

Le jeu à l'école maternelle

Mercredi 25 avril 2012 – IUFM

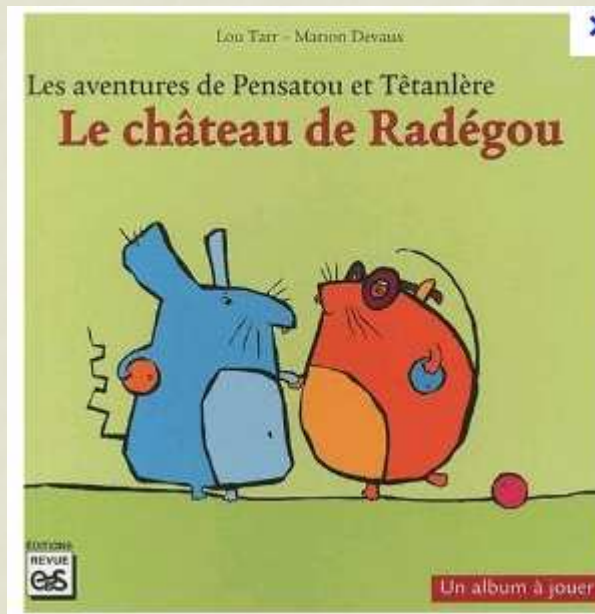
Céline Gineste, CPC EPS Montauban 2 ASH et Labastide

*« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants. »
Montaigne*

Compte-rendu d'une expérience

Un album à jouer...

Le château de Radégou



« *Radégou a volé le fromage des souris et l'a emporté dans son château... Ainsi débutent les aventures de Pensatou et Tétanlère, deux souriceaux bien décidés à récupérer leur butin.* »

- Cet album, qui raconte les aventures de personnages fictifs auxquels les enfants peuvent facilement s'identifier, offre la particularité de pouvoir être joué « pour de vrai ».
- **La démarche pédagogique qui sera développée consiste, à partir d'un album lu en classe,**
 - à mettre en place des projets motivants en EPS (jeux collectifs, lancers, courses, sauts, situations d'équilibre et de franchissement)
 - à construire des situations fonctionnelles de lecture, à susciter la production de dessins et d'écrits

Comment mettre en place une situation de jeu collective à la maternelle ?

■ Les obstacles souvent rencontrés :

Compréhension de la situation

Respect des règles du jeu...

Pour y remédier, on sollicite l'imaginaire de l'enfant : Jeux de chats, loups...

■ Intérêt du dispositif :

L'album à jouer propose, sous forme narrative (motif, quête, personnages, événements récurrents, etc...) une situation de jeu qui pourrait être introduite par des consignes classiques.

Compréhension ludique

L'album à jouer permet un va- et-vient permanent entre dire, lire, écrire et agir, entre pratique et réflexion, entre la classe et l'espace de jeu.

Projet interdisciplinaire et interactif

L'album à jouer implique les enfants dans le passage de la fiction (récit)... à la réalité (jeu), de la représentation ...au plan.

Structuration de l'espace

Les compétences travaillées avec un album à jouer

Les différents temps d'apprentissage moteur

- **Les activités physiques libres ou guidés**

*Ces activités visent à **développer les capacités motrices** dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir).*

Ces compétences sont généralement travaillées sous la forme **d'ateliers ou de parcours**.

Elles mobilisent les ressources motrices de l'élève de façon générale.

Ces habiletés enrichiront les performances des élèves lors des jeux collectifs.

Elles seront travaillées en amont mais elles seront aussi une occasion d'enrichir et de complexifier un jeu collectif.

■ L'activité « Jeux collectifs »

Les jeux collectifs couvrent l'ensemble des situations où un groupe d'enfants participe à un but commun dans le cadre d'une règle.

Ce sont soit des jeux où l'on agit « avec... pour... », soit des jeux où l'on agit « avec... contre... »

■ Premier niveau : **Agir AVEC... POUR**

Ex : faire tomber des cibles, vider un espace en démenageant les objets qui y sont, remplir une caisse de balles...

L'objectif collectif atteint ici est une simple association des enfants, sans concertation préalable, ni réelle prise en compte de l'autre au cours du jeu.

Une seule règle est imposée à tous (droits des joueurs, espaces, limitation du temps...)

■ Deuxième niveau : **Agir CONTRE ... POUR**

Ex : Chaque équipe a un but antagoniste à celui de l'autre : vider son propre camp, voler le plus possible d'objets, finir les premiers...

Ce type de situations multiplie les rôles et donc les intentions stratégiques des joueurs. Il implique un niveau de maturité plus important.

l'enfant coopère avec ses partenaires et cherche simultanément à opposer l'action de son groupe à celle d'un autre groupe.

