



HAL
open science

Le jeu au service des apprentissages comme outil pédagogique

Alison Olivier, Noémie Zavattero Guarino

► **To cite this version:**

Alison Olivier, Noémie Zavattero Guarino. Le jeu au service des apprentissages comme outil pédagogique. Sciences de l'Homme et Société. 2022. dumas-03982190

HAL Id: dumas-03982190

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03982190v1>

Submitted on 10 Feb 2023

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.

MÉTIER DE L'ENSEIGNEMENT, DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION



Mention Premier degré
Année universitaire 2021-2022

Le jeu au service des apprentissages comme outil pédagogique

Alison OLIVIER - Noémie ZAVATTERO GUARINO

Directeur de mémoire : Frédéric JAECK

Jury de soutenance : Magalie BALLATORE, Frédéric JAECK, Guillaume PONTHEU

Charte relative à la lutte contre le plagiat de l'Université d'Aix Marseille

Approuvée par le Conseil des Etudes et de la Vie Universitaire de l' Université d'Aix-Marseille en date du 4 octobre 2012,

Approuvée par le Conseil Scientifique de l'Université d'Aix-Marseille en date du 16 octobre 2012,

Approuvée par le Conseil d'Administration de l'Université d'Aix-Marseille en date du 27 novembre 2012,

Préambule

Afin de garantir la qualité des diplômes délivrés à ses usagers, l'originalité des publications pédagogiques et scientifiques de ses personnels enseignants et/ou chercheurs, et faire respecter les droits de propriété intellectuelle des auteurs, l'Université d'Aix-Marseille est engagée dans la lutte contre le plagiat.

Les travaux réalisés par les usagers et par les personnels de l'Université doivent répondre à l'ambition de produire un savoir inédit et d'offrir une lecture nouvelle et personnelle d'un sujet.

Les travaux concernés par cette obligation sont notamment : les thèses, les mémoires, les articles, les supports de cours, sans que cette liste soit exhaustive.

Article 1

Le plagiat consiste à reproduire un texte, une partie d'un texte, toute production littéraire ou graphique, ou les idées originales d'un auteur, sans lui en reconnaître la paternité.

Tout plagiat, quel qu'en soit le support, constitue une faute.

Le plagiat constitue à la fois la violation la plus grave de l'éthique universitaire et un acte de contrefaçon. C'est un délit au sens de l'article L 335-2 du code de la propriété intellectuelle.

En outre, le fait de commettre un plagiat dans un document destiné à être publié constitue une circonstance aggravante.

Article 2

Les usagers et les personnels de l'Université ne doivent pas commettre de plagiat dans leurs travaux.

Article 3

Les reproductions de courts extraits de travaux préexistants en vue d'illustration ou à des fins didactiques sont admises sans nécessité de demander le consentement de l'auteur, uniquement dans le strict respect de l'exception de courte citation.

Dans ce cadre, les usagers et les personnels de l'Université s'engagent, lorsqu'ils reproduisent de courts extraits de tels travaux, à identifier clairement qu'il s'agit d'un emprunt, en apposant des guillemets, et en indiquant le nom de l'auteur et la source de l'extrait.

Article 4

L'Université d'Aix-Marseille est attachée au respect des droits de propriété intellectuelle et se réserve la possibilité de rechercher les tentatives de plagiat, notamment par l'utilisation d'un logiciel adapté.

Article 5

Les cas présumés de plagiat feront l'objet de poursuites engagées par l'Université devant les instances compétentes, et leurs auteurs seront passibles de sanctions disciplinaires.

Ces violations des droits de propriété intellectuelle pourront également donner lieu à des poursuites judiciaires.

Je, soussigné(e)..... certifie avoir pris connaissance de la charte relative à la lutte contre le plagiat et m'engage à la respecter.

Fait à :

Le :

Signature :

Remerciements

Nous tenons à exprimer toute notre reconnaissance à notre directeur de mémoire, Monsieur Frédéric JAËCK, enseignant-chercheur en histoire et philosophie des mathématiques. Nous le remercions pour la liberté pédagogique qu'il nous a permise, sa patience et ses conseils qui ont contribué à alimenter notre réflexion.

Nous adressons nos sincères remerciements à toute l'équipe pédagogique de l'université d'Aix-Marseille, intervenants et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques ont guidé nos réflexions et pour avoir assuré la partie théorique de notre formation. Et plus précisément Monsieur Guillaume PONTHEU, notre référent de formation qui a été d'un précieux secours de par sa présence et son implication dans l'ensemble de nos travaux.

Nous sommes également reconnaissantes envers nos écoles d'accueil, l'école primaire Toussaint Barthomeuf de Peyrolles-en-Provence, ainsi que l'école maternelle la Bricarde de Marseille et les membres de l'équipe éducative qui nous ont accompagné dans nos pratiques d'enseignement, en nous partageant leurs expériences professionnelles dans diverses situations.

Nous remercions nos parents, nos fratries, nos conjoints, nos enfants qui ont toujours été là pour nous et qui nous ont permis de mener ce projet à terme.

Sommaire

Charte relative à la lutte contre le plagiat de l'Université d'Aix Marseille	3
Remerciements	5
Sommaire	7
Introduction	9
1. Le jeu et l'enseignement au travers de l'histoire	11
1.1) L'antiquité	11
1.2) Le Moyen-Âge	11
1.3) La Renaissance	12
1.4) Le siècle des Lumières	12
1.5) Le début de l'époque contemporaine	13
1.6) De nos jours	13
2. Les différents types de jeux	15
2.1) Jeux libres / jeux structurés	15
2.2) Les jeux d'explorations, symboliques, à règles et de constructions	16
2.2.1) Le jeu d'exploration	16
2.2.2) Le jeu symbolique	17
2.2.3) Le jeu à règles	19
2.2.4) Le jeu de construction	19
2.3) L'objet-jouet comme support de jeu	21
3. Le jeu dans l'enseignement	23
3.1) Le référentiel métiers & le SCCCC	23
3.2) Les programmes	23
3.2.1) Cycle 1.	24
3.2.2) Cycle 2.	29
3.2.3) Cycle 3.	31
3.3) Le rôle de l'enseignant	33
4. L'importance du jeu sur le développement	35
4.1) La place du jeu dans le règne animal	35
4.2) Développement de l'enfant	36
4.3) Le jeu à l'âge adulte	38
5. Mise en pratique - le jeu en classe	40
5.1) Mise en pratique au cycle 1	40
5.2) Mise en pratique au cycle 2	43
5.3) Les limites du jeu dans les apprentissages	46
Conclusion	47
Références bibliographie	49
Annexes	54
Résumé	57
Abstract	57

Introduction

Le jeu a toujours occupé une place dans l'humanité. De nombreux vestiges ont été retrouvés à travers le monde qui révèlent l'universalité et l'intemporalité du jeu.

Le mot "jeu" ne vient-il pas du latin *jocus* qui signifie plaisanterie? Si l'on regarde la définition du dictionnaire Le Robert, c'est une "activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure".

Le jeu ne serait-il que plaisanterie et plaisir ? Dénué d'un pouvoir plus utile ? Se réduit-il à quelque chose de futile, presque de secondaire dans la vie quotidienne?

Loin de l'idée d'être un support pédagogique devenu presque incontournable dans les apprentissages "sérieux" de l'école.

Pourtant, dans son traité *Emile ou De l'éducation*¹ Jean-Jacques Rousseau, écrivain philosophe du 18^{ème} siècle, fait déjà référence à l'utilité de l'empirisme dans les apprentissages. D'autres chercheurs contemporains dans l'enseignement affirment qu'il y a "une relation ancienne entre jeu et éducation".

Si nous nous sommes intéressées aujourd'hui au jeu, c'est avant tout par conviction. La conviction que le jeu a un pouvoir presque magique dans l'enseignement et qu'il n'est pas assez mis en avant. De par nos expériences personnelles, nous avons constaté que le jeu était d'un énorme soutien pour les élèves.

En réalisant ce mémoire, nous espérons que ce travail puisse mettre en avant l'insuffisance du jeu dans les milieux scolaires des cycles 2 et 3 afin qu'un jour il puisse être, peut être, cité en référence et aider à faire évoluer ces idées que le jeu ne se pratique que lors de l'enfance et qu'il n'est qu'un passage vers le sérieux scolaire.

Et dans le but d'approfondir nos connaissances sur ce sujet, nous allons essayer de répondre aux questions que nous nous posons jusqu'à présent, à savoir :

Le jeu a-t-il un potentiel éducatif ? Les élèves peuvent-ils réellement mieux apprendre en jouant ? Quels sont les bénéfices du jeu dans les apprentissages ?

Dans une première partie, nous vous présenterons l'évolution du jeu et de l'enseignement au cœur de l'histoire.

Dans une seconde partie, nous vous soumettrons un ensemble d'éléments permettant de mieux identifier le jeu tel que nous l'entendons. En différenciant le jeu libre du jeu structuré, puis en présentant les autres façons d'identifier les jeux et enfin voir l'importance du matériel tel que le jouet dans l'enseignement ludique.

Dans une troisième partie, nous vous exposerons une synthèse du jeu dans la partie institutionnelle, sa place dans les programmes, dans le référentiel métier et le rôle de l'enseignant.

¹ *Emile ou de l'éducation* : ROUSSEAU, J.-J. (1762). *Émile ou de l'éducation* (Vol. 1 & 2) [E-book]. Bourlapapey. https://ebooks-bnr.com/ebooks/pdf5/rousseau_emile_ou_education_livres1et2-a5.pdf

Dans une quatrième partie, nous vous expliquerons l'importance du jeu sur le développement du règne animal permettant ainsi de faire un parallèle sur le développement de l'enfant et un comparatif avec celui de l'adulte.

Enfin, nous terminerons ce mémoire en partageant nos pratiques professionnelles sur la mise en place du jeu dans nos enseignements.

1. Le jeu et l'enseignement au travers de l'histoire

Le plus ancien jeu avéré, le jeu royal d'Ur (**Cf. Annexe n°1**), a été retrouvé dans une tombe royale mésopotamienne, il y a environ 5000 ans. Ce préquel du jeu nous incite à nous demander comment il a évolué au sein de l'histoire pour devenir celui que nous connaissons aujourd'hui et quelle est sa place dans les méthodes d'enseignement ?

1.1) L'antiquité

C'est entre -3500 avant J.-C et l'an 476, période de l'Antiquité, que le terme "jeu" apparaît pour la première fois.

Son étymologie latine *jocus* signifie "plaisanterie" ou "badinage" auquel a suivi l'appellation *ludus/ludi* qui signifie "jeu, amusement, divertissement ; jeux publics à caractères officiels ou religieux".

Ces termes ont émergé avec l'apparition du premier Jeu Olympique, en l'an -776 avant J.-C., ne présentant, au début que des épreuves athlétiques et qui dans le temps a ajouté des épreuves artistiques telles que la musique, le chant, la poésie et le théâtre. Liant "la culture et la religion" au sport dès l'origine des Jeux .

Ces jeux avaient pour but de célébrer l'unité du peuple grec et de ses colonies en rendant hommage à Zeus, père des dieux grecs. Pour autant, ces manifestations basées sur la mise en scène plus que sur les performances avaient pour but le faire-valoir, du reste, seul le premier arrivé aux épreuves était célébré. Ces représentations de "faire semblant" cherchaient avant tout à procurer du plaisir au spectateur.

Pour faire le parallèle avec l'éducation, à cette époque, elle était principalement littéraire, fondée sur la grammaire et la rhétorique dans le but de former des bons orateurs, les chrétiens fréquentaient les mêmes écoles que les païens sans distinctions d'enseignement. C'étaient des esclaves ou des affranchis qui étaient chargés, au beau milieu de la rue, d'apprendre la lecture, l'écriture et le calcul aux filles et aux garçons de 7 à 11 ans. A partir de 12 ans et jusqu'à 15 ans, on enseignait la langue grecque et latine et la littérature de l'époque. De 16 à 20 ans, ce sont les règles rhétoriques qui composent des discours délibératifs et judiciaires.

1.2) Le Moyen-Âge

A partir du Vème siècle et jusqu'au XVème siècle, la période du Moyen-Âge, le jeu possède encore cette idée religieuse. On la retrouve notamment lors des carnivals avec toujours cette dimension importante du "faire semblant".

Les premières apparitions de jeux de villages se développent à seule fin de pouvoir appartenir à des communautés restreintes. A faire partie d'un clan. A ce moment-là, la notion d'amusement liée au jeu commence à se développer, permettant ainsi de faire fi des notions religieuses et de la communication avec des instances suprêmes.

L'éducation quant-à elle a subi quelques modifications, c'est désormais le citoyen et le gouvernement impérial qui prennent la relève de l'enseignement des sept "arts libéraux" que sont la grammaire, la rhétorique, la dialectique, l'arithmétique, la géométrie, l'astronomie et la musique. Désormais l'éducation ne vise plus à former des élites politiques et administratives comme c'était le cas pour l'Antiquité, l'école médiévale occidentale a pour mission d'enseigner la vérité chrétienne.

1.3) La Renaissance

Lors de la période de la Renaissance, entre le XIV^{ème} et le XVI^{ème} siècle, l'idée du jeu en tant que jeu fédérateur collectif et rassembleur sort de la sphère publique et se tourne vers une sphère sociale plus privilégiée. Le jeu prend alors une direction plus nuisible et nocive. De par l'apparition des jeux de hasard avec ses enjeux financiers, qui font la fortune et l'infortune de nombreuses familles de l'époque.

Pour ce qui est de la place de l'enseignement dans l'histoire, on suivra le point de vue de philosophes comme Erasme², humaniste, né en 1466, qui promulguait des méthodes d'enseignement douces, prenant en compte la psychologie de l'enfant et son endurance physique. Selon lui, les cours devaient être intéressants et capter la curiosité et l'intérêt, pour que l'enfant puisse aimer ce qu'il apprend et non pas l'apprendre mécaniquement. Pour ce fait, il préconisait le jeu, la fantaisie, la variété, le rythme... pouvant plaire aux enfants. Mais ces méthodes d'apprentissages étaient plus théoriques que pratiques.

L'invention de l'impression et des premiers manuels scolaires ont permis la mise en place d'un apprentissage par récitation et joutes d'éloquence pour mettre les élèves en action.

On ajoute également de nouvelles matières jusqu'ici mises de côté comme les sciences de la nature, les connaissances encyclopédiques étendues et variées sur toutes choses et le développement personnel .

