :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir le monde : associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée</li> <li>- Devenir élève : attendre son tour, respecter les règles, respecter ses camarades, apprendre à perdre, aider.</li> <li>- S'appropriier le langage : utiliser les termes appropriés (plus grand que, plus petit que, comparer).</li> </ul>		
<b>Objectif de la séance :</b> comparer des tailles		
<b>Matériel :</b> 30 cartes (loups de tailles différentes associés à des chiffres allant de 1 à 6).		
<b>Déroulement, consignes</b>		
<b>Temps</b>		<b>Disposition</b>
5min	- Explicitation des consignes : « Vous allez jouer par 2. Vous aurez chacun un paquet de cartes devant vous. Vous retournerez chacun votre tour la première carte de votre paquet et la poserez au milieu de la table. Vous devrez comparer les tailles des loups. Celui qui a le plus grand loup ou le plus grand nombre remporte les cartes. Si jamais deux loups ont la même taille, vous ferez la bataille : vous poserez une carte face cachée sur votre première carte puis une autre carte face visible. Celui qui a le plus grand loup remporte les cartes. Pour gagner la partie, vous devez remporter toutes les cartes. »	Atelier dirigé
5min	- Faire une partie avec un élève pour montrer un exemple.	
20min	- Laisser jouer les élèves et passer vers eux pour observer leurs stratégies et les aider si besoin.	
<b>Réponses attendues des élèves :</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas savoir lire les nombres jusqu'à 6 -&gt; comparer les tailles des chiens soit par discrimination visuelle directe, soit on les mettant les cartes les unes à côté des autres ou diminuer la quantité de tailles (que jusqu'à 4 par exemple).</li> <li>- ne pas réussir à trouver facilement le nombre qui correspond à la taille -&gt; dénombrer petit à petit.</li> <li>- ne pas réussir à comparer les nombres -&gt; utiliser la bande graduée affichée dans la classe</li> </ul>		
<b>Observations :</b>		

## **Résumé :**

Le jeu fait partie intégrante de la vie du jeune enfant accueilli à l'école maternelle. Il semble donc essentiel que cette institution utilise ce dispositif. En quoi le jeu est-il un outil pédagogique ? De quelle manière peut-on l'inclure dans les classes afin de respecter à la fois son côté libre et à la fois les attentes liées aux directives ministérielles ? Les nouveaux programmes de 2015 vont dans ce sens-là en accentuant l'importance du jeu. Cet outil pédagogique fort apprécié par les élèves permet de développer des compétences tant au niveau de la socialisation que des apprentissages. Ce mémoire propose des définitions du jeu avec une petite approche historique, détaille les intérêts et les conditions d'utilisation dans les classes et présente la mise en place de certains jeux à règles en petite et moyenne sections.

## **Remerciements :**

J'adresse mes remerciements à ma directrice de mémoire, Mme Valiant, de m'avoir guidée dans mon travail, encadrée et conseillée.