Les compétences motrices

« *Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives* » (Cf programmes 2008)

- **Avec les PS** : jeux collectifs, jeux de poursuite et de transport d'objet, activités de lancers de balles (et de ballons) sur des cibles (ou des buts) à des distances variés.
- **Avec les moyens et les grands** : ces mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer.

Les enjeux de socialisation

« *Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.* » (Cf programmes 2008)

- La dimension collective des jeux est un vecteur de socialisation ; la question de la règle (qui nous lie aux autres) est centrale.
- **Comprendre la règle**, ce n'est pas seulement **la respecter**, c'est aussi comprendre **sa fonction**.

Dès que possible, on associera les enfants à **son évolution** (en fonction des problèmes et des cas de figure rencontrés).

Un projet interdisciplinaire

■ **S'appropriier le langage**

Ecouter et comprendre un texte lu par un adulte.

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action.

Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

Formuler en se faisant comprendre une question ou une description.

Produire différents types d'écrits : règles de jeux, affiches ...

■ **Découverte de l'espace et du temps**

Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.

Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.

■ **Devenir élève**

Jouer à deux et ensemble pour coopérer ou s'opposer.

S'appropriier une règle de jeu et la respecter.

■ **PSIC**

Utiliser le dessin comme moyen de représentation

Importance des jeux d'imitation à la maternelle

Les jeux symboliques

A l'entrée à l'école maternelle, l'enfant rentre dans la **fonction symbolique**.

- A quoi sert la fonction symbolique ?

Les jeux font rentrer les enfants dans un monde symbolique. Il peut apprendre à vivre seul, donc à se construire une force intérieure qui l'identifie en lui donnant une permanence et une autonomie.

- Mise en place de la fonction symbolique :

- **L'imitation :**
- **Le jeu symbolique**
- **Le dessin symbolique**

- **Conclusion**

La place des jeux d'imitations est essentielle pour permettre à l'enfant de mettre en place des outils afin de mieux appréhender le réel et aussi pour construire les autres apprentissages sur des bases solides.

Mise en œuvre du projet :

De l'histoire au jeu

Appropriation globale de l'album : personnages, lieux et intrigue.

La lecture de l'album et la construction des situations pédagogiques s'adressent au **large public de l'école maternelle**.

Les possibilités d'adaptation sont suffisamment variées pour s'adapter aux différents niveaux d'enseignement.

Premier temps : La découverte de l'album est le point de départ du projet

Lecture au sens large de l'album

Enjeu : s'assurer que tous les élèves aient compris le sens global de l'histoire et la chronologie des motifs d'action

Deuxième temps : Transfert vers la réalité

Objectif : Aider les élèves à transposer dans un espace connu, une histoire qui va devenir une expérience réelle. Des activités centrées sur la structuration de l'espace sont nécessaires.

Dernier temps : Le jeu en lui-même

On veillera à guider sa régulation, les relances et son évolution dans le champ des apprentissages moteurs.

Mise en place du jeu, intrigue de l'album

- **1. Faire parler / Lire**

Pour aider à la compréhension et à l'appropriation de l'histoire : **Les jeux des souris**

- **2. Préparer la classe au jeu**

Pour aider au passage de la fiction à la réalité (espaces de jeu, matériel nécessaire...) : **La maquette du château**

- **3. Faire jouer**

Ateliers de lancers pour aider à la mise en place et à la régulation d'un premier niveau de jeu : **les fiches d'entraînement de Pensatou**

1. Faire parler / Lire

Pour aider à la compréhension et à l'appropriation de l'histoire : **Les jeux des souris**