Pourtant le but de l'éducation ne change pas, les enseignants forment leurs élèves à devenir de bons pratiquants religieux.

1.4) Le siècle des Lumières

Il faut attendre l'arrivée du siècle des Lumières, le XVIII^{ème} siècle, pour que de nombreuses idées et notions préconçues soient remises en question et commencent à être appliquées, comme notamment, la place de l'enfant dans la société et de son éducation.

J-J. Rousseau admettait 5 stades d'évolution à l'être humain. Tout d'abord comme nous pourrions le retrouver dans son livre 1 d'*Emile ou De l'éducation*, la phase des

² Erasme. (1529). *De l'éducation des enfants*.

http://blog.ac-versailles.fr/1eres4michelet/public/Former_l_homme_a_la_Renaissance/DC_ERASME_texte_1.pdf

besoins infantiles, jusqu'aux 2 ans de l'enfant, où aucune contrainte ne doit être imposée.

Dans le second livre, nous retrouvons l'âge du développement des désirs et des sens, jusqu'au 12 ans, où l'enfant doit être élevé librement et au grand air afin de se développer physiquement. C'est jusqu'à cet âge là que, selon Rousseau, le jeu est autorisé, car pour le moment la véritable éducation n'a pas encore commencé car les lectures promouvant des idées imposées ne sont pas autorisées.

Après cet âge là vient la véritable éducation intellectuelle et le choix du travail physique, puis l'âge des sentiments et enfin le mariage et les responsabilités.

1.5) Le début de l'époque contemporaine

Pour autant, c'est avec l'arrivée des années 1900, que les premières évolutions du jeu en fonction de l'éducation seront vraiment notoires et semblables à celles que nous connaissons aujourd'hui.

Dans un premier temps est créée la récréation en 1866, avec Victor Duruy, ministre de l'instruction publique, dans le but de créer un moment de détente indispensable pour lutter contre la fatigue du corps liée à l'immobilité et pour poursuivre l'effort intellectuel, physique et scolaire.

Par la suite, des observations de la personnalité enfantine à travers le jeu ont été mises en place pour permettre à l'enseignant d'adapter son enseignement et favoriser l'orientation des élèves.

Enfin, nous trouvons l'apparition d'exercices scolaires par le biais de jeux éducatifs visant à l'apprentissage des compétences et des connaissances tout en jouant.

C'est également entre le XIXème et le XXème siècle que de nouveaux pédagogues soutenant le jeu se distinguent.

On retrouve Jean Piaget³ (1896-1980) biologiste psychologue qui établit les différents stades de développement de l'enfant afin de cibler les apprentissages que l'enfant pourrait être capable d'assimiler en fonction de son âge, le jeu apparaît donc comme être l'outil adéquat.

Maria Montessori⁴ (1870 1952), médecin pédagogue, se distingue aussi avec son désir de favoriser l'éducation en tant qu'accompagnement du développement de l'enfant grâce à un environnement préparé et adapté qui permet à l'enfant d'utiliser des objets-jouets ciblés par l'enseignant pour développer intelligence et capacité physiques.

1.6) De nos jours

Ces dernières années, malgré les nombreux projets non-scolaires (ludothèque⁵, aires de jeux, applications numériques, ...) qui se sont développés et qui ont favorisé

³ Piaget, J. (1997). *Le Langage et la Pensée chez l'enfant*. Delachaux & Niestlé.

Piaget, J. (1936). *La Naissance De l'Intelligence Chez l'Enfant*. Delachaux et niestlé.

⁴ Montessori, M. (2003). *L'esprit absorbant de l'enfant* (DESCLEE DE BROUWER éd.). DDB.

⁵ Ludothèques : équipements culturels associatifs ou publics mettant à la disposition du public

l'utilisation du jeu dans la vie de tous les jours, ces démarches n'ont pas su s'adapter suffisamment dans l'enseignement de la ludopédagogie⁶.

Comme par exemple les ludothèques, espaces publics similaires aux bibliothèques mettant à disposition des jeux de société.

Alors que le jeu devrait être vu comme un moyen de contourner les formes scolaires qui ne motivent pas les élèves, notamment ceux en difficulté, la présence du jeu dans les apprentissages est encore trop souvent considérée comme futile et se limitant bien trop souvent au temps récréatif.

De nombreuses lois ont été mises en place dans le but d'améliorer l'éducation des élèves cependant seules peu d'entre elles prennent le jeu en compte.

La déclaration des droits de l'enfant⁷, par exemple, adoptée en 1959, énonce dans son septième principe que "L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation, la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit".

Les jeux et les enseignements sont passés par de nombreuses phases avant d'avoir pu devenir ceux que nous connaissons aujourd'hui.

Pourtant leur évolution ne s'arrête pas là et l'objectif de ce mémoire est d'en montrer tout l'intérêt en présentant par la suite les différents jeux existant dans la société et comment ils sont utilisés.

⁶ Ludopédagogie : méthode dans la formation qui consiste à faire prendre conscience par le jeu et autres activités ludiques d'une notion.

⁷ Assemblée Nationale Des Nations Unies. (1959, 20 novembre). *Déclaration des Droits de l'Enfant*. <https://www.humanium.org/fr/normes/declaration-1959/texte-integral-declaration-droits-enfant-1959/>

2. Les différents types de jeux

Le jeu peut se faire seul ou en coopération. Jouer c'est accepter de perdre tout en cherchant à gagner et à partager le plaisir et les stratégies.

Pour O. Périno dans son livre *Des espaces pour jouer*⁸, le jeu est une activité libre, gratuite et fictive qui suscite des relations sociales.

Il faut savoir que tous les jeux visent un objectif qui leur est propre et pourtant chaque famille de jeu peut viser un objectif commun.

Parmi les jeux traditionnels nous pourrions définir les dominos comme un jeu d'association, les cartes comme un jeu de grandeurs, le loto et les dés comme un jeu de réflexion et de chance, etc.

Afin de définir l'objectif commun d'une catégorie de jeu, il faut avant tout savoir différencier ces multiples catégories.

Nous allons d'abord vous présenter la différence entre jeux libres et jeux structurés puis les différentes catégories de jeux qui existent, pour enfin, finir avec l'objet-jouet.

2.1) Jeux libres / jeux structurés

Il est intéressant de voir que dans la langue anglaise, il existe deux termes pour définir le jeu :

Play qui exprime le jeu libre avec l'idée que l'enfant puisse choisir, quand et comment, il joue dans les limites qui lui sont imposées.

Et Game qui exprime le jeu structuré et représente des jeux de règles et de partage.

Le jeu libre est un type de jeu où l'enfant décide librement de ses choix et de ses actes en cours de jeu. Lors de ces jeux, l'enseignant doit s'effacer au maximum, il doit rester observateur tout en évaluant les besoins de l'enfant. Dans le cas où c'est l'élève qui le sollicite, l'enseignant peut intervenir ponctuellement en apportant le geste ou le langage voire susciter l'imitation. C'est justement dans ces jeux que l'enfant commence à se construire via l'imagination, et l'intervention de l'enseignant qui "veut" imposer une petite règle, biaise le but du jeu libre.

S. Freud écrit en 1908 : "Chaque enfant qui joue se conduit comme un écrivain, dans la mesure où il crée un monde à son idée, ou plutôt arrange ce monde d'une façon qui lui plaît... Il joue sérieusement. Ce qui s'oppose au jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité".

Lors du cycle 1, les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant et c'est pour cela que l'on privilégie le jeu libre. Il ne bénéficie d'aucune action de structuration ou d'institutionnalisation mais ils enrichissent les "représentations initiales" qui pourront être ensuite utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés où chaque élève peut apprendre à son propre rythme.

⁸ Perino, O. (2017). *Des espaces pour jouer*. Eres.

En se basant sur ce principe, à l'école, une séance de jeu libre s'organise en trois temps.

Tout d'abord les "préliminaires" qui décrivent le rituel de regroupement où l'enseignant informe les enfants qu'ils vont jouer à des jeux libres et rappelle les règles de comportement.

Ensuite le jeu libre qui durera entre vingt et soixante minutes pour que les enfants puissent jouer en autonomie et avoir le temps de changer de jeu librement.

Enfin un temps "clôture" qui est symbolisé par un signal marquant la fin du jeu et le passage au rangement.

Toutefois certains jeux peuvent rester en place afin d'être continués, complétés ou valorisés par l'ensemble de la classe.

Au moment où les élèves atteignent leurs 5 ans et passent à l'école élémentaire, le système scolaire commence à valoriser le jeu structuré qui pourra permettre des apprentissages explicites.

Le jeu structuré est un jeu auquel l'enfant peut adhérer de lui-même ou à la suite de consignes données par l'enseignant. Il repose sur des règles communes aux participants. Selon l'âge des élèves, en vue d'apprentissages spécifiques, l'enseignant initie le jeu et l'intègre dans sa démarche pédagogique à l'aide de phases réflexives qui entourent le jeu..

C'est par le biais de ces phases que les apprentissages sont rendus explicites, elles aident les élèves à mobiliser un langage spécifique au jeu.

De plus, pour faciliter une remédiation, une trace est conservée pour mémoriser et revenir sur les conditions de réussite, accompagnée d'un exemple tiré de la séance.

2.2) Les jeux d'explorations, symboliques, à règles et de constructions

Selon le document d'Eduscol *Jouer et apprendre*⁹, publié en 2021, pour parvenir à définir les jeux plus précisément que libre et structuré, nous pouvons les regrouper en quatre catégories principales promouvant le bon développement psychologique, neurologique, psycho affectif et cognitif de l'enfant.

Nous retrouvons ainsi les jeux symboliques, les jeux d'explorations, les jeux de constructions et les jeux à règles.

2.2.1) Le jeu d'exploration

Odile PERINO nous présente le jeu d'exploration de la façon suivante:

c'est "un ensemble d'activité où des aspects moteurs, sensoriels et de manipulations qui s'imbriquent et se complètent en s'enrichissant mutuellement".

⁹ Ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et des sports. (2021). *Jouer et apprendre*. Eduscol. <https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

C'est le premier jeu que l'enfant pratique dans sa vie avant de s'ouvrir aux autres jeux existants. Citons en exemple la pyramide d'anneaux.

Dans l'enseignement, ils sont utilisés en tant que jeux libres, non évaluables donc peu exploitables.

Les jeux d'explorations incitent à la découverte. Ils initient des actions en vue de tester des effets précis et provoquent le besoin de toucher grâce à des objets qui attirent le regard et éveillent la curiosité. Parmi les jeux d'explorations il y a ceux réservés à la manipulation et à l'éveil sensoriel (bâton de pluie), et ceux qui utilisent des jeux moteurs actionnant le déplacement (trottinette).

Ces jeux, plus propices au cycle 1, sont retrouvés lors du temps d'accueil mais également pour présenter une séance, en tant que phase de découverte. Ici l'enfant peut manipuler le matériel, sans but précis autre que celui de la découverte, seulement pour le plaisir.

Enfin, ils permettent de prolonger des exercices en répétant une action pour en tester ses effets.

Tout comme au cycle 1, les cycles en élémentaire autorisent l'usage de jeux d'explorations en tant qu'atelier plus ou moins libre.

Lors d'études scientifiques ou technologiques, nous mettons à profit du matériel spécifique pour que l'élève soit acteur d'une démarche scientifique.

Ces jeux ont un impact positif sur les apprentissages informels et ont également des bénéfices à long terme sur le plan cognitif, moteur, ainsi que sur le plan socio-affectif.

D'un point de vue cognitif, l'enfant est stimulé par la dynamique d'adaptation grâce à l'environnement physique et social.

Ces jeux sont des passages obligatoires pour se diriger vers des actions motrices ou physiques plus compliquées.

Ces automatismes lui permettent d'évoluer vers des tâches plus complexes. Du point de vue de son développement, ces jeux contribuent à la formation de l'intelligence et aux "représentations initiales", aux jugements de l'enfant.

Ce sont les prémices de l'interaction avec son environnement matériel et social.

Pour ce qui est de l'aménagement, étant donné que l'enseignant met en place des supports nouveaux pour l'enfant, ceux-ci doivent être exposés de façon à éveiller une curiosité visuelle dès l'entrée de la salle de classe.

2.2.2) Le jeu symbolique

Ensuite, l'idée de jeux symboliques est représentée par des activités, en majeure partie libre, promouvant l'idée de faire semblant et permettant ainsi de tendre vers les jeux d'imitations, les jeux de rôles et les mises en scènes à partir de figurines.

On note les premières apparitions du jeu symbolique de manière naturelle chez l'enfant vers 18 mois. À partir de 4 ans, l'imitation par le jeu de ce qu'il observe peut atteindre jusqu'à 20% de son temps.

Pour les jeux de rôle, ils coïncident avec l'entrée dans le monde imaginaire et le début du langage verbal. C'est J. Bruner¹⁰, psychologue américain, qui met en avant l'importance du jeu de rôle dans l'acquisition du langage.

Ce processus permet à l'enfant de résoudre ses conflits internes. L'enfant prend alors conscience de l'autre.

Lors du cycle 1 on les trouve principalement lors de phases de jeux libres en tant que jeux de rôles, alors qu'aux cycles 2, 3 ou même dans le second degré, on les retrouve en tant qu'exercice structuré (jeux de mises en scènes).

Dans les jeux de mise en scène, les enfants agissent comme des metteurs en scène, chacun est responsable de plusieurs personnages.

Ces jeux sont possibles lorsque les joueurs ont acquis une stabilité identitaire. Ils sont les prémices du jeu de société mais sans règles prédéterminées.

Le jeu de mise en scène est accompagné de compétences langagières, ce qui a pour conséquence de réduire la gestuelle qui elle est très présente dans les jeux de rôle. Le jeu se complexifie, il y a un enchevêtrement de rôles, d'émotions, de directives et d'expression verbale.

En interagissant avec ses pairs, l'enfant découvre de nouvelles perspectives de résolution, de nouvelles sources de créativité.

Ces jeux favorisent principalement le développement cognitif, affectif et social grâce à l'imaginaire, l'interprétation de rôles et l'application de règles correspondant à ces rôles.

En tant qu'enseignant, il faut rester disponible pour encadrer les activités et corriger le langage si nécessaire, tout en se plaçant en retrait, pour laisser les élèves être maîtres de la situation.

Les jeux symboliques sont à mettre en place dans un environnement spacieux et délimité mais surtout plein de bienveillance ne prêtant ni aux jugements ni aux moqueries.

