

Jouer et apprendre

Cadrage général

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf

Mots-clés : jeu libre – jeu structuré – jeu symbolique – jeu de construction – jeu à règles – caractéristiques – progression

| Question | Nature du document | | | Références Pages |
|---|--------------------|-------|---------|------------------|
| | Texte | Vidéo | tableau | |
| Qu'est-ce que « jouer » pour un enfant ? | x | x | | p.4-5 |
| Qu'est-ce que le jeu libre ? | x | x | | p.4-7 |
| Comment organiser une séance de jeu libre ? | | | x | p.8 |
| Quelles sont les conditions pour que les enfants soient en mesure de pratiquer le jeu libre ? | x | x | | p.8 |
| Qu'est ce qu'un jeu structuré ? | x | x | | p.9 |
| Comment organiser une séquence incluant une phase de jeu structuré ? Quel est le rôle du PE ? | x | | | p.10 |
| Exemple de déroulement de séances de jeux structurés | | | x | p.11 |
| Comment passer du jeu libre au jeu structuré ? | x | x | | p.12 |
| Quelle progression pour les différentes formes de jeu : du jeu libre à la trace, des représentations initiales au savoir formalisé ? | x | | | p.13-14 |
| Quels sont les caractéristiques des différents types de jeux : jeux d'exploration, jeux symboliques, jeux de construction, jeux à règles ? | x | | | p.17-18 |

Jouer et apprendre

Les jeux d'exploration

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_exploration_474564.pdf

Mots-clés : exploration – espaces aménagés – programmation – intérieur / extérieur – domaines d'apprentissages - numérique

| Question | Nature du document | | | | Références Pages |
|---|--------------------|-------|-------|------|------------------|
| | Texte | Vidéo | Photo | Tab. | |
| Les jeux d'exploration , de quoi s'agit-il ? | x | | x | | p.4-5 |
| Pourquoi proposer des jeux d'exploration aux enfants ? | x | | x | | p.8 à 10 |
| Comment, quand, où proposer des jeux d'exploration à l'école maternelle ? | x | | x | | p.11-12 |
| Quels jeux d'exploration proposer dans les espaces aménagés de la classe ? | x | | x | x | p.13-14 |
| Quelle programmation sur les périodes 1 et 2 ? | x | | x | x | p.15 |
| Comment aménager les espaces intérieurs et extérieurs pour favoriser les jeux d'exploration ? | x | | x | x | p.16 à 18 |
| Quels jeux d'exploration proposer dans les 5 domaines d'apprentissages et en lien avec le numérique ? | x | x | | | p.19 à 23 |

Jouer et apprendre

Les jeux symboliques

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf

Mots-clés : symbolique – développement – scénarios – objectifs langagiers – espaces aménagés - progressivité

| Question | Nature du document | | | | Références Pages |
|--|--------------------|-------|-------|------|------------------|
| | Texte | Vidéo | Photo | Tab. | |
| Les jeux symboliques , de quoi s'agit-il ? | x | x | | x | p.4-5 |
| Pourquoi proposer des jeux symboliques aux enfants ? Quels liens avec le développement de l'enfant ? | x | | x | | p.6 à 8 |
| Comment, quand, où proposer des jeux symboliques à l'école maternelle ? | x | | x | | p.9 à 12 |
| Jeu symbolique et langage : exemples de scénarios et d' objectifs langagiers dans les espaces aménagés de la classe, éléments de progressivité par âges | x | | x | x | p.13 à 29 |

Jouer et apprendre

Les jeux de construction

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/2/Ress_c1_jouer_construction_474562.pdf

Mots-clés : construction – types – domaines d'apprentissage

| Question | Nature du document | | | | Références Pages |
|--|--------------------|-------|-------|------|------------------|
| | Texte | Vidéo | Photo | Tab. | |
| Les jeux de construction , de quoi s'agit-il ? | x | | x | | p.4 |
| Pourquoi proposer des jeux de construction aux enfants ? | x | | x | | p.5 |
| Comment passer du jeu d'exploration au jeu de construction puis au jeu à règles ? | x | | x | | p.5-6 |
| Quels types de jeux de construction proposer ? | x | | x | x | p.7-8 |
| Comment faire pratiquer les jeux de construction à l'école ? | x | x | x | | p.9 à 11 |
| Quels jeux de construction proposer en lien avec les domaines d'apprentissages ? | x | | x | | p.12 à 18 |

Jouer et apprendre

Les jeux à règles

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf

Mots-clés : règles – types – numérique – parler – agir – créer – conceptualiser – apprentissages langagiers

| Question | Nature du document | | | | Références Pages |
|--|--------------------|-------|-------|------|------------------|
| | Texte | Vidéo | Photo | Tab. | |
| Les jeux à règles, de quoi s'agit-il ? | x | | x | | p.4-5 |
| Quels sont les types de jeux à règles ? | | | x | | p.6 |
| Pourquoi proposer des jeux à règles à l'école ? | x | | x | | p.7 |
| Comment, quand, où proposer des jeux à règles à l'école maternelle ? | x | | | | p.7 |
| Quels jeux à règles proposer pour parler, agir, créer, conceptualiser ? | x | | x | x | p.8 à 11 |
| Quelle place pour les jeux à règles numériques à l'école ? | x | | | | p.12 |
| Comment articuler jeux à règles et apprentissages langagiers ? Quelles structures syntaxiques construire de manière progressive ? | x | | x | x | p.13 à 22 |