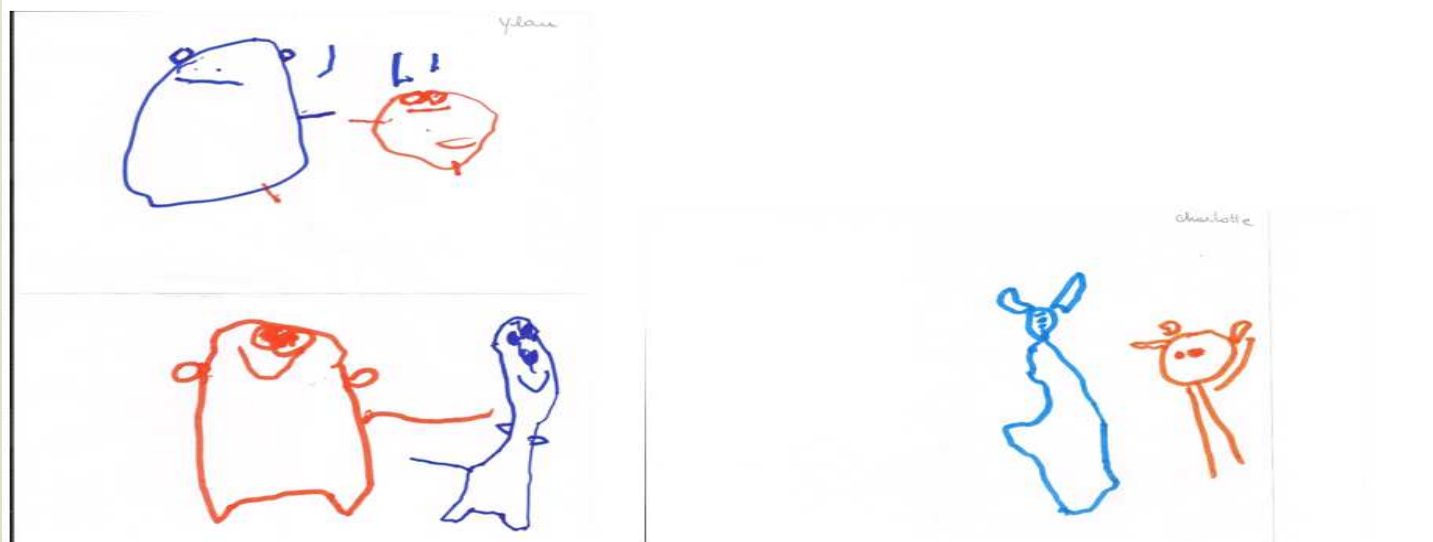


La maîtresse nous a lu l'histoire des souris.

Il y a Têtanlère qui est étourdi et Pensatou.

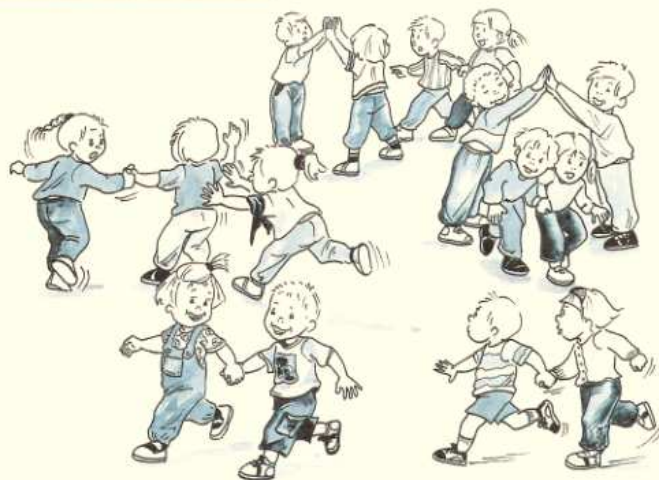
Ils ont plein d'amis et ils jouent souvent ensemble à « Ramasse fromage », à « Souris collées » et à « Rat voleur ».

TETANLERE et PENSATOU....



Mise en place des jeux

SOURIS COLLÉES



RAMASSE FROMAGES



« Ramasse fromages »

Enjeux

- Favoriser l'identification à l'histoire de l'album par :
 - le motif d'action et le vocabulaire employé (le vol du fromage qu'on rapporte dans une maison)
 - la structure du jeu (allers et retours entre 2 zones)
 - par l'activité symbolique (les petits objets qui figurent le fromage)

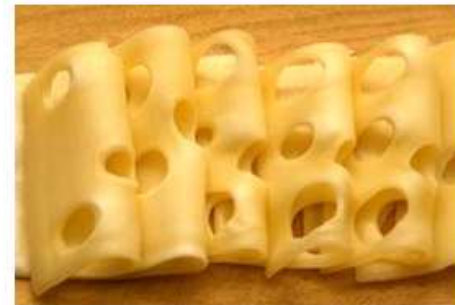
Nous avons joué au jeu « Ramasse fromages ».

Pour jouer, il faut :

des souris (c'est nous)



des fromages



Il faut aller très vite pour ramasser tous les fromages et les mettre dans la maison des souris.

« Souris collées »

Enjeux

Comprendre des règles minimales
Ecrire une règle de jeu

■ Première phase (PS)

ne pas se séparer, jouer à 2
s'immobiliser si on est touché

■ Deuxième phase (MS, GS)

construire le pont à 2.

En introduisant la possibilité de libérer les autres, on crée 2 intentions stratégiques différentes (s'enfuir ou libérer)

Nous avons joué aussi au jeu des « Souris collées ».

