
1. Le jeu dans le programme de l'école maternelle

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 :

[...]

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'exploration, jeux de construction 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. »

[...]

Une dimension culturelle

En « favorisant la richesse des expériences vécues », la pratique du jeu à l'école permet à tous les enfants de disposer de représentations initiales partagées à partir desquelles pourront s'ancrer des apprentissages. Dès l'entrée à l'école maternelle, pré-existent déjà des écarts qui font que certains enfants réussissent mieux que d'autres leur intégration dans ce nouveau milieu et dans les apprentissages qui y sont conduits. Ces écarts s'enracinent principalement dans les stimulations culturelles dont ils ont bénéficié. Une pratique appropriée du jeu à l'école favorise une réduction des écarts et l'égalité des chances.

Une dimension « sensée »

Quelle que soit sa nature, le jeu lie une action à un contexte. L'enfant agit pour « éprouver » son environnement, pour se mettre en scène, pour construire, pour se faire plaisir, réussir ou gagner. De son point de vue, ses actes revêtent toujours un sens. Il est ainsi en mesure d'établir des liens entre ce qu'il vit et ce qu'il a déjà vécu. Il se construit des premiers savoirs fortement empreints de croyances, à partir desquels pourront se structurer des savoirs « savants ».

Une dimension sociale

« Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. »

Un climat scolaire positif conditionne fortement l'engagement actif de l'enfant dans les apprentissages. Au travers du vécu et des épreuves partagées, le jeu, notamment le jeu coopératif, établit des liens entre pairs et avec les adultes. Une meilleure connaissance de « l'autre » permet d'apprécier les aspects positifs de ses différences.

Une dimension affective

2.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires. Chez les plus jeunes, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'évènements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés.

(Programme de l'école maternelle, 2015 page 3)

Par le plaisir suscité, le jeu associe « *la richesse des expériences vécues* » à des émotions positives. Cet ancrage favorise la mémorisation et son réinvestissement au service de nouvelles expériences de jeu ou d'apprentissage. L'intitulé « Jouer et apprendre » positionne clairement le jeu comme une expérience en soi mais aussi comme une des bases sur lesquelles des apprentissages se construiront et auront du sens.

2. Le jeu libre

[Vidéo : « La sortie des poupées »](#)

[Vidéo : « Le jeu du docteur »](#)

Le jeu libre revêt une importance particulière dans le processus d'apprentissage de l'enfant. Celui-ci construit par ce biais des savoirs informels, à son rythme, et selon son propre parcours, qui lui ouvriront l'accès aux apprentissages explicites.

Dans un jeu libre, l'enfant choisit quand et comment il joue, dans un cadre temporel et spatial imparti. Il prend ses propres décisions. L'enseignant ou l'enseignante n'assure aucun guidage direct, mais peut susciter l'imitation. Dans certaines situations, particulièrement dans les jeux symboliques, sa présence trop proche ou son intervention peuvent amener l'enfant à abandonner son jeu ou à interrompre des échanges avec ses pairs.

A l'école maternelle, l'appellation « jeu libre » peut être retenue malgré l'influence exercée par l'enseignant au travers des aménagements, du matériel à disposition ou de ses actions d'accompagnement. Dans le jeu libre, l'enfant évolue dans un cadre riche et diversifié pensé par l'adulte ; il en modifie l'aménagement et l'organisation, et s'y construit son propre parcours. C'est toujours l'enfant qui choisit son jeu et sa manière d'y jouer, même si l'enseignant prend ponctuellement l'initiative d'amener du langage, de susciter l'imitation ou d'apporter un « coup de pouce » informel.

Les jeux libres peuvent mobiliser des jouets éducatifs tels que des objets roulants, poupées, personnages, décors, éléments de construction, etc. Ceux-ci se combinent avec d'autres objets aux fonctions non ludiques présents dans l'environnement proche. Ils peuvent d'autre part s'exprimer dans l'exploration créative d'objets hétéroclites tels que plots, bassines, rouleaux, pelotes, bouteilles plastiques vides, roues, textiles et autres, dans la classe, la cour de récréation ou en d'autres lieux de l'école.

Le jeu libre peut se dérouler selon la chronologie proposée dans le tableau 1.

Tableau 1. Exemple de déroulement d'une séance de jeu libre

Étape	Durée	Action
Préliminaires	1 à 2 mn	Rituel de regroupement. L'enseignant informe les enfants de l'imminence du temps de jeux libres et fait rapidement rappeler les règles en insistant sur « le droit de faire » (l'exemple est préféré au discours).
Jeu libre	20 mn à 1h	Les enfants jouent et changent de jeu librement. Ils se choisissent leurs propres parcours dans les espaces aménagés par l'enseignant. Ce dernier laisse les enfants jouer en autonomie pour les observer, mieux les connaître et évaluer leurs besoins. Il peut ponctuellement participer, susciter l'imitation, ou accompagner verbalement l'action.
Clôture	2 à 5 mn	Un signal rituel indique la fin du jeu et le passage au rangement. L'adulte ou des pairs donnent l'exemple pour favoriser les comportements d'imitation (faire comme les grands). Le rangement ne doit pas être systématique. Certains jeux doivent rester en place pour pouvoir être poursuivis, complétés, utilisés ou valorisés (constructions, décors de mises en scènes...). Des espaces dédiés peuvent être prévus à cet effet.

Toute séance doit être clairement marquée par un signal de début et un signal de fin. Cette règle est d'autant plus importante pour le jeu, car elle indique clairement le passage du monde réel au monde fictif, puis le retour à la réalité, ou le passage entre des moments où l'initiative de son activité revient à l'enfant et ceux où il respecte des contraintes dictées par l'enseignant(e).

Qu'il mette en œuvre des jeux totalement créés ou des jeux inventés à partir de jouets éducatifs, l'enfant développe ses capacités d'autonomie pour décider d'aller vers ce qu'il choisit. Il agit tour à tour en solitaire, à côté de ses pairs, puis progressivement, avec ceux-ci. Pour y parvenir il a besoin de temps.

Pour que les enfants soient en mesure de pratiquer des jeux libres, certaines conditions sont indispensables :

- aménagement de l'espace adapté et repères explicites pour l'enfant ;
- matériel à disposition diversifié, évolutif selon une programmation par périodes et facile d'accès (rangements sans empilements et à hauteur adaptée) ;
- conditions d'utilisation et règles de comportement explicites.

Ces différentes conditions seront précisées dans les parties suivantes. Si une attention suffisante ne leur est pas accordée, la séance de jeu libre peut dégénérer et produire des effets contraires à ceux attendus : ennui, agitation, insécurité, agressivité, etc.

[Vidéo : « Jeu libre des formes »](#)

[Vidéo : « Le tunnel du Petit Louvre »](#)

[Vidéo : « La maison de Loué »](#)