



Le jeu constitue un appui efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement d'autres apprentissages.

Cadrage général

- [Cadre général - jouer et apprendre](#)

Les jeux d'exploration

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, au travers de l'ensemble de ses perceptions sensorielles. L'enfant découvre et entraîne son pouvoir à agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite. Il développe ainsi ses capacités à exécuter des mouvements ou à agir sur le monde par le geste ou par la voix.

▢ [Télécharger la ressource](#)

Les jeux symboliques

L'enfant commence par l'imitation immédiate jusqu'à environ 3 ans puis s'engage dans les jeux de « faire-semblant » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans, ils se prolongent vers 5 ans par des jeux de mise en scène.

▢ [Télécharger la ressource](#)

Les jeux de construction

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets : pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler, puzzles, dessins... L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe.

▢ [Télécharger la ressource](#)

Les jeux à règles

L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies au service de projets ou d'objectifs. Il y développe ses capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.

▢ [Télécharger la ressource](#)

Table des matières

Introduction	4
1. Le jeu dans le programme de l'école maternelle	6
2. Le jeu libre	7
3. Le jeu structuré	9
3.1. Place du jeu dans une situation de jeu structuré, niveau 2 (S2)	10
3.2. Exemple de déroulement de séances de jeux structurés	11
4. Du jeu libre au jeu structuré	12
4.1. Place de l'enseignant	13
4.2. Une logique spiralaire	13
4.3. Faire naître et actualiser les représentations initiales	14
5. Proposition de typologie	16
6. Jeux et développement de l'enfant	18
6.1. Développement de l'enfant et types de jeux	18
6.2. Développement de l'enfant et temps de jeux	19
6.3. Développement de l'enfant et aménagement des espaces	20
6.4. Quels jeux pour quels âges ?	25
6.5. Jeu et égalité entre les filles et les garçons	26
7. Jeu et langage	27
8. Place du numérique	30
8.1. Utiliser l'outil numérique	30
8.2. Solutions matérielles, logiciels et applications	31
9. L'Implication des familles	32
10. Vers une ludothèque d'école	33

Table des matières

Les jeux d'exploration : de quoi s'agit-il ?	4
Quand peut-on le plus souvent observer des jeux d'exploration à l'école maternelle ?	6
Les jeux d'exploration, pourquoi ?	8
Mise en œuvre des jeux d'exploration à l'école maternelle	11
Des lieux pour pratiquer les jeux d'exploration	12
Les espaces dédiés en classe	12
Attirer le regard, susciter la curiosité	16
Précisions sur l'espace médiathèque	16
Les espaces extérieurs	16
Les espaces polyvalents	17
Jeux d'exploration dans les cinq domaines du programme de l'école maternelle	19
1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	19
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	19
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	20
4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	20
5. Explorer le monde	21
6. Utiliser les outils numériques	2

Table des matières

Le jeu symbolique : de quoi s'agit-il ?	4
Le jeu symbolique : pourquoi ? Place des jeux symboliques dans le développement de l'enfant	6
Dimension motrice	6
Dimension psycho-affective	7
Jeu symbolique et théorie de l'esprit	7
Place des fonctions exécutives	8
Le jeu symbolique: où, quand et comment?	9
Comment mettre en œuvre le jeu symbolique dans les classes ?	9
Paramètres liés au sentiment de sécurité	9
Panorama de jeux symboliques	10
Favoriser la pratique du jeu symbolique (jeu libre)	11
Jeu symbolique et langage	13
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	13
Annexes	16
L'épicerie	16
L'espace déguisement	20
Chez le docteur ou à l'hôpital	23
L'espace « poupées et nurserie »	26

Table des matières

1.	Les jeux de construction : de quoi s'agit-il ?	4
2.	Jeux de construction, pourquoi ? Développement de l'enfant et jeux de construction	5
3.	Quels types de jeux de construction ?	7
	Proposition de classification des jeux d'assemblage et de construction	7
	Constructions planes et constructions en volumes	8
4.	Comment faire pratiquer les jeux de construction dans les classes ?	9
	4.1. L'imitation pour apprendre à construire	9
	4.2. Motivations exogène et endogène : du jeu vers le projet	10
	4.3. Du jeu libre au jeu structuré	10
5.	Jeux de construction et programme	12
	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	12
	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique	13
	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	14
	Explorer le monde	16

Table des matières

1.	Les jeux à règles : de quoi s'agit-il ?	4
2.	Quels sont les types de jeux à règles ?	6
3.	Les jeux à règles, pourquoi ?	7
4.	Les jeux à règles : comment ? Où et quand ?	7
5.	Des jeux pour...	8
	... parler	8
	... agir	8
	... créer	11
	... conceptualiser	11
6.	Et le numérique ?	12
	Annexe -Jouer pour parler	13
	Jeux à règles	13
	Jeux de langage	14
	Produire des discours longs (narration, explication) avec des jeux de société	15
	Annexe -Jeux de société, jeux de coopération	21