Des cloisonnements opaques peuvent être ajoutés pour se rassurer et s'enfermer dans le rôle, ils peuvent être accompagnés de pièces de costumes pour symboliser la frontière entre le réel et le scénario.

¹⁰ Bruner, J. (2011). *Le développement de l'enfant : Savoir faire, savoir dire* (Vol. 1 & 2). PUF.

2.2.3) Le jeu à règles

Les jeux à règles, pour leur part, regroupent la coopération, le hasard, l'adresse et la compétition. Ils peuvent être commencés dès l'âge de 4/5 ans.

Ces jeux sont considérés comme structurés car ils sont mis en place dans les enseignements avec l'accompagnement de l'enseignant lors de séances avec des compétences variées ou encore de tournois.

Ils ont une visée éducative.

Ces jeux prônent de nombreuses capacités comme la soumission aux règles, l'incitation à penser à des stratégies ainsi que la verbalisation pour exposer ces stratégies aux coéquipiers, l'apprentissage à la patience grâce au jeu tour par tour, la négociation, la résolution de problème, la conceptualisation, et même la motricité et l'imagination selon certains jeux.

Les règles dans ces genres de jeux sont généralement transmissives par le biais institutionnel ou traditionnel (de génération en génération) mais certains présentent des règles spontanées qui s'établissent au fur et à mesure.

Le rôle de l'enseignant dans ce type de jeu est essentiel, il apporte les règles et cadre le jeu.

Dans son ouvrage, O. Périno précise que : "l'espace des jeux de règles se définit comme un espace de relation où se côtoient des joueurs de compétences, de cultures et d'âges différents. Dans cet espace, la règle du jeu a pour fonction d'organiser les relations entre les joueurs".

Ces jeux, sont très diversifié et présentent pourtant des règles qui leur sont communes à tous :

- Le jeu est un contrat social passé entre plusieurs joueurs et qui doit être accepté avant le passage au jeu,
- La transmission de la règle du jeu doit être claire, brève et se fait au début du jeu.
- L'espace de jeux à règle est intergénérationnel.

Concernant l'aménagement, ils sont à différencier selon s'ils prennent en compte de l'argent, un jeu vidéo, un jeu de plateau ou si c'est un jeu d'adresse. Et selon l'âge des élèves également.

2.2.4) Le jeu de construction

Pour finir, les jeux de constructions sont constitués d'éléments divers à assembler, basé sur un critère matériel.

Présent dans la vie des enfants bien avant l'entrée scolaire, ils leur permettent de développer leurs créativité, leurs capacités motrices et leur visualisation spatiale.

De plus, ils aident les enfants à se confronter à la réalité physique pour intégrer des phénomènes ou des règles (la gravité, le fait de pouvoir assembler des formes plates entre elles, différenciation avec les formes arrondies, ...).

Ces jeux sont proposés par des éditeurs avec des plans de montages permettant de s'orienter vers des compétences issues des programmes de différents cycles:

- Cycle 1 : "Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)" ou "Reproduire, dessiner des formes planes."
- Cycle 2 : "Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides" ou "Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques."
- Cycle 3 : "Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels."

Pour J.Piaget, les jeux de constructions ne constituent pas une catégorie située sur le même plan que les autres jeux car il n'y a pas d'âge pour faire des constructions. Bien qu'il faille adapter le type de construction à l'âge.

Sur les premières années, les jeux de constructions mobilisent principalement un intérêt sur le plan moteur des enfants. Sensoriel également s'ils sont colorés.

A partir de 3 ans les premières constructions prennent forme avec ou sans modèle. L'adulte peut avoir un rôle de soutien technique.

A partir de 6 ans, les constructions se complexifient et l'adulte prend désormais le rôle de conseiller pour réfléchir avec l'enfant.

Au delà de ça, les constructions se complexifient peu à peu pour mener aux métiers de bâtisseur. Cependant la présence d'observateurs est encore nécessaire pour reconnaître la qualité de construction.

Pour ce qui est de l'aménagement, les jeux de constructions sont plus exigeants que les autres types de jeux. Pour savoir construire il faut savoir déconstruire. Ou détruire, la plupart du temps .

Le matériel permettant la construction est bien souvent fait à partir de bois ou de plastique et quand ils tombent sur le sol, ça peut vite devenir bruyant. Ainsi, au cycle 1 des tapis sont disposés dans la classe pour limiter le bruit lié à ces jeux.

Tous les jeux peuvent présenter un aspect matériel, encore plus le jeu de construction qui lui, en est dépendant. Pour autant, ce matériel propre aux jeux est à différencier des jouets comme nous allons le démontrer.

Le rôle de l'enseignant dépend du type de jeu et du cycle dans lequel il se situe.

En effet, au cycle 1, lors des jeux d'exploration ou les débuts du jeu symbolique, l'enseignant, ne communique pas ou très peu avec l'élève, il est surtout un point de repère dans le besoin de l'élève de se sentir en sécurité, une présence stimulante.

Par la suite des jeux symboliques, pas de place pour les adultes à l'intérieur de l'espace de jeu, ils sont installés à l'extérieur et n'interviennent que s'ils sont sollicités par l'enfant.

Par la suite, nous pouvons utiliser le jeu symbolique, les jeux de constructions et les jeux à règles comme outil pédagogique pour la transmission d'un savoir ou d'une compétence. C'est à ce moment-là que le rôle de l'enseignant est le plus complexe. L'enseignant va donc notamment organiser la séquence pédagogique et adapter le jeu à ses objectifs lorsque cela semble nécessaire.

2.3) L'objet-jouet comme support de jeu

Afin d'accompagner au mieux les jeux, parents comme enseignants peuvent avoir recours à de nombreux supports matériels qui leurs sont d'ailleurs recommandés afin de permettre aux enfants une liberté de choix et un environnement moins restreint.

Objets du quotidien, attractions récréatives ou encore jouets, tout est bon pour faire entrer l'élève dans un environnement ludique.

Le jouet, aussi varié soit-il, est médiateur du jeu, il est le support de l'attention et de la concentration. Il permet l'échange, malgré certaines barrières sociales, ethniques ou intergénérationnelles.

Néanmoins, il ne faut pas confondre large choix et abondance, car un sol recouvert de jouets n'aide pas l'enfant à se concentrer ni à faire des choix.

Il vaut mieux lui donner accès à quelques jouets et faire un roulement pour lui en apporter d'autres et qu'il puisse revenir à ceux-ci plus tard, pour que ces "objets-jouets" n'entraînent pas une lassitude.

Lorsque nous parlons de jouets, nous ne parlons pas forcément d'objets visant un public enfantin moyennant un gros budget.

Les enfants sont tout à fait capables de s'amuser avec des objets du quotidien, même s'ils ne sont pas forcément pensés pour être manipulés par des enfants.

Les objets-jouets sont essentiellement présents au cycle 1.

Qu'ils soient des objets du quotidien, à but occupationnel ou adaptés à l'éducation, ils sont une source d'expérience pour découvrir le monde environnant.

Dès leur plus jeune âge, les enfants de notre société ont accès à des jouets qui leur permettent de répondre à cette soif de découverte et, à mesure qu'ils grandissent, de repousser les limites de ces objets.

Le jouet s'enveloppe ainsi d'images mentales jusqu'au jour où les mots deviennent support du jeu.

Les jouets éducatifs existants sont aussi variés qu'originaux mais ils doivent surtout être adaptés aux besoins des enfants pour les accompagner de la naissance jusqu'à la fin de leur scolarité, sans pour autant perdre la notion d'apprendre en s'amusant.

De sorte, nous retrouvons les jouets à visées d'équilibre et de motricité qui fascinent tous les âges mais qui sont principalement présents au cycle 1.

Ils visent une auto-assurance dans les mouvements de tous les jours, ainsi que l'amélioration de la coordination, de l'équilibre et de la posture.

On distingue également des objets de découvertes aux technologies, prévus pour donner un sens aux apprentissages, développer la curiosité, la créativité et l'esprit critique, même s'ils sont plutôt réservés aux cycles 2 et 3.

Il existe également des jeux ne visant pas un certain niveau scolaire, mais qui sont prévus pour tous.

On retrouve par exemple les jouets musicaux permettant de développer l'oreille musicale et le rythme entre autres.

Les livres-jeux qui combinent une approche à la fois pédagogique et amusante ou encore les jouets Montessori, issus de la célèbre pédagogie de Maria Montessori, qui visent une éducation ludique, sensorielle et kinesthésique.

Faisons une aparté en mentionnant les jouets genrés ? Des jouets prédéfinis à un sexe en fonction des attentes de la société .

Mettons tout d'abord en évidence que les jouets non-genrés sont à privilégier en milieu scolaire car ils permettent d'éviter les stéréotypes de genre, de permettre un apprentissage et un développement plus large d'esprit et de diversifier et ouvrir les futurs intérêts.

Notamment les puzzles, les instruments de musique, les marionnettes, les jouets avec des animaux, ceux qui mobilisent l'imaginaire ou qui abordent la société.

Parmi les jouets considérés comme étant masculin, on retrouve les ballons, les figurines et les jeux de rôles de combat avec un objectif de conquête, de contrôle , de performance avec une récompense à la clé.

Pour les jouets considérés comme étant féminins, on retrouve les poupées, les jeux de modes, les jeux de dînettes et les simulations sur ordinateurs.

Ces jeux ont pour but d'améliorer les relations, les communications et les coopérations sociales.

Dans son livre, O. Périno dit "La main est le plus court chemin vers l'intelligence" traduisant l'idée que manipuler un objet en 3D est plus formateur que d'étudier un objet en 2D.

De plus, la manipulation d'un objet en 3D sollicite l'aire visuelle et de nombreux circuits cérébraux et moteurs, elle aide donc beaucoup plus au développement du cerveau que l'étude d'un objet en 2D qui ne sollicite que l'aire visuelle.

Le cerveau et la main ont besoin l'un de l'autre.

3. Le jeu dans l'enseignement

Maintenant que nous avons défini les différents types de jeux et leurs différentes caractéristiques, nous pouvons nous intéresser à la place du jeu dans l'enseignement

Nous verrons dans une première partie ce que dit le référentiel métier ainsi que le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture. Dans une seconde partie, la place du jeu dans les programmes et pour terminer, nous nous intéresserons au rôle de l'enseignant

3.1) Le référentiel métiers & le SCCCC

Selon *Le référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation*¹¹, nous savons que l'une des compétences communes à tous les professeurs est de **“Construire mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves”**. Cela nous laisse le libre choix sur notre façon d'enseigner et ainsi de pouvoir « Tirer parti de l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage » qui est une autre des compétences cités dans le référentiel.

Le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture¹² est la description officielle de ce que les élèves français doivent avoir acquis avant la fin de la durée de leur scolarité obligatoire.

Si les programmes des différents niveaux d'enseignement préconisent ce que les enseignants doivent enseigner, le socle commun veut définir ce qu'aucun élève n'est censé ignorer.

Or dans ce texte il n'est nullement fait mention du jeu ou d'un quelconque aspect ludique, ce qui nous donne en soi une bonne idée de la perception du jeu.

3.2) Les programmes

De nos jours, le jeu n'a pas la même importance selon les cycles dans lesquels on se situe dans le programme.

Comme on pourra le voir, le jeu est presque omniprésent dans le premier cycle alors qu'une fois le passage en école élémentaire, que ce soit le cycle 2 ou cycle 3, la place du jeu n'est que peu présente.

Cela peut s'expliquer dans un premier temps, parce que la restitution d'information et l'apprentissage par cœur sont la norme d'évaluation des connaissances dans de nombreux systèmes scolaires comme le nôtre.

¹¹ Le référentiel des compétences professionnelles et des métiers du professorat et de l'éducation. Bulletin officiel du 25 juillet 2013 Arrêté du 1er juillet 2013, Journal officiel du 18 juillet 2013

¹² Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Décret n°2015-372 du 31 mars 2015

Une ouverture au jeu pourrait être trop complexe à intégrer dans les enseignements, que ce soit au moment des évaluations pour les raisons expliquées précédemment mais également au moment de la mise en pratique car bien trop souvent, les effectifs de classes sont trop élevés et empêchent la liberté de jeux(Il faudrait un effectif de 25 élèves encadré par un enseignant et un assistant pour que le temps de jeu en classe soit idéal).

De plus, selon nos recherches, nous avons pu constater que le jeu est perçu de manière trop superflu et qu'il peut être considéré comme une perte de temps pour les enseignements des apprentissages fondamentaux.

Pourtant, le jeu présente de nombreux avantages comme notamment une meilleure compréhension des apprentissages académiques ainsi que le renfort de l'envie d'apprendre en jouant sur les intérêts et la motivation des élèves grâce à la répétition d'un savoir ou d'une notion.

De plus, le premier atout des apprentissages scolaires par le jeu est la confiance en soi car à ce moment-là, l'élève n'est pas évalué pendant le jeu et cela représente un stress en moins.

Voici des extraits des programmes des différents cycles du premier degré présentant la place du jeu dans les apprentissages. Où l'on peut remarquer l'écart qui se creuse entre le cycle 1, le cycle 2 et le cycle 3 en fonction de la quantité de formulation des termes liés au jeu.

3.2.1) Cycle 1.

L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. C'est aussi une école ambitieuse qui s'appuie sur un principe fondamental : tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser. Sa mission est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, pour affirmer leur personnalité, pour exercer leur curiosité sur le monde qui l'entoure, tout en respectant le rythme de développement de chacun. En montrant à chaque enfant qu'il est capable d'apprendre avec succès dans toutes sortes de situations, l'école maternelle l'engage à avoir confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser, dans sa capacité à apprendre et réussir sa scolarité et au-delà. En lui apprenant à collaborer avec les autres, notamment par le jeu, elle place la socialisation comme l'une des compétences fondamentales à acquérir.

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

1.1. Une école qui accueille les enfants et leurs parents dans le respect mutuel de chacun

Dès l'accueil de l'enfant à l'école, un dialogue régulier et constructif s'établit entre enseignants et parents ; il exige de la confiance et une information réciproque. Pour cela, l'équipe enseignante définit des modalités de relations avec les parents, dans le souci du bien-être et d'une première scolarisation réussie des enfants et en portant attention à la diversité des familles. Ces relations permettent aux parents de comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle (la place

essentielle du langage, notamment l'attention portée au développement d'une compréhension de plus en plus fine et d'un emploi de plus en plus riche de la langue française, le rôle du jeu (y compris le jeu libre) dans les apprentissages et dans la découverte que l'enfant fait du monde et des autres, l'importance des activités physiques et artistiques, etc.).