Pour jouer, il faut :

Des souris 2 par 2,



un chat ou un rat



Les souris collées courent et le chat ou le rat attrape les souris collées.
Quand elles sont attrapées, elles ne bougent plus, elles font les statues.
Le jeu est fini quand le chat ou le rat a attrapé toutes les souris

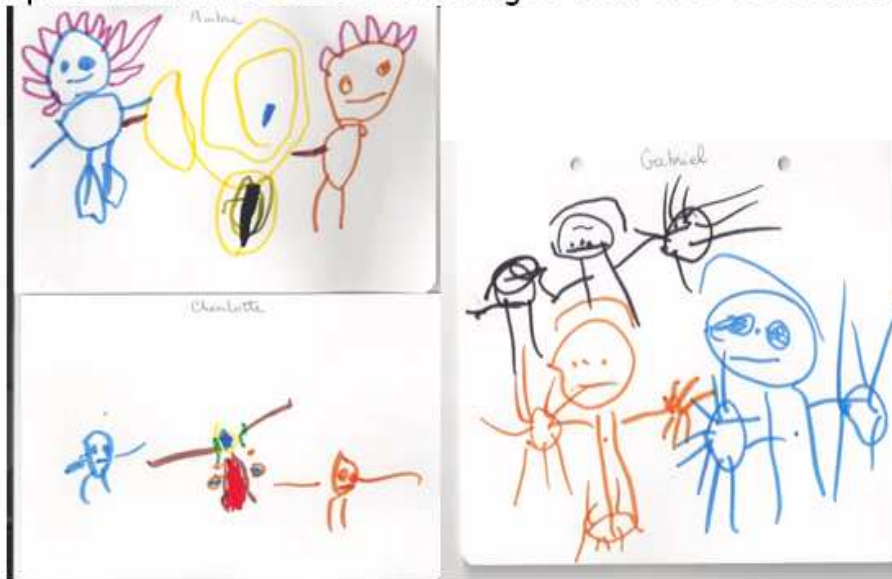
Faire évoluer le jeu

Aujourd'hui, nous avons rejoué aux « Souris collées » mais pour attraper les souris plus vite, il y avait 2 chats.

Tous les enfants voulaient être des chats !!!

Les souris ne s'arrêtent pas quand les chats les attrapent, alors il faut que les chats crient « ATTRAPEES »

Quelques fois la maîtresse est obligée d'arrêter les souris.



Une autre fois, nous avons joué avec 3 chats et quand les souris étaient attrapées elles s'asseyaient par terre pour ne plus bouger.

Verbaliser ses émotions

Est-ce que les enfants ont aimé ce jeu ?

Enzo a aimé ce jeu parce- qu'il faut courir vite et c'est rigolo !

Remo n'a pas aimé parce-que les chats voulaient toujours l'attraper.

Ambre n'a pas aimé parce- qu'elle avait peur des chats.

Honorine a beaucoup aimé jouer au chat parce- qu'elle attrapait vite les souris.

Gabriel a aimé faire le chat pour courir après les souris.

Faire le portrait physique et moral des personnages en dictée à l'adulte

La maîtresse nous a lu l'album et nous avons vu Radégou.

C'est un rat, il est tout seul parce- qu'il embête toujours les souris, alors elles ne veulent plus jouer avec lui.

Il a un très long nez, une tête pointue, 4 pattes toutes petites et une très longue queue.

Nous l'avons dessiné :



2. Préparer la classe au jeu

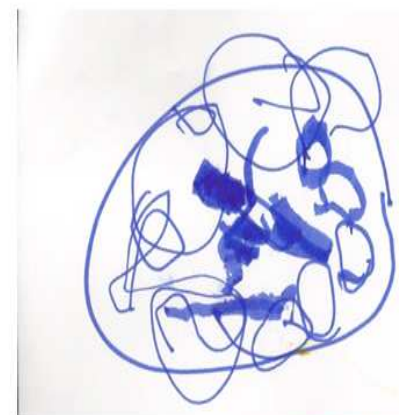
Pour aider au passage de la fiction à la réalité (espaces de jeu, matériel nécessaire...) :

La maquette du château

Nous avons construit le château de Radégou.



Nous avons dessiné le château de Radégou :



Produire une règle écrite

Les souris décident d'attaquer le château de Radégou pour récupérer les fromages.



Pour cela, elles doivent :

Faire tomber les 10 tours en lançant des sacs de graines

Réaliser un parcours pour aller de la maison au château

« D'abord on est dans la maison des souris.

