

Le jeu à l'école maternelle

I. Le jeu dans les programmes

La présentation des cinq domaines d'activités des *Instructions officielles pour l'école maternelle (2002)* rappellent dès le début l'importance et l'intérêt du jeu pour l'enfant de maternelle : « *Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires... Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques* ».

Dans les nouveaux programmes, le jeu n'est pas mentionné de façon aussi explicite.

II. Les différentes formes de jeu

Le jeu à l'école existe sous différentes formes, à savoir :

- **Les jeux d'exercice, jeux fonctionnels (jeux moteurs, de manipulation, sensoriels) :** exercices sensori-moteurs sans but apparent : tirer, secouer, taper, soulever,... ces actions sont répétées pour le plaisir immédiat. Avec le temps ces actions s'étendent à des contenus verbaux : mots et sonorités répétés, jeux de rimes,... . Ainsi l'élève sait différencier différents objets et personnes.
- **Les jeux d'imitation (jeux symboliques, du faire-semblant) :** utilisés quand l'enfant connaît le mot désignant une chose et incitent l'enfant à utiliser le langage de son personnage.
- **Les jeux libres (jeux de construction et jeux symboliques) :** coins-jeux par exemple
- **Les jeux de règles :** ont un rôle fondamental dans la socialisation.

III. Les objectifs du jeu

Le jeu entretient de nombreux liens avec les domaines d'apprentissage ; il nourrit la curiosité pour la découverte du monde, permet à l'enfant d'exercer sa motricité, l'encourage à exprimer des réactions, des goûts, des choix.

A. Maîtrise de la langue

Dans ce domaine, le jeu permet de :

- Communiquer avec l'autre pour agir
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres

- Oser parler
- Communiquer sans l'aide de l'adulte
- Commenter son action immédiate (dire ce qu'on fait à un camarade)
- Évoquer des situations passées ou à venir
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique

B. Vivre ensemble

Dans ce domaine, le jeu permet de:

- Éprouver sa liberté d'agir.
- Construire des relations nouvelles avec ses camarades.
- Se faire respecter.
- Accepter, respecter, les autres.
- Partager avec les autres
- Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre.
- Partager des moments privilégiés et « autonomes » avec les autres, sans l'adulte.
- Connaître, accepter et respecter les règles- Connaître la place du matériel, savoir ranger...

C. Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles

Dans tous les jeux symboliques, "pas pour de vrai" et "à faire semblant" l'enfant va :

- se distinguer en tant que personne, jouer des identités différentes, tenir des rôles et les inventer...
- faire l'apprentissage des rôles sociaux réels
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé
- développer des compétences d'initiative
- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu
- développer un sentiment de confiance en soi
- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction

D. Socialiser

Le jeu doit permettre à l'enfant de :

- Se connaître et construire son identité.
- Respecter les autres.
- Accepter les autres.
- Développer son autonomie.
- Coopérer.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Développer son sens des responsabilités.
- Respecter le matériel collectif.
- Accepter et respecter les règles collectives, les transformer, les adapter.
- Développer des interactions avec les autres.

IV. A quel moment utilise-t-on le jeu ?

Le jeu doit être accessible partout où se trouvent des enfants.

A l'école maternelle, les cours de récréation aménagées favorisent les pratiques ludiques de toute sorte. Les salles de motricité sont équipées de matériel pour favoriser les activités motrices. Des jeux, des jouets, des coins-jeux sont installés dans la classe.

L'enfant joue donc à l'école mais cela est encadré par l'enseignant en fonction de son intention pédagogique. Mais il faut s'adapter à l'âge de l'enfant, à ses besoins.

Le jeu est souvent un temps spécifique à la démarche pédagogique puis devient une passerelle vers des apprentissages sérieux.

V. Regard historique

Dans l'Antiquité, plusieurs auteurs comme Platon ou Quintilien émettent l'idée qu'un apprentissage puisse passer par le jeu mais uniquement pour les plus jeunes et dans un but très limité comme apprendre à lire ou apprendre un métier.

Au Moyen Age, l'enfance n'est pas considérée comme une période positive de la vie et les jeux ne sont pas très présents car condamnés par l'Eglise.

A la Renaissance en revanche, naît une réflexion sur l'intérêt éducatif des jeux, liée au renouvellement des préoccupations éducatives des Humanistes, surtout dans les traités d'éducation. Le rôle des religieux dans la pédagogie est important, ce sont les jésuites qui ont introduit le jeu dans les collèges. Le premier jeu de cartes éducatives (sur la logique) a été inventé par un moine allemand au début du XVIe s. Ses étudiants ont fait de tels progrès que le moine a été accusé de magie.