1.3. Une école qui tient compte du développement de l'enfant

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs, etc.) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeux, de mouvements, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité. Chaque enseignant détermine une organisation du temps adaptée à leur âge et veille à l'alternance de moments plus ou moins exigeants sur le plan de l'implication corporelle et cognitive.

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées structurées autour d'un objectif pédagogique précis : jeux, résolutions de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant.

2.1. Apprendre en jouant

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'explorations, jeux de constructions 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.

3. Une école où les enfants vont apprendre et vivre ensemble

3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé, etc.) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel, etc.).

Les cinq domaines d'apprentissages

1. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Enrichir le vocabulaire

L'école maternelle offre à tous les enfants de nombreuses occasions de découvrir des champs lexicaux variés. L'interaction, les temps rituels, le jeu, les situations

vécues, toutes les activités d'apprentissage et les lectures permettent d'augmenter le bagage lexical compris et utilisé par les élèves.

Acquérir et développer la syntaxe

En prenant appui sur des objets, des jeux, des imagiers, des albums, des situations vécues dans les différents domaines d'enseignement, l'enseignant organise les apprentissages et adapte les objectifs et les attentes en fonction du développement de chaque enfant. De multiples emplois dans des contextes variés sont requis pour assurer la mémorisation et l'utilisation des mots et des structures par chaque élève.

Acquérir et développer une conscience phonologique

Lorsqu'ils apprennent à parler, les enfants reproduisent les mots qu'ils ont entendus et donc les sons de la langue qu'on leur parle. S'il leur arrive de jouer avec les sons, cela se fait de manière aléatoire.

Ces jeux phoniques peuvent être pratiqués en grand groupe, mais l'enseignant privilégie l'organisation en petits groupes pour des enfants qui participent peu ou avec difficulté en grand groupe. Dès la petite section, les enfants sont sensibilisés à la composition sonore des mots par de l'écoute active et des jeux (jeux vocaux, comptines chantées, formulettes, chansons, petits poèmes, textes courts, etc.) qui stimulent leur curiosité et leur attention à l'univers des sons. À partir de la moyenne section, l'enseignant pratique ces jeux de sensibilisation aux sons de façon plus régulière. En grande section, les situations d'apprentissage sont régulières et fréquentes, avec une attention particulière portée aux enfants pour lesquels l'enseignant ne repère pas d'évolution dans les essais d'écriture. Pour ceux qui en sont capables, des activités similaires peuvent être amorcées sur des sons-voyelles – notamment ceux qui constituent une syllabe dans les mots fréquentés – et quelques sons-consonnes. Ces jeux et activités structurées sur les constituants sonores de la langue n'occupent qu'une part des activités langagières.

Eveiller à la diversité linguistique

À l'école maternelle, les élèves vont découvrir l'existence de langues, parfois très différentes de celles qu'ils connaissent. Dans des situations ludiques (jeux, comptines...) ou auxquelles ils peuvent donner du sens (DVD d'histoires connues par exemple), ils prennent conscience que la communication peut passer par d'autres langues que le français

2. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits, etc.) sont une des conditions du plaisir de

jouer, dans le respect des autres. Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle.

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

3. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

3.1.2. Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons. Par les usages qu'ils font de leur voix, les enfants construisent les bases de leur future voix d'adulte, parlée et chantée. L'école maternelle propose des situations qui leur permettent progressivement d'en découvrir la richesse, les incitent à dépasser les usages courants en les engageant dans une exploration ludique (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur, etc.).

3.1.3. Le spectacle vivant

Les activités artistiques relevant des arts du spectacle vivant (danse, cirque, mime, théâtre, marionnettes, etc.) sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez l'enfant de nouvelles sensations et émotions. Elles mobilisent et enrichissent son imaginaire en transformant ses façons usuelles d'agir et de se déplacer, en développant un usage du corps éloigné des modalités quotidiennes et fonctionnelles. Une pratique de ces activités artistiques adaptée aux jeunes enfants leur permet de mettre ainsi en jeu et en scène une expression poétique du mouvement, d'ouvrir leur regard sur les modes d'expression des autres, sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti.

4. ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position

L'utilisation de jeux de déplacement sur piste (type « jeux de l'oie ») permet aux enfants de faire le lien entre nombres et espace. Des parcours rectilignes avec des cases numérotées et de même taille sont à privilégier.

Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes

Dès la petite section et tout au long du cycle 1, l'enseignant propose très fréquemment des situations problèmes concrètes dans lesquelles la réponse n'est pas immédiatement disponible pour les élèves. [...] Pour résoudre les problèmes (dans des jeux, des situations spécifiquement élaborées par l'enseignant ou issues

de la vie de la classe) l'enseignant met à disposition un matériel varié (cubes, gobelets, boîtes, jetons, petites voitures, etc.) que les élèves peuvent manipuler.

Ecrire les nombres avec les chiffres

Parallèlement, les enfants rencontrent les nombres écrits notamment dans des activités occasionnelles de la vie de la classe, dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier.

5. EXPLORER LE MONDE

5.1. Se repérer dans le temps et l'espace

Découvrir l'environnement

L'observation constitue une activité centrale. Elle est d'abord conduite à « hauteur d'élève » au sein de l'école et de ses abords (la classe, l'école, le village, le quartier, etc.) puis permet la découverte d'espaces moins familiers (selon les cas, campagne, ville, mer, montagne, etc.) [...] Cette exploration des milieux permet d'interroger les gestes du quotidien, de faire prendre conscience aux élèves d'interactions simples, de les initier à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.). L'ensemble est complété et prolongé au travers des supports de travail, de rituels et de jeux, ainsi que dans le choix des textes et histoires utilisés.

5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Les montages et démontages dans le cadre des jeux de construction et de la réalisation de maquettes, la fabrication d'objets contribuent à une première découverte du monde technique.

En comparaison du cycle 1, les références aux jeux se font plus rares dans les programmes de cycle 2 et de cycle 3. Mais on peut toutefois en relever certaines dans la plupart des champs disciplinaires.

3.2.2) Cycle 2.

FRANÇAIS

Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes (lien avec la lecture)

Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève

- * jeux sur le volume de la voix, la tonalité, le débit, l'articulation, notamment pour préparer la mise en voix de texte (expression des émotions en particulier) ;
- * jeux sur la posture, le regard et la gestuelle ;

Lecture et compréhension de l'écrit

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève

- * manipulations de jeux de tri et de distinction permettant de travailler sur l'identification et la discrimination des phonèmes : trouver, isoler, segmenter, remplacer des phonèmes ;
- * activités régulières et fréquentes sur le code (très concentrées sur les périodes 1, 2 et 3 du CP) : exercices, « jeux » de correspondance des graphèmes/phonèmes, notamment avec des outils numériques, permettant de fixer des correspondances, d'accélérer les processus d'association de graphèmes en syllabes, de décomposition et recombinaison de mots ; lecture à voix haute de syllabes, puis de mots ;

Comprendre un texte et contrôler sa compréhension

Pratique régulière d'activités permettant la compréhension d'un texte

- * activités variées guidées par le professeur permettant aux élèves de mieux comprendre les textes : représentations diverses (dessin, mise en scène avec marionnettes ou jeu théâtral, etc.)

Construire le lexique

- * Manipulation ludique de préfixes et suffixes pour construire des mots

Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

Se repérer dans la phrase simple

- * activité d'écriture, jeux, pour reconnaître les classes de mots, construire des groupes nominaux, des phrases simples pour faire varier les compléments d'objets, faire varier le complément circonstanciel.

LANGUES VIVANTES (étrangère ou régionales)

Activités langagières

S'exprimer oralement en continu

Exemples de situations, activités et ressources pour l'élève

Chants ou comptines et saynètes élaborés à partir d'extraits d'albums ou de films pour la jeunesse, et de jeux.

Prendre part à une conversation

Exemples de situations, activités et ressources pour l'élève

Jeux de rôles

Au cycle 2, dans toutes les disciplines et notamment en éducation physique et sportive, la langue cible peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

La pratique d'exploration liée aux arts plastiques peut être mise en relation avec la production d'écrit, développant l'invention à un âge où l'enfant garde le goût du jeu, de l'imaginaire. Dans ce cycle où les élèves structurent leurs apprentissages, plus encore que la réalisation d'une production finale, il s'agit de prêter attention à la recherche, à l'exploration qui lui est sous-jacente.

ÉDUCATION MUSICALE

Chanter

Jeux vocaux mobilisant les diverses possibilités de la voix.

Explorer et imaginer

Jeu avec la voix pour exprimer des sentiments (la tristesse, la joie, etc.) ou évoquer des personnages, etc.)

Posture du musicien : écouter, respecter l'autre, jouer ensemble.

Éducation physique et sportive

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

MATHÉMATIQUES

Au cycle 2, la résolution de problèmes est au centre de l'activité mathématique des élèves, développant leurs capacités à chercher, raisonner et communiquer. Les problèmes permettent d'aborder de nouvelles notions, de consolider des acquisitions, de provoquer des questionnements. Ils peuvent être issus de situations de vie de classe ou de situations rencontrées dans d'autres enseignements, notamment « Questionner le monde », ce qui contribue à renforcer le lien entre les mathématiques et les autres disciplines. Ils ont le plus souvent un caractère ludique.

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc.

3.2.3) Cycle 3.

FRANÇAIS

Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu

Exemple de situations, d'activités et d'outils pour l'élève

- * Pratique de jeux d'écoute (pour réagir, pour comprendre, etc.)
- * Activités variées permettant de manifester sa compréhension : répétition, rappel ou reformulation de consignes ; récapitulation d'informations, énoncé de conclusion ; reformulation, rappel du récit ; représentations diverses (dessin, jeu théâtral, etc.) ; prise de notes.

Langage oral

Participer à des échanges dans des situations diverses (séances d'apprentissage ordinaire, séances de régulation de la vie de classe, jeux de rôles improvisés ou préparés)

Exemple de situations, d'activités et d'outils pour l'élève

- * Entraînement à l'utilisation d'expressions et de formules qui engage le locuteur sous forme de jeux de rôle.

Adopter une attitude critique par rapport à son propos

Exemple de situations, d'activités et d'outils pour l'élève

- * Collecte de corpus oraux (enregistrements à partir de situations de classe ou de jeux de rôle) et observation de la langue.

Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

Identifier les constituants d'une phrase simple, se repérer dans la phrase complexe

Rituels de jeux grammaticaux (jeux créatifs, recherche d'intrus dans des listes, jeux de transformation à partir de ses propres écrits, etc.).

ARTS PLASTIQUES

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

- * Création, fabrication, transformation d'objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; jeux sur les relations entre formes et fonctions, entre dimension symbolique et qualités plastiques.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre
Expérience, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique ; identification de la part du hasard, de celle de l'intention.

ÉDUCATION MUSICALE

Chanter et interpréter

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique, d'un couplet de chanson en lien avec des intentions expressives. Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique en jouant sur les paramètres mobilisables : timbre, intensité, espace (en mouvement, en plusieurs groupes), durée (tempo), hauteurs.

Paramètre du son et techniques vocales pour en jouer de façon expressive.

Ecouter, comparer et commenter

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Écoute de brefs extraits musicaux et jeux d'association par ressemblances.

Explorer, imaginer et créer

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Jeux vocaux associant des objets sonores

Echanger, partager et argumenter

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Définition collective de règles d'un jeu vocal ; échanges et débats critiques sur le résultat en vue d'une nouvelle réalisation.

Critique d'enregistrement de la production vocale (chant, jeux vocaux, improvisation) de la classe pour améliorer son interprétation

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires

Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules-vipères-renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Après s'être intéressé à la place du jeu dans les programmes, intéressons-nous maintenant au rôle de l'enseignant.

3.3) Le rôle de l'enseignant

Maintenant que nous avons défini la place de jeu dans les programmes, il serait intéressant de se poser la question de la place de l'enseignant dans ces jeux.

Afin d'approfondir cette question, appuyons-nous sur les définitions du jeu selon le Larousse.

1. Le jeu est 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.

Cette première définition nous aide à bien comprendre l'idée du jeu et ce qu'un enseignant pourrait en attendre dans les apprentissages.

2. Le jeu est une action, attitude de quelqu'un qui n'agit pas sérieusement, qui cède au caprice ou à la fantaisie.

La seconde définition dépeint un comportement d'élève assez contraire à celui attendu lors du temps classe. Il y a donc un réel travail à faire de la part de l'enseignant avec les élèves sur le comportement à avoir en classe en temps jeu et hors-jeu.

3. Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

Cette dernière définition met en avant le problème de la place de l'enseignant dans le jeu, qui induit une restriction de liberté et une orientation vers l'enseignement.

Dans un premier temps, il faut savoir que peu importe le jeu utilisé, qu'il soit préexistant, créé par l'enseignement uniquement ou avec les élèves, il doit être testé de prime abord par l'enseignant pour anticiper les éventuelles difficultés. En effet, l'enseignant doit pouvoir se rendre compte si le jeu stimule l'intérêt et s'il facilite l'apprentissage par le ludique et anticiper les éventuelles difficultés de ses élèves. Le but étant, avant tout, de développer de nouvelles compétences qui pourront être acquises en autonomie ou en groupe.

L'enseignant a de nombreuses modalités auxquelles il doit penser pour ces moments de jeu. En amont de l'instant, il doit choisir les jeux en fonction des contenus et compétences visés, penser à varier les supports en organisant l'espace et le temps, adapter les règles, déterminer les défis et assurer la différenciation. Par la suite, il devient le "metteur en scène" de la situation, il doit expliciter les consignes, les faire reformuler, observer les élèves tout en veillant à leurs pratiques et en contrôlant l'ambiance et le volume sonore lors du temps de jeu.

Après le temps de jeu, il est important d'organiser un temps de parole avec une analyse réflexive sur ce qui a été appris.

Selon D. Bucheton¹³, enseignante francophone ayant réalisé des études sur les gestes professionnels, il faut “laisser aux élèves un espace de parole pour parler, penser, apprendre et se construire, leur apprendre à être à l'écoute de l'autre”, afin que ceux-ci puissent construire leurs savoirs de la même manière que lors d'apprentissages plus formels.

Il est difficile d'insérer le jeu dans une logique scolaire puisque l'intervention de l'enseignant contrecarre la liberté qui définit le jeu, et la pédagogie active qu'il induit. Cela limite donc la coopération entre les élèves.