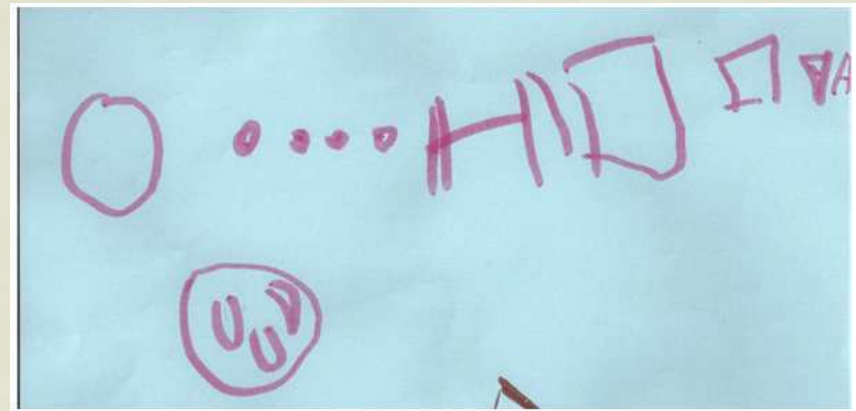
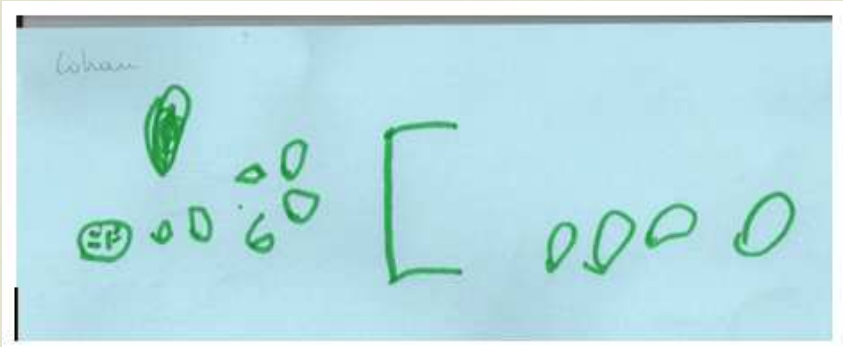
Après, on marche sur les plots.

Après, on saute au-dessus de la barre.

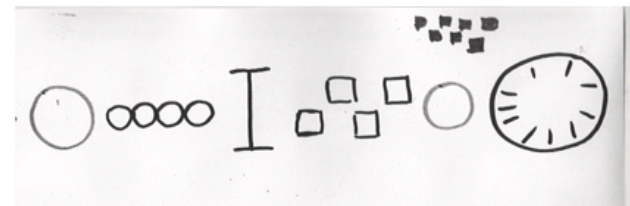
Ensuite, on remarche sur les plots et on est arrivé au garage.

On prend les coussins pour faire tomber les tours du château de Radégou et pour aller chercher les fromages. »

Dessiner le parcours



Nous avons représenté notre parcours tous ensemble :



Réaliser la maquette du parcours

Nous avons fait la maquette de notre parcours :



Autour du château de Radégou, il y a un fossé. Il faut maintenant passer sur les ponts pour traverser le fossé et faire tomber les tours.

Les petites souris sont dans leur maison. Après, elles marchent sur les pierres du chemin puis sautent au-dessus de la barrière.

Elles arrivent dans le garage et prennent des perles. Elles marchent sur les ponts pour ne pas tomber dans l'eau du fossé.