Au XVIIe s. Comenius et Locke reconnaissent l'intérêt pédagogique du jeu. Des exemples de jeu de l'époque : jeux de l'oie à finalité morale (apprendre à être un bon roi), jeux de reconnaissance de blasons et généalogiques (apprendre à reconnaître les familles régnantes), figurines militaires en plomb ou en carton (apprendre à mener la guerre), jeux sur l'histoire et la mythologie (s'identifier à des modèles édifiants), jeux de connaissances géographiques (apprendre à connaître son royaume mais aussi les nouvelles terres découvertes dans le monde) ... En revanche, on trouve assez peu de jeux de calculs, de lecture, scientifiques ou sur les langues étrangères ; il n'y a pas de jeux de filles non plus. Tous ces jeux sont plus instructifs (ils visent les connaissances) qu'éducatifs (visant la compréhension). Ils témoignent cependant d'un renouvellement de la pensée pédagogique qui accepte un peu plus les idées de plaisir et de douceur.

Au XVIIIe s. on assiste au développement considérable des jeux de lecture, des jeux géographiques et la réhabilitation des jeux physiques. De plus, la pensée pédagogique ne progresse guère sur l'utilité du jeu : même Rousseau ne propose que des jeux enfantins souvent physiques, pour les moins de douze ans, sans grand intérêt éducatif puisque la véritable éducation commence ensuite mais sans les jeux. Le seul vrai nom de la pédagogie ludique est celui de Monsieur de Vallange qui est le premier à affirmer explicitement que l'éducateur doit associer le jeu et l'apprentissage. La poupée devient alors aussi le moyen d'apprendre à être une mère. Mais il représente un courant de pensée minoritaire.

Au XIXe s. l'industrialisation et la diffusion de l'instruction vont changer le visage des jeux éducatifs. Les changements économiques vont permettre la multiplication des jeux et jouets à bas prix, facilitant leur diffusion dans la population. De plus de nouveaux jeux éducatifs apparaissent, notamment des jeux de lecture car le grand défi de l'époque est l'alphabétisation.

Au XXe s. les jeux de calcul et de lecture se raréfient, l'école étant obligatoire et ayant progressé dans l'instruction des élèves. A l'inverse, les jeux scientifiques et techniques connaissent un essor (jeux d'avion, électriques...). Dans la seconde moitié du XXe s. la politique éducative se base plus volontiers sur les recherches concernant le développement psychologique des enfants. Les jeux suivent les progrès : s'adressent à des tranches d'âge plus

larges, sont plus variés, suivent l'avancée de la technologie, couvrent tous les sujets possibles, etc.

VI. Eclairages didactiques

Quelques grands noms de la pédagogie et leur avis sur le jeu à l'école.

Piaget : pour lui le jeu est une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et donc des apprentissages scolaires. Le jeu est un processus intellectuel qu'il nomme l'assimilation, à savoir une organisation du monde extérieur à partir du monde intérieur. A l'inverse on trouve l'accommodation qui oblige l'apprenant à se soumettre à l'organisation des faits et à s'y adapter, elle a pour fonction la projection du projet interne dans le réel. Pour Piaget seule la combinaison des deux notions permet le développement de l'intelligence.

« Le jeu est un levier si puissant de l'apprentissage chez les petits au point que partout où l'on réussit à transformer en jeu l'initiation à la lecture, au calcul ou à l'orthographe, on voit les enfants se passionner pour ces occupations » dans Psychologie et Pédagogie.

Winnicott (pédiatre britannique du XXe s.): il désigne le jeu comme signe de la bonne santé mentale d'un enfant.

« Si un enfant joue, peu importe la présence d'un symptôme ou deux : (...) il n'y a au fond rien de grave (...) Le jeu montre que l'enfant est capable de vivre et de devenir finalement un être humain complet » dans L'Enfant et sa famille.

Kergomard (inspectrice générale des écoles maternelles, a fait transformer les salles d'asile en écoles maternelles sous le ministère de Jules Ferry): *« Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? » .*

Kant : *« Il est extrêmement mauvais d'habituer l'enfant (à l'école) à tout regarder comme un jeu. Il doit avoir du temps pour ses récréations mais il doit aussi y avoir pour lui un temps où il travaille ».*

Freinet : a banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Il distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu », un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

«Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations.»

VII. A voir

- Site d'une enseignante québécoise : <http://cf.geocities.com/ndegrandmont/>
- *Jeu et éducation*, Brougère, L'Harmattan, 1995
- *Histoire des jeux éducatifs*, Rabecq-Maillard, Nathan, 1969
- Dossier : http://www.restode.cfwb.be/pgres/copil/novobs/dossiers/dossier_jeu.pdf