De plus, un enseignant seul a beaucoup de difficultés à organiser son enseignement autour du jeu, en fonction de l'effectif de la classe et selon le cycle. Si nécessaire, il devra donc faire appel à un second adulte pour l'aider dans l'encadrement de sa pratique, ATSEM/ASEM pour les écoles maternelles et AESH pour les écoles élémentaires. Ces encadrants professionnels ne devront pas, pour autant, intervenir dans le jeu, car cela soulignerait que le jeu n'est ni suffisamment adapté ni suffisamment intuitif. De plus, une intervention trop fréquente irait à l'encontre du climat pédagogique positif mis en place par le jeu et serait donc contre productif à la ludopédagogie.

L.Vygotsky¹⁴, psychologue, propose l'intégration du professeur dans le jeu pour conduire les élèves au-delà de ce qu'ils envisageraient par eux-mêmes, mélangeant ainsi le jeu libre, qui ne requiert pas la présence de l'enseignant seulement en tant qu'encadrant, et le jeu structuré, qui a besoin de la présence de l'enseignant pour veiller au bon fonctionnement du jeu et ses éventuelles règles.

Pour l'enseignant, l'intérêt premier du jeu est motivé par les caractéristiques psychologiques qui y sont liées, le plaisir de jouer, le défi, l'initiative pour aller vers la réussite et la valorisation que cela entraîne. Les situations qui seront choisies afin d'aller vers ces caractéristiques sont exploratoires, collaboratives et créatives. Le but de cet accompagnement est de créer un climat bienveillant afin de permettre un état d'esprit positif et ouvert à l'enseignement. Il ne faut pas oublier que le jeu n'est support et source d'apprentissage que si les savoir-faire, vouloir-faire et pouvoir-faire sont en lien direct avec l'esprit ludique et pédagogique qu'ils induisent.

C'est pourquoi le rôle de l'enseignant, dans l'apprentissage par le jeu, est complexe et nécessite un équilibre parfois difficile à trouver.

Maintenant que nous possédons plus d'informations sur ce que représente le jeu dans les enseignements, nous allons démontrer d'un point de vue scientifique l'impact du jeu sur le développement afin de constater l'apport qu'il pourrait présenter si nous l'intégrions un peu plus dans les apprentissages.

¹³ Bucheton, D. (2020). *Les gestes professionnels dans la classe*. ESF Sciences humaines.

¹⁴ Vygotsky, L. S. (1967). *Play And its Role in The Mental Development of The Child (Psychology Classics Book 1)*. Soviet Psychology.

4. L'importance du jeu sur le développement

Le jeu est universel, il a sa place dans tous les peuples, toutes les cultures mais également au sein du règne animal.

Afin de clarifier l'importance du jeu dans le développement, nous verrons dans un premier temps que le jeu est inné chez tous les animaux dont l'Homme et dans un second temps quel est son impact dans le développement humain, de l'enfant à l'adulte.

4.1) La place du jeu dans le règne animal

Michel Jouvet¹⁵, neurobiologiste français, spécialisé dans le sommeil, a démontré, lors de ses observations sur de jeunes animaux, que la zone du cerveau active était la même lorsque l'animal dormait ou lorsqu'il jouait.

Jaak Panksepp¹⁶, neuroscientifique et psychobiologiste estonien, quant à lui, a étudié la privation du jeu chez la souris et plus particulièrement les jeux de "bagarres". Il en a conclu que ces privations pouvaient avoir quelques conséquences, comme un déficit de la maturation du cerveau, de l'hyperactivité, avec une diminution de l'attention qui peut être rapproché à l'Homme.

Les études de ces deux scientifiques ont mis en évidence que le jeu a un impact sur le bon développement des êtres vivants qu'ils soient d'origine animale ou humaine.

En aparté,

L'animal a souvent une place dans le jeu et il peut être représenté sous différentes formes telles que "compagnons", "comparses", "adversaires" ou encore "imaginaires".

L'animal devient compagnon quand on joue avec lui comme quand on joue à faire courir un chat partout à l'aide d'un pointeur laser.

Il devient comparse quand il prend un rôle humanisant tel que les chiens de guerres dans l'armée.

Il peut devenir un adversaire quand un combat oppose l'homme à l'animal tel le taureau face à l'homme lors des corridas.

Enfin, l'animal prend un rôle imaginaire quand il est cité sans pour autant être présent comme par exemple dans le jeu de l'oie.

Jouer avec les animaux participe aux conceptions humaines du jeu et contribue à définir les relations que nous développons avec les animaux.

L'animal n'a pas besoin de présence humaine pour jouer. Le jeu est inné pour tous, quelque soit l'espèce chez qui on l'observe. Même si la définition du jeu chez l'animal a suscité quelques controverses scientifiques au cours du XX^e siècle.

¹⁵ Jouvet, M. (1965). *Neurophysiologie des états de sommeil*. CNRS.

¹⁶ Panksepp, J. (2012). *The Archaeology of Mind : Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*. W. W. Norton & Company.

Des scientifiques ont expérimenté le “jeu” dans une démarche éthologique¹⁷ associant l'observation des animaux dans leur milieu de vie et l'étude de leur comportement selon différentes caractéristiques d'études. Il a fallu attendre les observations naturalistes et les théories des éthologues de la deuxième moitié du XX^e siècle pour concevoir le jeu chez l'animal comme catégorie comportementale.

Afin de développer la question du jeu inné chez tous les animaux, Odile Périno aborde un point de vue intéressant. Elle nous transcrit les commentaires de S. Brown¹⁸, lors d'une scène de jeu entre un ours polaire et un chien de traîneau, photographié par Norbert Rosing, naturaliste. La scène (**Cf. Annexe n°2**) décrit une situation qui se déroule dans un campement du Canada au mois de novembre, autour de 3 protagonistes : Brian La Doen (l'humain qui décrit la scène), un ours polaire de 500kg et un chien de traîneaux de 6 ans nommé Hudson. Hudson et le reste de ses compagnons de traîneaux se reposent au campement quand l'ours polaire, décrit comme étant affamé par Brian, fait son apparition. Alors que l'ours s'approche, Hudson se place en posture de jeu, il remue la queue, s'étire et courbe le dos. Contre toute attente, l'ours répond à l'invitation de jeu et tous deux commencent à batifoler, sautiller dans la neige avec la bouche ouverte sans pour autant montrer les dents, des accolades affectueuses ont même lieu. 15 minutes plus tard, l'ours part avant de revenir le jour suivant présentant la même situation de jeu, et ainsi de suite pendant une semaine. Avant que l'ours ne parte finalement définitivement pour aller se nourrir de phoques.

Ce bref résumé de la situation décrite par S. Brown permet de déduire qu'il existe des signaux ludiques existant entre les animaux et pouvant être compris au sein d'une même espèce ou inter-espèce. De ce fait, si nous analysons, sur une mise à échelle humaine, le langage du jeu est universel et il peut être partagé par tous et en tout temps, pouvant substituer, voir prendre le dessus sur un besoin primaire.

De par les analyses scientifiques et la situation mise en avant, nous pouvons ainsi dire que le jeu a un grand impact sur les différentes espèces existantes. Le manque de jeux présente de nombreux aspects négatifs comme l'absence d'empathie, l'augmentation des conflits interpersonnels, une diminution de la curiosité et du développement cérébral. A l'inverse, l'apport du jeu présente des avantages tels qu'une diminution de la dépression et une ouverture à la socialisation pouvant mener à de l'affection. Le jeu se révèle donc être une nécessité essentielle au bon développement animal. Mais en est-il de même pour l'être humain ?

4.2) Développement de l'enfant

Le jeu est indispensable dans le bon développement de l'enfant, car en jouant, il développe ses connaissances ainsi que ses capacités physiques et mentales tout en construisant son identité grâce au monde qui l'entoure.

¹⁷ Ethologie : science des comportements des espèces animales dans leur milieu naturel.

¹⁸ Stuart Brown : psychiatre spécialisé dans l'étude du jeu

Jusqu'à ses 7 ans, l'enfant grandit à travers le jeu, il fait partie de l'un de ses besoins élémentaires.

Selon le modèle de V. Anderson¹⁹ (Cf. **Annexe n°3**), les 14 besoins fondamentaux de l'être humain sont classés selon une liste ordonnée que les professionnels de santé utilisent lors des soins d'une personne malade ou en bonne santé.

Le besoin n°13 représente "le besoin de se récréer et de se divertir " comme étant une nécessité pour chaque individu de se détendre, s'amuser, se distraire et de promouvoir l'animation du corps et de l'esprit.

Comme nous allons le démontrer, le jeu fait partie intégrante de son développement, il lui est indispensable.

Commençons par aborder ce thème grâce aux recherches de J. Piaget, connu pour ses travaux en psychologie du développement et décompose le développement de l'enfant selon plusieurs phases.

La première phase aborde le développement sensori-moteur de l'enfant lors de ses deux premières années.

Durant cette période l'enfant expérimente l'imitation, d'abord d'action et de mouvements puis de résultat en expérimentant selon les mouvements qu'il a appris. Il faut également savoir qu'à cet âge là, le cerveau crée 1000 connexions neuronales par seconde, en vue d'un développement socio-émotionnel positif. Si l'environnement est propice, enrichissant, protecteur et ludique, le nombre de ces connexions peut atteindre le million.

La seconde phase représente le développement préopératoire qui dure jusqu'à 7 ans.

Ce sont des aptitudes linguistiques, socio-émotionnelles et cognitives qui se développent rapidement. C'est à cette période que les apprentissages par le jeu permettent aux enfants d'explorer et de comprendre le monde qui les entoure, et d'utiliser et développer leur imagination et leur créativité.

Jusqu'aux 12 ans de l'enfant, prend place la phase opératoire concrète, c'est l'âge de la raison logique où l'enfant commence à prendre conscience de ses actes et des règles. L'apprentissage par le jeu devient moins évident mais permet de renforcer l'envie d'apprendre et d'améliorer les résultats d'apprentissage.

Enfin, à partir de 12 et plus, on trouve la phase des opérations concrètes. Bien qu'au premier degré on ne puisse pas réellement attester des effets de cette phase sur les élèves, certains élèves précoces peuvent commencer à faire des relations abstraites pour tendre vers des questions morales.

¹⁹ Grille de Virginia Henderson et diagrammes. (1960). Infirmiers.com.
<http://papidoc.chic-cm.fr/573Hendgrille.html>

L'Unicef appuie cette idée car dans son article "Apprendre par le jeu-Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance"²⁰, les études scientifiques menées au cours des 30 dernières années montrent que la période la plus importante du développement humain se situe entre la naissance et la huitième année.

Bien que l'apprentissage et le développement se poursuivent tout au long de la vie, durant la petite enfance il se fait à un rythme qui ne sera jamais plus égalé.

Le jeu permet également de développer de nombreuses capacités dont quatre principales qui sont : intellectuelle, sociale, langagière, et sensorimotrice.

Le jeu influe sur les capacités intellectuelles grâce à la résolution de problèmes qu'on pourra retrouver dans les activités créatives des jeux de construction qui permettra également de développer la pensée mathématiques.

Les capacités sociales sont développées grâce à la coopération des jeux de rôles où les enfants apprennent à gérer les conflits et leurs émotions afin de ne pas avoir recours à la violence en grandissant.

Il est également prouvé que jouer à des jeux calmes mène à la même conclusion.

L'être humain est une espèce qui a besoin de sociabilité et le jeu se prête bien à cette idée. Pour autant, au niveau émotionnel, ils ont également des besoins interindividuels, mobilisés par la découverte de soi-même à l'aide de leurs propres expériences.

D. Winnicott²¹, pédiatre et psychanalyste britannique né en 1896, appelle ce besoin "la capacité de l'individu d'être seul".

Les capacités langagières sont mises en avant grâce à des activités telles que les cubes chez les tout-petits. Quand ils jouent, les enfants utilisent une palette de langage bien différente de celle qu'ils emploient en présence de l'adulte.

Enfin les capacités motrices et sensorielles sont stimulées grâce aux jeux car ils aident à surmonter l'angoisse, à développer la pensée contrefactuelle(représentations mentales d'alternatives)et ainsi l'aptitude à formuler des hypothèses.

De plus, il est important de comprendre que l'attention des enfants est décuplée s'ils peuvent faire des pauses dans leurs apprentissages pour se donner le temps de jouer une dizaine de minutes.

²⁰ Section de l'éducation. (2018). *Apprendre par le jeu : Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>

²¹ Winnicott, D. (1975). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. GALLIMARD.

4.3) Le jeu à l'âge adulte

Une fois adulte, la société nous demande de devenir plus responsable et réfléchis. Dans nos vies modernes et trépidantes, beaucoup d'entre nous se concentrent tellement sur leurs engagements professionnels et familiaux que nous ne semblons plus jamais avoir le temps de nous amuser.

L'âge adulte ne veut pas dire que nous devons faire de notre vie un travail. Quelque part entre l'enfance et l'âge adulte, nous avons cessé de jouer. Pourtant comme le dit Georges Bernard Shaw, dramaturge du XXème siècle, "On n'arrête pas de jouer parce qu'on vieillit, on vieillit parce qu'on arrête de jouer".

Désormais, lorsque nous nous réservons du temps libre, nous sommes plus enclins à nous installer devant la télévision ou l'ordinateur qu'à nous livrer à des jeux amusants et rajeunissants comme quand nous étions enfant.

Pourtant, le jeu n'est pas seulement essentiel pour les enfants, il présente toujours des avantages une fois à l'âge adulte. Le jeu est une porte de sortie vers la liberté permettant de fuir les responsabilités de la vie et de se reconnecter à soi-même. Il est également un moment de détente important, une source de stimulation et d'énergie permettant l'apport d'émotions positives, mais surtout, c'est un antidote contre le stress.

Même au travail le jeu peut présenter des avantages en le rendant plus productif et plus agréable.

Les jeux pour adultes sont des alliés plus que efficaces pour booster les neurones : mémoire, logique, analyse, esprit de déduction... Toutes nos fonctions cognitives sont stimulées lors d'une partie de jeu, de quoi entretenir et développer notre muscle le plus important : notre cerveau.

En conclusion, quelle que soit l'espèce, quel que soit l'âge, le jeu présente de nombreux intérêts que ce soit au niveau du développement, des relations sociales, ou encore des émotions qui s'avèrent être essentielles dans la vie de tous les jours. Maintenant que nous avons pu exposer toutes les informations théoriques dont nous avons besoin, nous allons vous présenter comment nous avons pu les mettre en avant dans nos enseignements.