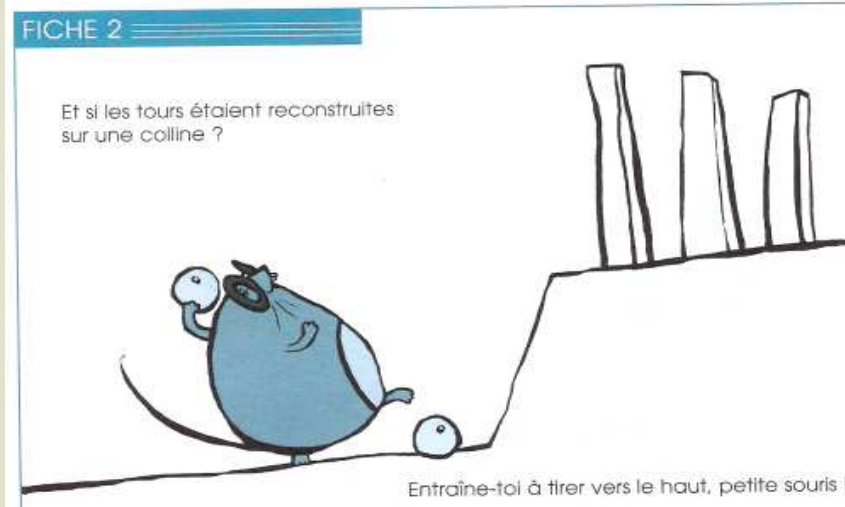
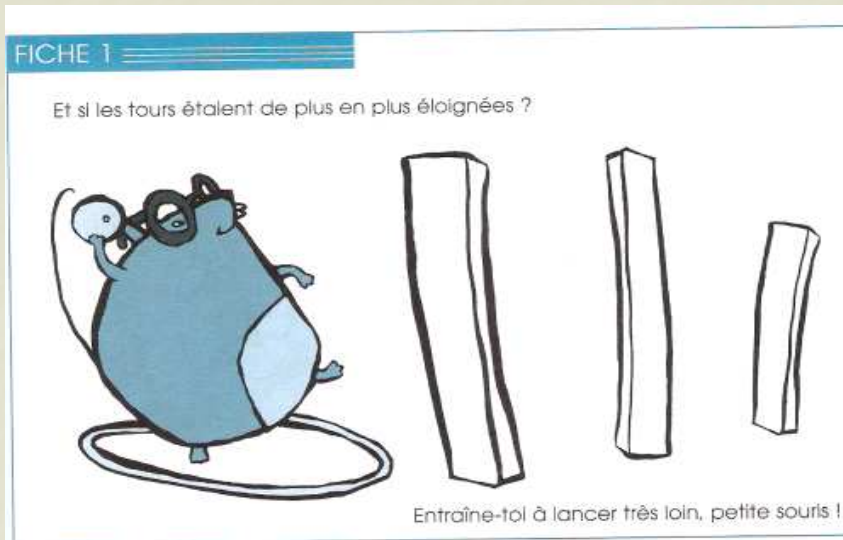
Et les souris lancent les perles très fort pour que les tours tombent...

Dictée à l'adulte - Pour passer du réel à l'imaginaire



3. Faire jouer

Ateliers de lancers pour aider à la mise en place et à la régulation d'un premier niveau de jeu : **les fiches d'entraînement de Pensatou**



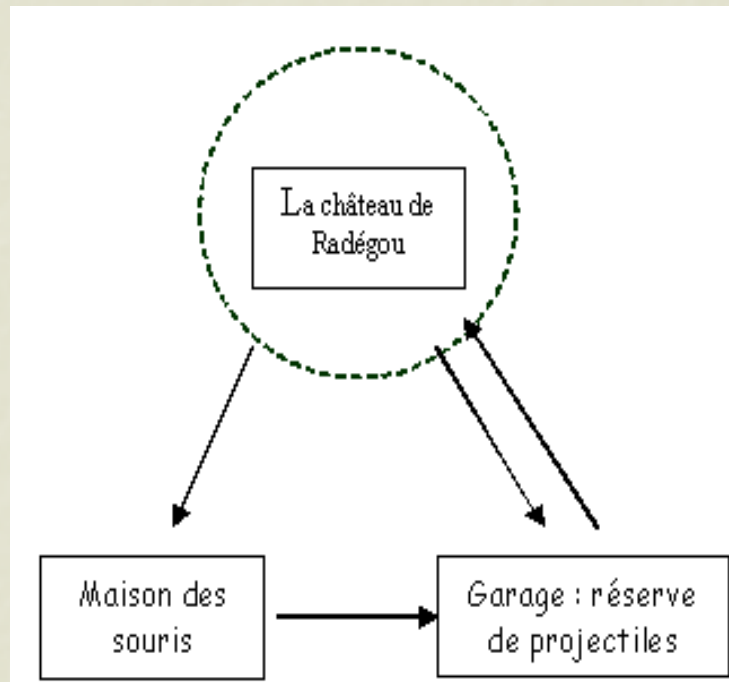
Ces fiches constituent **un temps de structuration des conduites motrices**, après les premières phases de jeu, dès que les souris ont perdu.

- Il s'agit **d'ateliers de lancers**, où l'on fait varier différents paramètres :
 - la **distance** par rapport à la cible (de + en + loin)
 - la **trajectoire** des projectiles (en haut, en bas, dans une caisse...)
 - le **type de projectile** (ballons, balles, sacs de graines, anneaux)

Enrichissement et
prolongement des jeux :

Construire les bases d'un
grand jeu collectif

L'attaque du château



- **Première phase : un seul rôle est réellement exercé.**

Au signal, les souris courent vers le garage pour prendre un projectile. Radégou assiste, sans rien faire, à la destruction de son château.

Lorsque les 10 tours sont tombées, les enfants crient : « Couche-toi, Radégou ! Tu es assommé. »

Les souris pénètrent dans le cercle et collectent tous les morceaux de fromage pour les rapporter dans leur maison.

