



### RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES

#### Compétences dans le domaine « S'approprier le langage »

- Echanger, s'exprimer (entre pairs et avec l'adulte)
- Comprendre un message

#### Compétences dans le domaine « Devenir élève »

- Jouer avec d'autres : écouter, aider, coopérer, respecter une règle
- Contrôler ses émotions
- Exécuter en autonomie des tâches simples
- Mettre en place des stratégies de jeux
- Lire, comprendre et respecter une règle

#### Lien avec le [Cahier de progrès](#)

S'APPROPRIER LE LANGAGE		DEVENIR ELEVE				
ECHANGER, S'EXPRIMER	PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANCAISE	VIVRE ENSEMBLE		COOPERER, DEVENIR AUTONOME		
<p>Je prends la parole pour raconter et/ou pour dire ce que je pense.</p>	<p>Je parle dans le groupe.</p>	<p>Je parle des activités de la classe.</p>	<p>Je respecte les autres, enfants et adultes.</p>	<p>Je suis capable de respecter les règles de vie commune.</p>	<p>Je prends confiance en moi.</p>	<p>J'aide, je coopère.</p>

### AMÉNAGEMENT MATÉRIEL



L'espace regroupement au centre de la salle de classe



Deux rangées de bancs pour s'asseoir (EM Rosenau)

#### Spécificités de l'espace regroupement :

- Un espace essentiel dans la classe.
- Un espace permanent et spacieux : privilégier le matériel polyvalent et mobile (bancs à dossiers surtout pour les enfants de PS ; chaises ; tapis (de préférence de couleur unie) ; [coussins en mousse dure](#), plusieurs hauteurs d'assise).
- Espace de rencontres, d'échanges entre pairs, de communication : les enfants doivent pouvoir se voir pour pouvoir échanger. Ils devraient être libres de se placer où ils le souhaitent.
- Espace modulable et utilisable à tout moment de la journée : espace d'interactions ritualisées, d'institutionnalisation, de lancement des activités, de jeux libres, d'apprentissages divers.
- Un lieu privilégié pour jouer à plusieurs : jeux éducatifs (dès 2 ans) puis jeux de société/ à règles (dès 4 ans).

Une table centrale. EM Seppois-le-bas



Etagères de rangement. EM Seppois-le-bas



## Quelques exemples de jeux de socialisation :

- **Jeux éducatifs**
  - Encastrement, puzzles
  - Jeux de réflexion : pavages, tangrams, coloredo
  - Jeux de logique : abaquages
- **Jeux collectifs : jeux à règles**
  - Jeux de plateaux d'opposition ou de coopération
  - Jeux d'adresse: mikado, équilibre
  - Jeux de cartes : 7 familles, Uno
  - Jeux de mémoire: memory, dominos, lynx, jeux d'observations

EM Zillisheim



*Il est primordial de prévoir des espaces de rangement facilement accessibles et qui permettent un rangement approprié du matériel. Pour cela, il est possible d'étiqueter les emplacements en utilisant des photos, des dessins, des écrits.*

## ORGANISATION ET FONCTIONNEMENT DES ENSEIGNEMENTS

Des activités possibles, leur évolutivité au fil de l'année et de la PS à la GS

Les jeux de socialisation peuvent être utilisés de manière autonome. Toutefois, pour permettre une meilleure compréhension du jeu et le respect de ses règles, il est nécessaire que l'enseignant joue avec les élèves en petits groupes. Voici une démarche possible pour découvrir un jeu à règles :

- Découverte libre du matériel de jeu : utilisation du jeu sans règles précises
- Recherche et écriture d'une ou plusieurs règles de jeux : réalisations de dessins, de photos, d'écrits
- Jeu avec ces règles
- Découverte de la règle du jeu « officielle »
- Ecriture de cette règle (pour permettre aux élèves de jouer ensuite seuls)
- Jeu en autonomie en petits groupes d'élèves lors de temps de travail ou lors du temps d'accueil (à partir de la GS, possibilité de faire jouer des élèves sans la présence d'un adulte).

Une évolution dans la difficulté des jeux proposés tout au long du cursus maternelle doit être envisagée par l'équipe enseignante.

## CONSEILS

- Les temps de regroupement doivent être réguliers mais brefs, adaptés au niveau des élèves (progression à prévoir dans le temps et au fil des sections) et permettre de favoriser les échanges entre élèves (organiser les prises de paroles).
- Pour éviter la lassitude et utiliser tout le matériel disponible dans l'école, il est intéressant de mettre en commun les jeux au sein d'une école (rangement dans un lieu collectif) et de les faire circuler entre les classes (à chaque période, en fonction des besoins de chacun : principe des malles pédagogiques thématiques).
- Penser à emprunter des grands jeux en bois ou de plateaux dans une ludothèque ou dans certains magasins de jouets.

## SITOGRAFIE ET RESSOURCES

- [Jeux de coopération : liste de jeux de coopération de plateaux](#) (OCCE de la Sarthe)
- [Progression et exemples de jeux mathématiques pour les trois sections de maternelle](#) (Inspection de Noisy-le-Sec, DSDEN Créteil)
- Quelques remarques autour des [modes de regroupement](#), autour des [rituels](#) et autour des [ateliers](#) (DSDEN des Côtes d'Armor)
- [Les rituels à l'école maternelle](#) (DSDEN de l'Allier)