5. Mise en pratique - le jeu en classe

Afin de mettre en parallèle l'importance du jeu dans les apprentissages, nous allons vous présenter les différentes pratiques que nous avons pu appliquer ou observer lors de nos expériences en tant que professeures de l'enseignement.

5.1) Mise en pratique au cycle 1

Tout au long de cette année, j'ai eu l'occasion de tester et observer différents niveaux scolaires. Cela m'a permis d'expérimenter auprès d'enfants d'âges différents, allant de 3 à 6 ans, divers jeux en lien avec les programmes et de constater la motivation des élèves.

Durant l'encadrement des élèves d'une classe de Grande Section en REP+, il m'est arrivé de leur proposer régulièrement des jeux traditionnels pour appuyer mes apprentissages. Par traditionnel, j'entends des jeux qui sont préexistants, comme des jeux de société qui peuvent être pratiqués dans la vie de tous les jours, sans liens apparents avec l'enseignement.

De par mes études, j'ai pu constater que les jeux s'associent volontiers à certains enseignements comme les mathématiques, les langues vivantes ou encore l'EPS.

Dans un premier temps, dans le domaine 4, "**Acquérir les premiers outils mathématiques**", pour développer la compétence **Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées** on utilise très souvent des supports matériels que l'enfant peut manipuler. Cela lui permet de mieux appréhender l'exercice et facilite son intégration.



J'ai utilisé les jeux de Courtepaille et de dominos pour étayer ma séquence sur les longueurs.

Le premier jeu, pour étudier le vocabulaire: "plus petit que", "plus grand que" ainsi que "petit", "moyen" et "grand".

Le second jeu, pour utiliser le vocabulaire "aussi grand que" en demandant aux élèves de placer des formes géométriques, les unes contres les autres selon la longueur de leurs côtés.

J'ai tout de suite remarqué l'intérêt que cela avait suscité chez les élèves car ils me demandaient régulièrement de jouer à "la Courtepaille". La participation et la motivation des enfants étaient beaucoup plus présentes alors qu'il est souvent difficile de capter et de garder leur attention.

J'ai ensuite expérimenté le principe du jeu dans d'autres matières afin d'y apporter d'autres bénéfices, tels que la mémorisation, la curiosité intellectuelle, la socialisation...

Pour le domaine 1 "**Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**", en anglais, par exemple, avec l'apprentissage des nombres jusqu'à 10, nous avons joué au Bingo (je pioche un nombre entre 1 et 10, j' énonce son nom anglais, les élèves vérifient s'il est présent sur leur grille de 6 chiffres. Si oui, ils posent un jeton dessus, sinon ils attendent. Le premier à avoir rempli sa grille dit "end", l'enseignant vérifie si les nombres sont bien tous validés, puis dit "winner").

Une fois encore, l'aspect ludique de la séance a favorisé l'engouement des élèves pour cette matière, les enfants acteurs ont pris confiance en eux et ont commencé à associer l'appellation anglaise à la représentation numérale sans avoir à passer par la comptine numérique. L'aspect répétitif de la mise en pratique a donc favorisé la mémorisation.

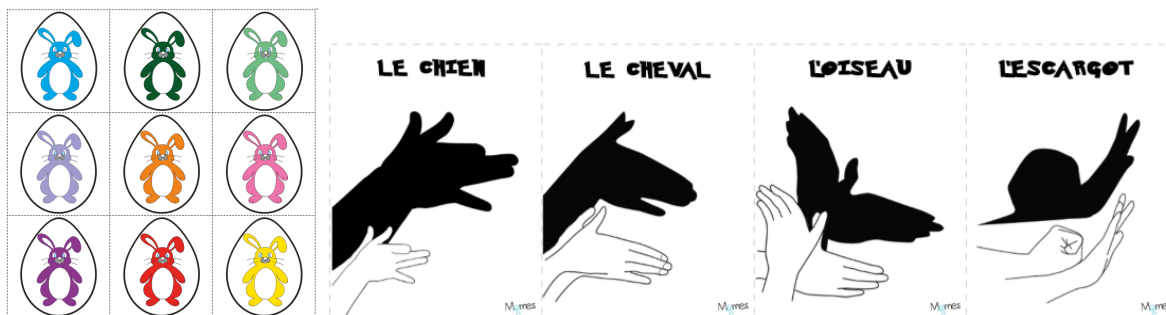
9	8	5	5	4	1
7	6	10	3	2	7

Toujours dans l'optique de tester l'impact des jeux dans d'autres matières, j'ai également essayé le domaine 5 "**Découvrir le monde**" avec le projet des 5 sens.

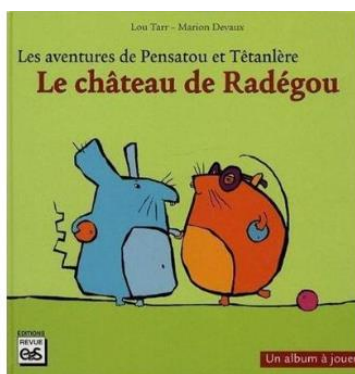
Les élèves ont pu tester le loto des odeurs où, dans un premier temps en séparant les odeurs qui sentent bon ou non, puis plus tard après avoir mémorisé certaines odeurs récurrentes, les retrouver et les placer au bon endroit dans la grille.



Pour le sens visuel, c'est le memory qui a été mis en avant, mais plus intéressé par l'envie de gagner que de jouer, les élèves ont préféré regarder les cartes par transparence plutôt que d'essayer de mémoriser leurs emplacements. Cela m'a permis de travailler avec les élèves le thème de la lumière et de la transparence qui, même s'il ne sera vu que bien plus tard, a éveillé chez eux la curiosité des jeux des ombres chinoises.



Par ailleurs, pour le domaine 2 **“Agir, s’exprimer, comprendre à travers l’activité physique”**, j’ai eu l’occasion de réaliser de nombreux projets sportifs basés sur des albums de jeunesse comme *Kalikoba et le lion terrible*²² en athlétisme, *Le château de Radégou*²³ pour les jeux collectifs ainsi que *Les 7 secrets de monsieur unisson*²⁴ en danse. J’ai associé chaque période scolaire à un album présentant une APSA de manière ludique pour les élèves. De plus, ces séances sportives permettent une facilité de continuité d’apprentissage pour les élèves et d’organisation pour l’enseignant. Cela a, à la fois, permis de travailler l’interdisciplinarité grâce au sport et le développement du langage et du français grâce aux albums de jeunesse.



Dans un second temps, lors de ma prise en charge d’élèves de Petite Section, j’ai pu observer que les enfants de cette tranche d’âge avaient plus de mal à se concentrer, notamment lors de la découverte de nouveau matériel pédagogique, comme les formes géométriques. Je leur ai proposé un temps découverte afin qu’ils puissent jouer librement pour se familiariser avec ces différentes formes. Le temps libre a permis une meilleure concentration et de pouvoir commencer le travail de reconnaissance dans de bonnes conditions.

Dans un dernier temps, afin de tester la rapidité d’une classe de Moyenne Section, j’ai mis en place un jeu de compétition avec de nombreux ateliers autonomes déjà vu auparavant pour permettre un retour sur les apprentissages.

²² Adaptation d’un conte africain. (2005). *Kalikoba et le lion terrible*. CPC EPS 13 du groupe “Maternelle”.

²³ Tarr, L., & Devaux, M. (2005). *Les aventures de Pensatou et Tétanlère : le château de Radégou*. Ep&s.

²⁴ Tarr, L., & Devaux, M. (2006). *Les aventures de Pensatou et Tétanlère : Les sept secrets de Monsieur Unisson*. Ep&s.

Le premier élève ayant fini tous ses ateliers pouvait jouer le temps que les autres finissent. J'ai pu constater que l'esprit de compétition galvanise les élèves et que, peut être sous la pression du temps qui défile, ils sourient et rient ensemble installant une ambiance très joviale en classe.

Plus que le jeu, c'est l'ambiance et les échanges avec "l'autre" qui va apporter un plus dans les apprentissages. L'enseignement peut être présenté de façon ludique ou abordé comme un jeu pour susciter un intérêt alors que ce n'est pas le but premier. Inversement, un jeu qui ne présente pas d'aspect ludique ou une ambiance enjouée peut s'avérer néfaste pour l'apprentissage.

Bien que stipulé dans les programmes et mis en avant dans de nombreuses études, mon expérience dans le cycle 1 m'a permis de comprendre l'importance du jeu dans la formation des élèves. Tous les jeux que j'ai pu mettre en place présentaient chacun un avantage dans les objectifs à atteindre, comme le développement de l'expression orale des élèves.

La combinaison de différents jeux sur une année scolaire a permis d'instaurer une ambiance joviale ce qui avec le temps a facilité l'ensemble des apprentissages, la socialisation et le vivre ensemble au sein de classe mixte. Cependant, une pratique d'enseignement basée sur le jeu met du temps à se mettre en place et un atelier jeu, bien qu'il permette d'appuyer les bases, prend souvent le pas sur un aspect plus approfondi de la compétence qui cherche à être acquise.

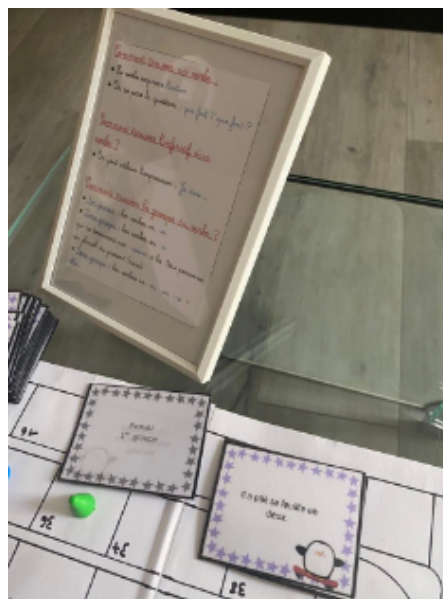
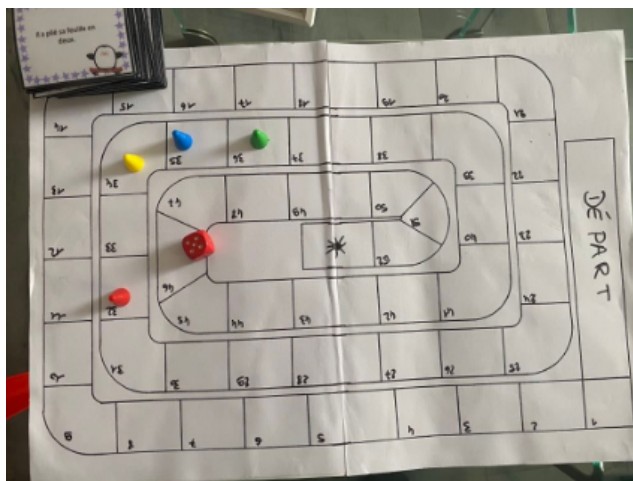
5.2) Mise en pratique au cycle 2

Cette année, un jour par semaine, j'ai eu l'occasion de tester différents jeux auprès de mes élèves de CE2. Cette classe, située dans les bouches du Rhône, est composée de 26 élèves. Cette année, parmi d'autres, j'avais en charge, comme discipline, la conjugaison et l'anglais. Deux jeux ont particulièrement été appréciés chez mes élèves, voici un bref descriptif :

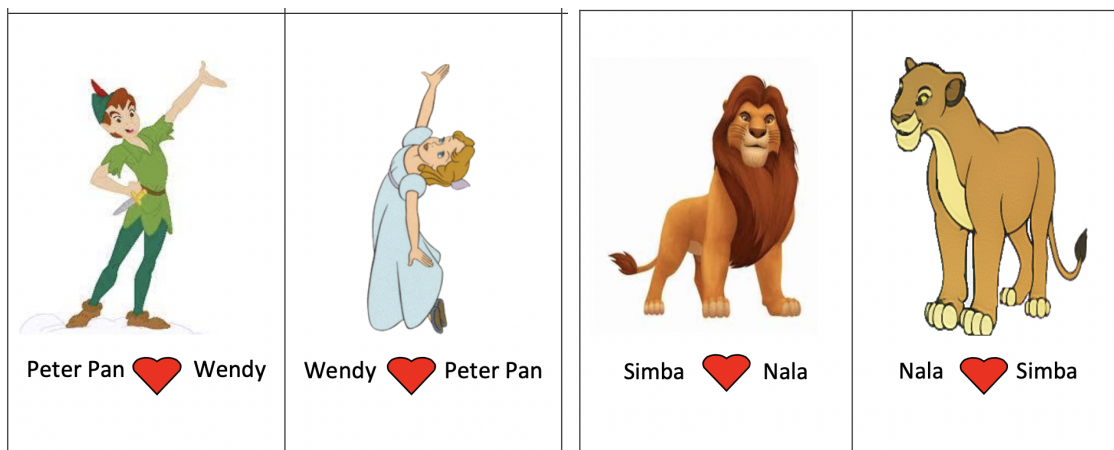
Lors de mon premier cours de conjugaison, je me suis aperçue que les élèves avaient encore beaucoup de difficultés pour reconnaître un verbe, son infinitif et le groupe auquel il appartenait. Je ne pouvais donc pas commencer ma conjugaison sans que mes élèves aient des bases solides pour pouvoir revoir les différents temps. Pour ce faire, j'ai voulu rendre l'exercice plus ludique, j'ai donc créé un jeu de plateau pour mes élèves. Le jeu de plateau fait partie des jeux structurés, des jeux à règles. Il est donc adapté pour des élèves de 8 ans.

Le but de ce jeu est de reconnaître le verbe, son infinitif et savoir à quel groupe il appartient. Pour cela, les élèves étaient regroupés par 5 ou 6. Ils devaient lancer le dé, à tour de rôle, puis tirer une carte. Sur cette carte, au recto, était inscrite une phrase, par exemple : "nous jouons avec des cartes". A partir de cette phrase, il devait trouver le verbe, son infinitif et dire à quel groupe il appartenait. Les élèves pouvaient avoir recours à une aide, à savoir des petites astuces pour trouver des solutions (Cf. Annexe n°4). La réponse se trouvait au verso de la carte. Si la

réponse trouvée était la bonne, il devait avancer d'autant de cases que le nombre du dé, tiré auparavant. Le premier qui arrivait sur la case finale avait gagné.