- **Deuxième phase : Deux rôles sont exercés en parallèle**

Radégou devient plus actif. Il peut protéger ses tours et confisquer les projectiles.

Le jeu est rejoué de nombreuses fois en changeant les rôles !

Multiplier les temps d'expérimentation et de répétition.

Stabiliser les principes d'action

La règle comme recherche collective

- Le plaisir éprouvé par les enfants dans le jeu dépend de l'incertitude entre le plaisir de gagner et le risque de perdre.
- L'enjeu est de permettre aux enfants de s'approprier la fonction de la règle. Il s'agit alors d'analyser avec eux le déséquilibre des rapports de force.
- Réflexion sur les actions « qui font perdre » et celles « qui font gagner »
- Liens avec la production d'écrits :
Pour faire gagner les souris...
C'est facile pour les souris si...
Radégou peut gagner si

Les paramètres indispensables pour faire vivre le jeu

Ces variables, destinés à préserver l'investissement des enfants, participent à la **viabilité** du jeu.

- **taille du cercle** (le plus grand possible)
- **distance de tir** (pas trop longue pour ne pas démotiver)
- **type de projectiles** (balles molles, anneaux, sacs de graines qui ne roulent pas)
- **taille du triangle « château, garage, maison »** (en extérieur pour augmenter les distances)
- **droits et devoirs des joueurs**
- **le rôle du défenseur** (nombre de rats par rapport au nombre de souris)
- **le temps de jeu**

Radégou et ses 2 amis

N'ont pas le droit de :

Tenir les tours
Prendre les boulets à l'extérieur du fossé

Les souris

N'ont pas le droit de :

Mettre un pied dans le fossé
Prendre plusieurs boulets à la fois
Prendre des boulets à l'intérieur du château
Transporter plusieurs morceaux de fromage

Quels objectifs en EPS ?

- Le jeu construit à partir de l'album permet de mettre en œuvre des compétences liées aux prises d'information et de décision dans une situation-problème collective.

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement pour enchaîner des actions relatives aux différents rôles :

- *d'attaquant (courir, transporter un objet vers le but pour marquer)*
- *de défenseur (intercepter l'objet, se déplacer pour s'interposer entre le lanceur et la cible attaquée)*

- La découverte des « pages aventures » permettent de mobiliser d'autres ressources motrices par l'aménagement des espaces en parcours, en chemin d'obstacles.

Construire un répertoire large d'actions, de déplacements et d'équilibres en réponse à différents aménagements du milieu pour :

