FICHE N°4 : LE JEU

• Titre de la séance :

Jouer pour apprendre avec deux séances : un accueil organisé autour de l'utilisation du jeu en GS et un autre dans une classe de TPS/PS.

• Domaine d'activité : transversal.

• Écoles, classes, noms des enseignantes :

École maternelle du centre, Munster, niveau GS, classe de Rachel ADRIAN, PEMF, circonscription de Wintzenheim.
École maternelle "Les Primevères", Colmar, niveau TPS/PS, classe de Caroline SANCHEZ, PEMF, présidente de l'AGEEM du Haut-Rhin, circonscription de Colmar.

• Références aux programmes 2008 :

« [L'école maternelle]... leur [les jeunes enfants] permet de vivre des situations de jeux... qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel ». B.O. N°3 du 19 juin 2008, p. 12.

• Enjeu :

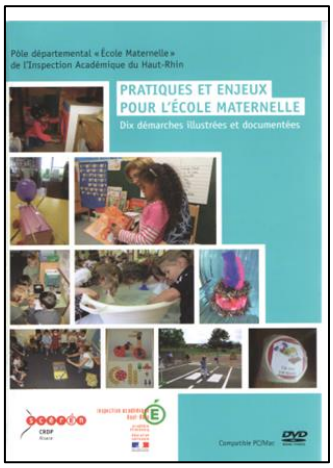
Il s'agit d'intégrer le jeu dans ses pratiques pédagogiques quotidiennes. Le jeu peut être un support, un outil, une médiation efficace dans les différentes étapes des démarches d'apprentissage : découverte, entraînement, remédiation, évaluation...
Les activités choisies visent à illustrer différentes étapes d'un apprentissage.

• Objectifs et compétences visés :

Section	Activités : matériel utilisé	Compétences visées
TPS/PS	Recette de la tarte aux pommes, coin cuisine (réinvestissement).	Réutiliser le langage (lexique et syntaxe) spécifique à la réalisation de cette recette.
	Jeu de société « autant que » (évaluation).	Comparer des quantités.
	Tables à bac : sable mouillé, bâtonnets (découverte).	Adapter son geste aux contraintes matérielles : passer du geste fortuit au geste intentionnel.
	Objets technologiques (réinvestissement).	Reconnaître des objets selon leur usage.

GS	Recette des crêpes au coin cuisine (réinvestissement).	Utiliser un lexique spécifique (ingrédients - ustensiles - actions).
	Loto des lettres : écriture majuscule : planches - minuscule : étiquettes (entraînement).	Connaître le nom des lettres de l'alphabet / associer la minuscule à la majuscule correspondante.
	Écriture du prénom à l'aide de colombins réalisés en pâte à modeler (entraînement).	Reproduire des signes graphiques complexes (lettres) / analyser les différents éléments constitutifs des lettres.
	Jeu de la chenille : ajouter ou retirer des jetons selon les indications du dé (+1 +2 +3 -1 -2 -3) (évaluation).	Connaître la signification des signes + et - / prendre en compte deux informations : opération/ quantité.

• **Ressources et crédits :**

- **Brougère, Gilles.** *Jouer/apprendre*. Économica, 2005. 176 p. Éducation. ISBN 2-7178-5119-4.
- **Brougère, Gilles.** *Jeu et éducation*. L'Harmattan, 2000. 284 p. Éducation & formation. ISBN 978-2738433831.
- *Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre* [ressource électronique]. AGEEM. 1 cédérom. Les Outils de l'AGEEM.

Source : DVD *Pratiques et enjeux pour l'école maternelle*, Pôle Maternelle DSDEN68 / Canopé Strasbourg, octobre 2010