Lors de son observation ma PEMF m'a précisé qu'enseigner les langues vivantes se faisait beaucoup par le jeu. J'ai donc décidé de fabriquer des flashcards sous forme de memory sur la compétence : prendre part à une conversation et plus particulièrement : se présenter avec comme structure langagière : what's your name ? / my name is ? Nous avons joué au "famous couple". Ici, le but du jeu est de former une paire à partir de couple de personnages célèbres. Pour cela, il faut autant de couples que de binômes en classe. Après la distribution des cartes représentant un personnage célèbre, les élèves devaient se mettre debout. Le premier élève devait dire my name is ... et désignait son personnage et devait ensuite poser la question : what's your name ? à l'un de ses camarades. Une fois qu'un couple était trouvé, le binôme devait s'asseoir et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la classe soit assise.



Analyse à posteriori

Concernant ces deux jeux, les élèves ont pu apprendre les notions visées sans s'en rendre compte. Ils me demandent régulièrement de nouveaux jeux et me proposent de créer des jeux eux-mêmes pour réviser des notions.

De plus, j'ai constaté, lors de ce jeu d'anglais, que mes élèves avaient particulièrement apprécié le changement dans leurs relations sociales et la cohésion de groupe que cela avait pu engendrer. En effet, ils y jouaient avec plaisir car leur camaraderie s'en trouvait renforcée.

Par ailleurs, je me suis aussi intéressée à l'image que l'élève avait de lui-même et j'ai constaté que justement, à travers le jeu, le « mauvais » élève ne se percevait pas comme mauvais et se retrouvait sur un pied d'égalité avec les « bons élèves ».

Une étude réalisée en 2001, sur des élèves de sixième et de cinquième a mis des élèves dans une situation de jeu similaire. Ces derniers disposaient de 50 secondes pour apprendre une figure complexe, ils devaient par la suite la reproduire sur une feuille. Les élèves étaient répartis aléatoirement dans deux endroits différents. D'un côté, il leur a été dit que les compétences évaluées étaient en géométrie et dans l'autre que la compétence évaluée était en dessin.

Le but de cette expérience était de démontrer que la performance de l'élève était étroitement liée avec la représentation qu'il a de lui-même et de ses capacités dans une discipline donnée.

Le résultat de cette expérience est que les élèves en échec scolaire, dans le contexte de géométrie, était inférieur aux élèves en réussite scolaire alors que dans le contexte du dessin, les résultats des élèves en échec scolaire étaient semblables aux élèves en réussite scolaire.

PASCAL HUGUET ET AL.

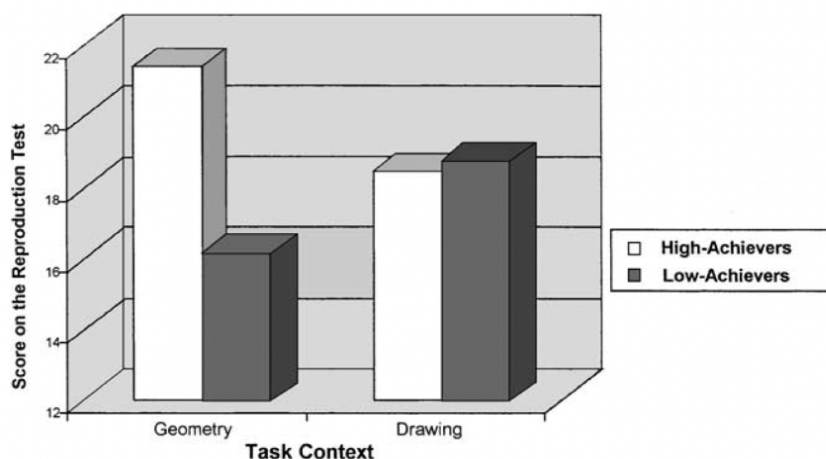


Figure 1. Score to the Rey-Osterrieth's Complex Figure Reproduction Test as a Function of Academic Achievement and Task Context in the Original Study.

Nous pouvons peut-être faire le parallèle de cette étude avec le jeu dans les apprentissages. Comme nous l'avons vu, le jeu est inné chez l'être humain et l'enfant joue depuis qu'il est tout petit, il sait donc jouer. A travers le jeu, l'obstacle de la représentation qu'il a de lui-même est placé en arrière-plan, car l'élève se met sur un pied d'égalité avec les autres. L'élève joue et n'a plus l'impression d'être dans les apprentissages scolaires.

J'ai pu constater que le jeu était favorable aux apprentissages scolaires. Non seulement, les élèves sont motivés et l'enrôlement dans la tâche est plus facile, mais il permet de développer des compétences transversales comme la construction du citoyen de demain. En effet, le respect de son adversaire, le respect des règles... sont autant de compétences qui lui permettront une vie sociale épanouie.

Le jeu est donc un outil au service de l'éducation mais aussi au service du savoir vivre ensemble.

Il est vrai que le jeu est beaucoup moins présent après le cycle 1 et peut être plus difficile à mettre en place, mais il reste un outil très intéressant pour les apprentissages scolaires.

5.3) Les limites du jeu dans les apprentissages

G. Brougère²⁵, professeur spécialisé dans le rôle du jeu dans l'éducation, nous indique que "lorsque le jeu est utilisé en classe, il perd alors ses caractéristiques" par l'intervention parfois trop régulière de l'adulte, ce qui l'instrumentalise à "des fins précises qui n'en font plus un jeu".

En effet, il est difficile d'insérer le jeu dans une logique scolaire puisque l'intervention de l'enseignant va à l'encontre de la liberté qui définit le jeu, ainsi que la pédagogie active qu'il induit et limite la coopération entre les élèves.

Pour sa part, C. Freinet²⁶, pédagogue français, va plus loin en indiquant que le jeu est l'activité des fainéants et qu'il faut plutôt motiver le travail de l'enfant. Cette pédagogie par le jeu n'est donc pas partagée par tout le monde.

En outre, du point de vue de l'enseignant, la crainte de ne pas pouvoir terminer le programme ou de perdre son temps explique en partie le fait que les enseignants français jouent peu ou pas en classe.

De plus, un enseignant seul a beaucoup de difficultés à organiser son enseignement autour du jeu, en fonction de l'effectif de la classe et selon le cycle. La mise place du jeu peut nécessiter beaucoup de travail et de préparation au préalable, pour un bénéfice qui peut sembler parfois anecdotique.

²⁵ Brougère, G. (2005). *Jouer, apprendre (EDUCATION)*. ECONOMICA.

²⁶ Freinet, C. (1956). *Les méthodes naturelles dans la pédagogie moderne*. Bourrelly.

Par ailleurs, le manque de formation des enseignants à la pédagogie par le jeu empêche son développement.

Conclusion

L'objectif de ce mémoire était d'en apprendre davantage sur la notion de jeu à l'école.

Le point de vue de scientifiques et pédagogues nous ont accompagnés dans nos recherches et nos questionnements et nous ont permis d'approfondir nos connaissances (théoriques) sur le jeu.

Nous avons été particulièrement marqués par le point de vue qu'aborde Odile Périno dans son ouvrage, qui décrit par des données précises ce que représente le jeu pour elle et quelle organisation matérielle mettre en place pour faciliter son usage. Pourtant, pour elle, bien que le jeu doit d'être libre, gratuit et fictif, il serait incompatible avec les savoirs scolaires.

C'est pour aller à l'encontre de ce jugement que nous avons réalisé ce mémoire et qu'en exposant nos recherches et les pratiques que nous avons mises en place dans nos classes, nous espérons donner un avis plus favorable sur la place du jeu dans les enseignements.

D'un point de vue pratique, ce mémoire nous a motivé à appliquer des jeux dans nos classes.

Nous avons pu expérimenter différentes manières de faire apprendre à l'aide du jeu, nous permettant de comparer la pratique transmissive généralement utilisée avec la méthode ludique apportée par le jeu.

Nous avons ainsi pris conscience que le jeu est un moyen d'atteindre des objectifs pédagogiques sans donner l'impression de travailler.

Le jeu est un outil pédagogique multifonction. On le retrouve en tant que jeu ludique dans la cour de récréation mais également en tant que support des enseignements avec un impact positif sur le comportement en classe.

De par nos constatations, il est indéniable qu'il accentue la motivation, il est un moyen de rythmer un enseignement en diversifiant les méthodes de travail et il permet de développer les compétences liées aux apprentissages, dont principalement les capacités langagières.

Lors de nos hypothèses et problématiques de départ, nous pensions que le jeu n'était pas suffisamment présent, surtout en cycle 2 et 3.

Et cela s'est avéré.

Bien qu'il ait une participation non négligeable dans la transmission des savoirs scolaires, il est sous-estimé et dénigré au profit d'applications d'exercices répétitifs ennuyeux.

Les scientifiques nous ont prouvé que le jeu est inné.

Nos élèves savent donc tous jouer.

En développant cette idée, nous avons démontré qu'un exercice paraissant insurmontable pour les élèves devenait bien plus simple dès que le jeu entre en ligne de compte.

Il permet donc de placer les élèves en situation de réussite là où les enseignements plus protocolaires érigent des obstacles laborieux.

Nous pensons même que le jeu dans l'enseignement permettrait d'aider de manière plus importante et durable les élèves en difficulté et plus encore ceux en échec scolaire.

Le jeu et l'éducation ont évolué en tendant progressivement l'un vers l'autre. N'arrêtons pas nos recherches en si bon chemin. Les besoins, les envies et les réussites de nos élèves sont en jeu, à nous, enseignant, de leur permettre d'apprendre en s'amusant.

Références bibliographie

- Adaptation d'un conte africain. (2005). *Kalikoba et le lion terrible*. CPC EPS 13 du groupe "Maternelle".
- Amblard, O. (2021, 27 mai). *Pourquoi les enfants jouent-ils ?* Notre famille Enfant.com.
<https://www.enfant.com/bebe-0-3-ans/jeux-jouets/pourquoi-enfants-jouent-4007>
- Assemblée Nationale Des Nations Unies. (1959, 20 novembre). *Déclaration des Droits de l'Enfant*. Humanium.
<https://www.humanium.org/fr/normes/declaration-1959/texte-integral-declaration-droits-enfant-1959/>
- *Les avantages du jeu pour les adultes*. (2021). Femme Magazine.
<https://www.femmemagazine.fr/sante-mentale/bonheur/jouer-adulte.html>
- *Les bienfaits du jeu*. (2018). Naître et grandir.
https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=ik-naitre-grandir-enfant-bienfait-jeu-jouer
- Brougère, G. (2005). *Jouer, apprendre (EDUCATION)*. ECONOMICA.
- Bruner, J. (2011). *Le développement de l'enfant : Savoir faire, savoir dire* (Vol. 1 & 2). PUF.
- Bucheton, D. (2020). *Les gestes professionnels dans la classe*. ESF Sciences humaines.
- *Comment faire participer les élèves en classe ?* (2021, 9 décembre). Bien Enseigner.
<https://www.bienenseigner.com/comment-faire-participer-les-eleves-en-classe/>
- *Comment les jeux de société et les jouets pour enfants exercent une influence sur l'âge adulte*. (2020, 17 mai). Gus & Co - Agitateurs d'imaginaire.
<https://gusandco.net/2020/05/17/jeux-jouets-enfants-psychologie/>

- Couzon, N. (2022, 28 février). *Le pouvoir du jeu dans le développement des jeunes enfants*. CTREQ - RIRE. <https://rire.ctreq.qc.ca/pouvoir-jeux/>
- *Ébauche d'une classification des jeux où participent humains et autres animaux* –. (2020, 27 avril). [ethnographiques.org. https://www.ethnographiques.org/2018/Wendling](https://www.ethnographiques.org/2018/Wendling)
- Erasme. (1529). *De l'éducation des enfants*. [http://blog.ac-versailles.fr/1eres4michelet/public/Former l homme a la Renaissance/DC_ERASME_texte_1.pdf](http://blog.ac-versailles.fr/1eres4michelet/public/Former_l_homme_a_la_Renaissance/DC_ERASME_texte_1.pdf)
- Freinet, C. (1956). *Les méthodes naturelles dans la pédagogie moderne*. Bourrelier.
- *Grille de Virginia Henderson et diagrammes*. (1960). Infirmiers.com. <http://papidoc.chic-cm.fr/573Hendgrille.html>
- *Intégrer le jeu dans son cours, mode d'emploi*. (2017, 31 mars). Pedagotheque des ponts. <https://pedagotheque.enpc.fr/2017/03/31/integrer-le-jeu-dans-son-cours-mode-demploi/>
- *Jeu et jouets : à quoi servent-ils à l'enfant ?* (2021, 25 janvier). Liveli crèches. <https://www.liveli.fr/blog/le-jeu-le-jouet-un-indispensable-au-developpement-de-lenfant/>
- *Le jeu symbolique en maternelle*. (2015, août 28). [Vidéo]. PeerTube Temporaire de l'Académie de Toulouse. <https://tube-toulouse.beta.education.fr/videos/watch/01587287-7c87-4337-ac48-dc04c874992a>
- *Jeux déguisés*. (2021, 1 juillet). Balises - Le magazine de la Bpi. <https://balises.bpi.fr/jeux-deguises/>
- Jouvet, M. (1965). *Neurophysiologie des états de sommeil*. CNRS.