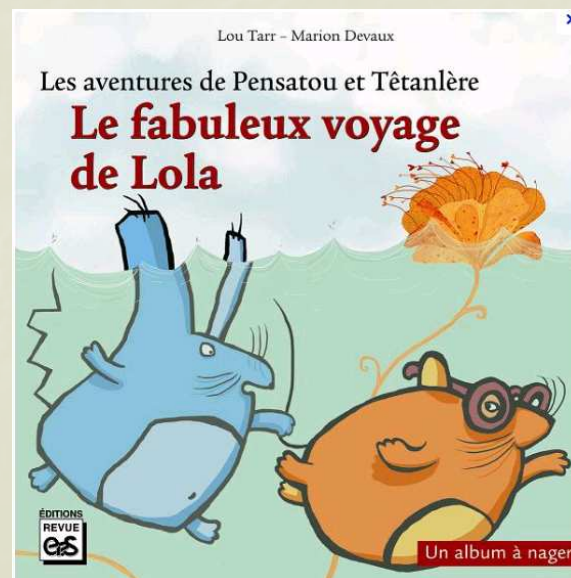
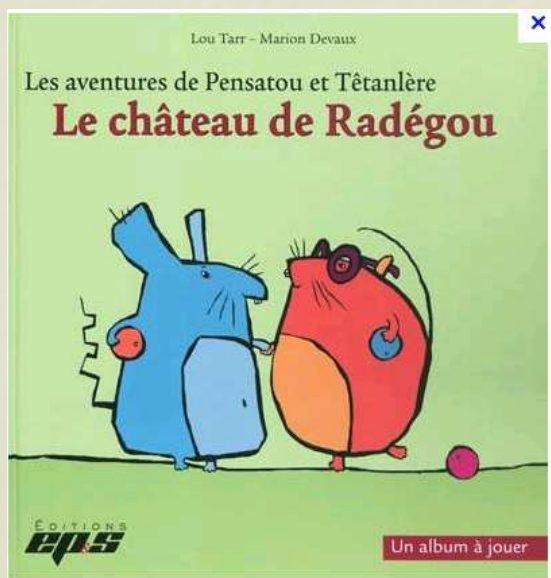
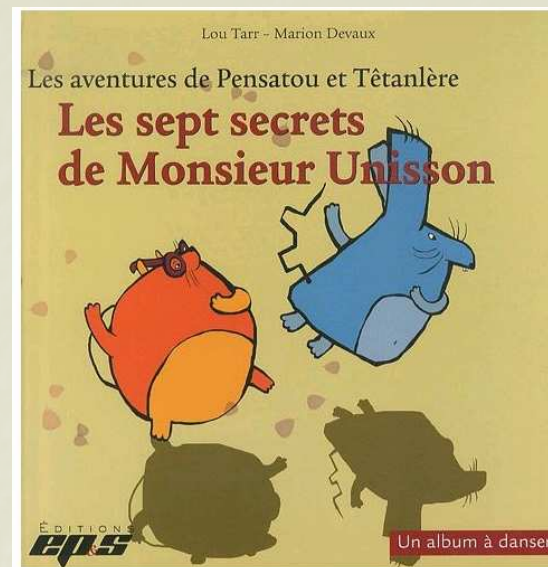
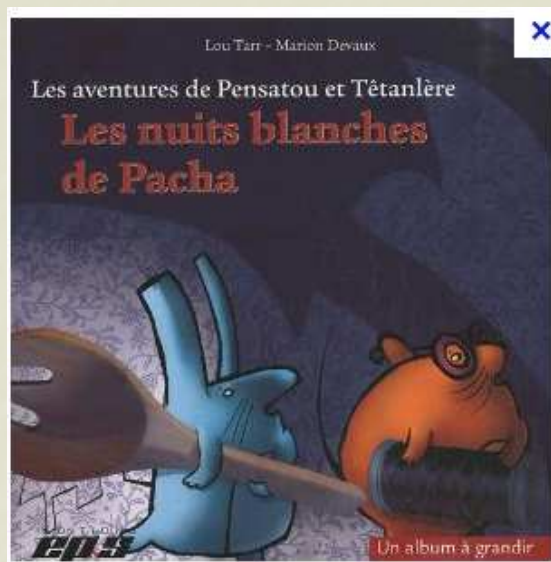
- *se déplacer en équilibre (appuis mains / pieds)*
- *grimper, franchir*
- *sauter et se réceptionner*

Une séquence annuelle en PS

Domaine	Nombre de séances	Résumé succinct du contenu des séances
S'approprier le langage	2	Découverte, observation et lecture de l'album p 1 à 7. Caractériser les personnages et les dessiner.
Agir et s'exprimer avec son corps	5	Pratiquer des activités de lancers (découverte des projectiles et des différentes façons de lancer)
Agir et s'exprimer avec son corps	2	Jeu : « ramasse fromages »
Agir et s'exprimer avec son corps	4	Jeu : « Souris collées » Ecriture collective de la règle du jeu, verbalisation et dessin. Répétitions et évolution de la règle initiale. Plaisir de jouer.
S'approprier le langage	1	Reprise de la lecture p 1 à 7 puis découverte de la suite de l'album p 8 à 15.
Découvrir l'espace et le monde des objets	1	Réaliser la maquette du château.
Agir et s'exprimer avec son corps	1	Jeu : « l'attaque du château » On met en place dans la salle de jeu : le fossé, les tours et le château.
Agir et s'exprimer avec son corps	1	Pratiquer des activités de lancers (lancer loin, viser, lancer vers le haut, vers le bas...) <i>Les « fiches d'entraînement » de Pensatou</i>
Agir et s'exprimer avec son corps	1	Jeu : « l'attaque du château » Réinvestissement du jeu avec des lancers plus maîtrisés.
Agir et s'exprimer avec son corps	1	Complexification du jeu avec introduction de petits parcours . <i>Les fiches « aventures » de Pensatou et Tétenlaire</i>
S'approprier le langage	1	Décrire et dire les actions et le lexique spatial relatifs au chemin parcouru.
Découvrir l'espace et le monde des objets	1	Représenter par le dessin les différents parcours.
S'approprier le langage	1	Aménagement des règles Temps limité pour retourner à la maison (sablier)
Agir et s'exprimer avec son corps	2	Jouer dans la cour Essayer les dernières règles. Plusieurs parties.

Présentation des autres supports

D'autres aventures de Pensatou et Têtanlère...



A titre d'exemple, voici aussi des albums qui permettent de **lier** la question de la **chronologie** à celle des **repères spatiaux**.

Ces ouvrages ont en effet pour point commun, et sous des formes diverses, la **présentation d'un itinéraire**.

La quête des personnages les conduit à traverser des espaces successifs propres à susciter un **travail similaire de reconstruction spatiale**.