- Laboratoire Experice. (2021). *Le jeu de société : pratiques, produits et industries*. Sciences du jeu. <https://journals.openedition.org/sdj/2784>
- *L'éducation et l'école*. (2019). Odyseum. <https://eduscol.education.fr/odyseum/leducation-et-lecole#:~:text=Dans%20l'Antiquit%C3%A9%20l',niveaux%20primaire%20secondaire%20et%20sup%C3%A9rieur.>
- *L'importance du jeu chez le jeune enfant*. (2019, 29 mai). La Maison Bleue. <https://www.la-maison-bleue.fr/actualite/parent/parentalite/limportance-du-jeu-chez-le-jeune-enfant>
- M. (2019, 18 février). *Jeu et apprentissage en maternelle : quels aménagements pour la classe ?* Aménagement des espaces éducatifs - Classe de Demain. <https://www.classe-de-demain.fr/accueil/maternelle/jeu-et-apprentissage-en-maternelle-le-quels-amenagements-pour-la-classe>
- *Maternelle 4 ans et 5 ans : qu'est-ce que l'enfant y apprend?* (2021). Naître et grandir. <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/ecole/fiche.aspx?doc=maternelle-4-ans-5-ans-qu-est-ce-que-enfant-apprend>
- Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports. (2021). *Jouer et apprendre*. Éduscol. <https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>
- Montessori, M. (2003). *L'esprit absorbant de l'enfant* (DESCLEE DE BROUWER éd.). DDB.
- Olivier, C. E. (2021, 12 octobre). *Pourquoi et comment utiliser les jeux pour les apprentissages scolaires*. Les Supers Parents. <https://www.les-supers-parents.com/le-jeu-dans-les-apprentissages-scolaires/>

- Panksepp, J. (2012). *The Archaeology of Mind : Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*. W. W. Norton & Company.
- *Pédagogie par le jeu : quels jeux pour enseigner à l'école primaire ?* (2019, 25 novembre). Ecole alternative.
<https://www.ecolealternative.com/pedagogie-par-le-jeu-quels-jeux-pour-enseigner-a-l-ecole-primaire/>
- Perino, O. (2017). *Des espaces pour jouer*. Eres.
- Piaget, J. (1936). *La Naissance De l'Intelligence Chez l'Enfant*. Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1997). *Le Langage et la Pensée chez l'enfant*. Delachaux & Niestlé.
- *Le Pôle - Histoire de l'éducation*. (2009). LEPOLE.
<https://lepole.education/culture-pedagogique/22-histoire-de-l-education?showall=1>
- *Le rôle et la place du professionnel dans le jeu de l'enfant*. (2018, 7 mai). lesprosdelapetiteenfance.
<https://lesprosdelapetiteenfance.fr/eveil-activites/jouer-pour-grandir/le-role-et-la-plac-e-du-professionnel-dans-le-jeu-de-lenfant>
- ROUSSEAU, J.-J. (1762). *Émile ou de l'éducation* (Vol. 1 & 2) [E-book]. Bourlapapey.
https://ebooks-bnr.com/ebooks/pdf5/rousseau_emile_ou_education_livres1et2-a5.pdf
- Section de l'éducation. (2018). *Apprendre par le jeu : Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance*. UNICEF.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>
- Tarr, L., & Devaux, M. (2005). *Les aventures de Pensatou et Tétanlère : le château de Radégou*. Ep&s.

- Tarr, L., & Devaux, M. (2006). *Les aventures de Pensatou et Tétanlère : Les sept secrets de Monsieur Unisson*. Ep&s.
- Tête à Modeler. (2020, 22 janvier). *Le jeu est très important pour le développement de l'enfant*. <https://teteamodeler.ouest-france.fr/scolarite/psychologie/jeu1.asp>
- Vygotsky, L. S. (1967). *Play And its Role in The Mental Development of The Child (Psychology Classics Book 1)*. Soviet Psychology.
- Wikipedia contributors. (2022). *Éducation au Moyen Âge en Occident*. Wikipédia. https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ducation_au_Moyen_%C3%82ge_en_Occident
- Winnicott, D. (1975). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. GALLIMARD.
- Yves, C. (2015, 24 novembre). *Jeu ou jouet ? Où est la différence ?* La Libre. <https://www.lalibre.be/archives-journal/2015/11/24/jeu-ou-jouet-ou-est-la-difference-JUAEU5OI5VAVZKMZ3WQOKVYNVE/>

Annexes

Annexe 1



But du jeu : Le Royal d'Ur est un jeu de capture où les joueurs vont s'affronter sur un champ de bataille pour tenter de capturer toutes les pions de l'adversaire. Le premier joueur qui fait prisonnier tous les pions adverses gagne la partie.

Matériel : 1 plateau de 20 cases, partagées en deux camps de chacun 6 cases et d'un champ de bataille de 8 cases

- 7 pions blancs et 7 pions noirs, marqués d'un signe particulier sur l'une des faces
- 1 dé à 6 faces (3 dés pyramidaux dans le jeu original).

Pour les règles complète du jeu : <https://www.tujoues.fr/royal-dur>

Annexe 2

« À ce moment-là, mon chien Hudson me sembla déjà mort. C'est ce que pensa le trappeur Brian La Doon quand il vit un ours polaire de 500 kg traverser rapidement le champ de neige pour venir directement vers les chiens de traîneau qui étaient au repos à l'écart du camp. Ce mois de novembre, les ours polaires du Grand Nord canadien étaient affamés. La baie n'avait pas encore gelé, empêchant l'accès aux phoques que les ours chassent habituellement depuis la glace. La Doon qui passait beaucoup de son temps dans le territoire de l'ours polaire comprit, en voyant l'aspect de cet ours-là, qu'il n'avait pas mangé depuis des mois. D'un coup de mâchoire ou de ses griffes énormes, il pouvait facilement déchirer l'un des chiens en quelques secondes.

Mais le chien Hudson avait autre chose en tête. C'était un chien esquimau canadien de 6 ans, l'un des plus exubérants de la troupe. Quand l'ours polaire se rapprocha, le chien n'aboya pas et ne s'enfuit pas. Au contraire, il remua la queue, s'étira et courba le dos dans un signal de jeu propre aux chiens. Au grand étonnement de La Doon, l'ours répondit à l'invitation du chien. Ours et chien entamèrent une série

d'ébats ludiques dans la neige. Les deux ouvraient la bouche sans montrer les dents, leurs poils n'étaient pas hérissés. Tout indiquait que l'autre n'était pas une menace. Rétrospectivement on peut affirmer que les signaux du jeu commencèrent bien avant que les deux animaux soient proches l'un de l'autre, car l'ours avança avec une démarche chaloupée qui n'avait rien à voir avec la trajectoire directe et le regard fixe que l'on observe lors d'une approche agressive.

Les deux animaux luttèrent dans un corps-à-corps fraternel, ils roulèrent l'un sur l'autre si énergiquement que l'ours se retrouva à terre le ventre en l'air, signe universel au royaume des animaux pour demander une pause. Soudain, au cours de ces ébats, l'ours s'arrêta pour serrer le chien entre son cou et ses pattes et l'envelopper dans une accolade affectueuse.

Quinze minutes plus tard l'ours s'en alla, encore affamé, mais rassasié, sembla-t-il, par une dose de plaisir dont il avait tant besoin. Le trappeur ne pouvait pas en croire ses yeux et il fut encore plus étonné quand le même ours revint, le jour suivant, pour un autre moment de batifolage avec le chien. Le troisième jour, la nouvelle de cette lutte un peu spéciale entre espèces s'étant répandue, le campement se remplit de visiteurs désireux d'observer ces deux nouveaux amis. Chaque nuit pendant une semaine, l'ours polaire et le chien de traîneau se retrouvèrent pour un rendez-vous ludique. Finalement, la glace s'étant suffisamment épaissie, l'ours affamé mais joueur reparti à la chasse aux phoques. »

Annexe 3

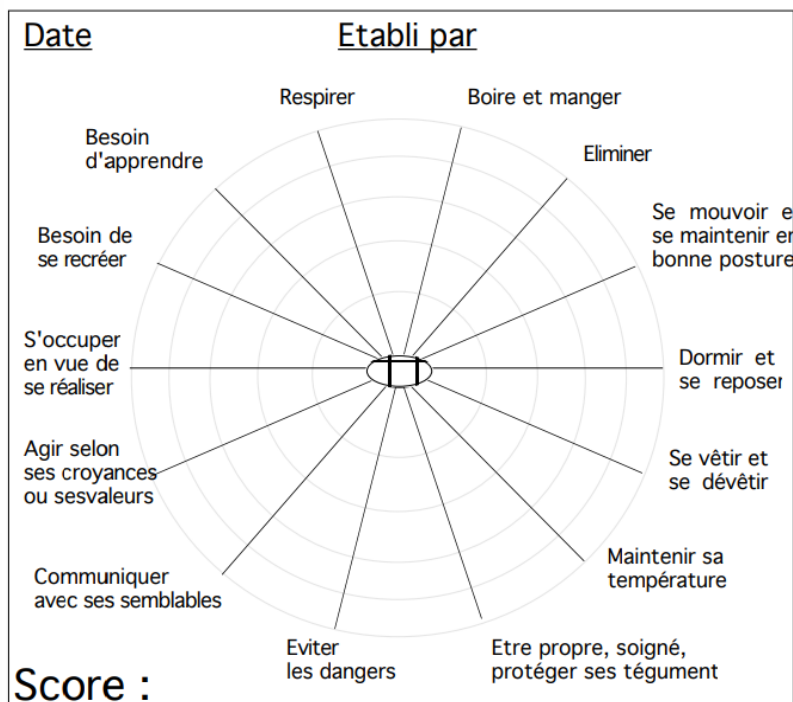


Diagramme établi par le Dr Lucien MIAS en 1993 pour appuyer les 14 besoins de V. HENDERSON

I - Besoin de respirer

- 1 - Sans gêne
- 2 - Dyspnée.
- 3 - À besoin d'aide technique (aérosol).
- 4 - Ventilation assistée.

II - Besoin de boire et manger

- 1 - Mange seul.
- 2 - Installation/stimulation.
- 3 - À besoin d'aide partielle et/ou surveillance.
- 4 - À besoin d'aide totale (faire manger, nutripompe, etc).

III - Éliminer (urines)

- 1 - Continence.
- 2 - À besoin d'aide (wc avec aide, urinal, bassin).
- 3 - Incontinence jour ou nuit.
- 4 - Incontinence jour et nuit.

Éliminer (selles)

- 1 - Transit normal.
- 2 - À besoin d'aide (wc avec aide, bassin, laxatif).
- 3 - Incontinence, diarrhée, constipation épisodique.
- 4 - Incontinence en permanence.

IV - Se mouvoir et maintenir une bonne posture

- 1 - Se déplace seul.
- 2 - Se déplace avec aide (caneÉ) ou avec une personne.
- 3 - Se déplace avec l'aide de deux personnes.
- 4 - Alité en permanence, lever interdit.

V - Dormir et se reposer

- 1 - Dort naturellement.
- 2 - Dort avec aide (médicament).
- 3 - Réveils fréquents.
- 4 - Insomnies fréquentes.

VI - Se vêtir et se dévêtir

- 1 - S'habille, se déshabille seul.
- 2 - A besoin du conseil d'un tiers, de surveillance.
- 3 - A besoin de l'aide partielle d'un tiers.
- 4 - A besoin d'une aide totale.

VII - Maintenir sa température

- 1 - Adapte ses vêtements à la température ambiante.
- 2 - Demande à être protégé.
- 3 - Incapable d'adapter ses vêtements à la température ambiante.
- 4 - Garde les vêtements qu'on lui enfile.

VIII - Être propre, protéger ses téguments

- 1 - Se lave seul.
- 2 - A besoin d'être stimulé mais se lave seul.
- 3 - A besoin d'une aide partielle (une partie du corps).
- 4 - A besoin d'une aide totale pour se laver.

IX - Éviter les dangers

- 1 - Lucide.
- 2 - Confus et/ou désorienté épisodiquement.
- 3 - Confus et/ou désorienté en permanence.
- 4 - Coma, dangereux pour lui-même et pour les autres.

X - Communiquer

- 1 - S'exprime sans difficulté.
- 2 - S'exprime avec difficulté (bégaiement).
- 3 - A besoin d'une aide pour s'exprimer (ardoise, interprète).
- 4 - Ne peut pas s'exprimer (aphasie), ne veut pas s'exprimer.

XI - Agir selon ses croyances et ses valeurs

- 1 - Autonome.
- 2 - Est découragé, exprime sa colère, son angoisse.
- 3 - Éprouve un sentiment de vide spirituel.
- 4 - Demande une assistance spirituelle.

XII - S'occuper en vue de se réaliser

- 1 - Autonome.
- 2 - Triste, anxieux.
- 3 - Angoissé, opposant, se laisse aller.
- 4 - Négation de soi, désespoir.

XIII - Besoin de se récréer, se divertir

- 1 - Autonome.
- 2 - Désintéressement à accomplir des activités récréatives.
- 3 - Difficulté/incapacité à accomplir des activités récréatives.
- 4 - Refuse d'accomplir des activités récréatives.

XIV - Besoin d'apprendre

- 1 - Se prend en charge.
- 2 - À besoin de stimulation.
- 3 - Apathique.
- 4 - Refus, résignation

Annexe 4 (aide conjugaison)

Comment trouver un verbe :

- Le verbe exprime l'action
- On se pose la question : que fait ? que font ?

Comment trouver l'infinitif d'un verbe ?

- On peut utiliser l'expression : Je dois

Comment trouver le groupe du verbe ?

- 1er groupe : les verbes en -er
- 2ème groupe : les verbes en -ir qui se terminent par -issons à la 1ère personne du pluriel du présent (nous)
- 3ème groupe : les verbes en -ir, -oir, -re + aller.

Résumé

Le mot jeu vient du latin *Jocus* qui signifie plaisanterie.

Utiliser le jeu dans les apprentissages scolaires serait-il une plaisanterie ?

Ce mémoire s'interroge sur la pertinence du jeu à l'école et plus particulièrement sur le jeu comme outil pédagogique au service des apprentissages.

A travers notre questionnement, à savoir :

Le jeu a-t-il un potentiel éducatif ?

Les élèves peuvent-ils réellement mieux apprendre en jouant ?

Quels sont les bénéfices du jeu dans les apprentissages ?

Nous avons essayé d'apporter quelques éléments de réponse.

A travers nos recherches et nos observations en classe, nous vous montrerons que, non seulement, le jeu semble être un outil pédagogique à part entière mais qu'il développerait également d'autres compétences transversales indispensables pour le savoir vivre ensemble.

Il optimiserait la motivation, le développement cognitif, émotionnel ou encore moteur et serait même propice aux relations sociales.

Le jeu pourrait-il être un formidable vecteur des apprentissages dans la réussite scolaire des élèves ?

→ Jeux, motivation, apprentissages, développement de l'enfant, outils pédagogique

Abstract

The word game comes from the Latin word *Jocus* which means joke.

Would using games in school learning be a joke?

This dissertation questions the relevance of games in schools, and more specifically, games as a pedagogical tool for learning.

Through our questioning, namely :

Does the game have an educational potential?

Can pupils really learn better by playing?

What are the benefits of games in learning?

We have tried to provide some answers.

Through our research and classroom observations, we have been able to observe that, not only is play a pedagogical tool in its own right, but that it would also develop other transversal skills essential for learning how to live together.

It would optimize motivation, cognitive, emotional or even motor development, and would even be conducive to social relations.

Could the game be a great vehicle for learning in academic success for pupils ?

→ Play/Game, motivation, learning, child development, educational tools