

# JOUER POUR APPRENDRE À L'ÉCOLE MATERNELLE, LES JEUX MATHÉMATIQUES

Animation pédagogique cycle 1

Jeux mathématiques

Vesoul 1 / Vesoul 2

Mercredi 22 mai 2019

## L'enfant joue :

- s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
  - s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
  - si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel ;
- 
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ou sociaux ;
  - s'il retire de son action un plaisir immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé.

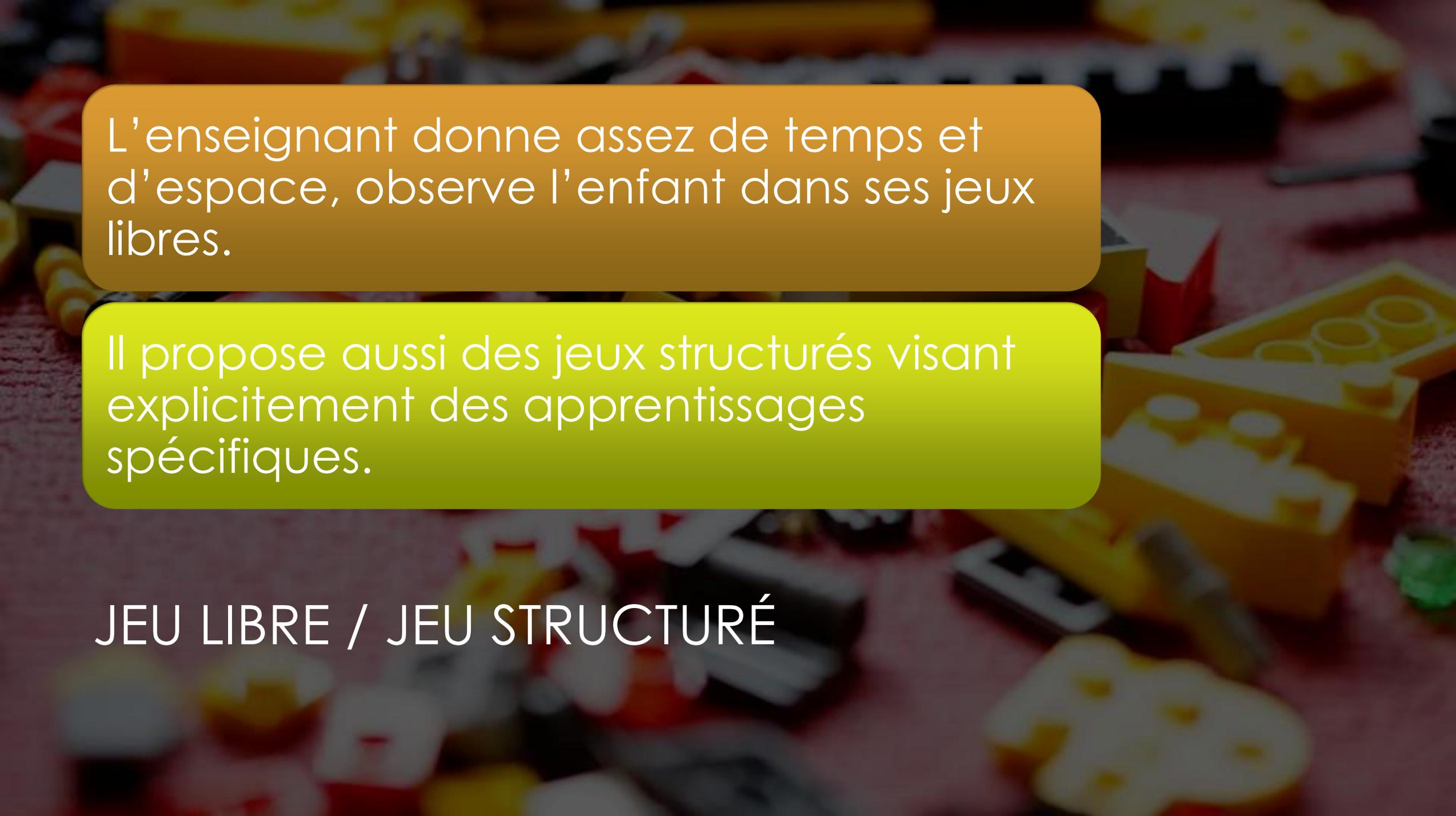
# DÉFINIR LE JEU

Une modalité spécifique d'apprentissage

Alimente tous les domaines d'apprentissage

- Dimension culturelle
- Dimension sensée
- Dimension sociale
- Dimension affective

LE JEU DANS LE PROGRAMME DE  
L'ÉCOLE MATERNELLE



L'enseignant donne assez de temps et d'espace, observe l'enfant dans ses jeux libres.

Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

JEU LIBRE / JEU STRUCTURÉ

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.

# JEU LIBRE

- Niveau 1 - **Séance structurée simple (S1)** : c'est une séance de jeu initiée par l'enseignant dans laquelle les apprentissages ne sont pas formalisés (exemple : un jeu de société que les enfants ne connaissent pas et auquel ils apprennent à jouer avec l'enseignant).
- Niveau 2 - **Séance structurée avec formalisation (S2)** : le jeu **est intégré** dans une séquence d'enseignement et offre le contexte d'où émergeront des apprentissages ciblés. Il est précédé systématiquement d'une ou plusieurs séances de jeu libre et/ou de jeu structuré (S1) au cours desquelles l'enfant s'est approprié le jeu. **La formalisation est alors effectuée au cours de phases réflexives pendant, après et/ou avant le jeu.**

**Cette pratique n'est réellement pertinente qu'à partir de cinq ans environ.**

# JEU STRUCTURÉ

Jeux d'exploration

Jeux symboliques

Jeux de construction

Jeux à règles

TYPOLOGIE  
EN MILIEU  
SCOLAIRE

Decorative white lines consisting of several parallel diagonal strokes in the bottom right corner of the slide.

# CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE

- ▶ Découvrir les nombres et leurs utilisations
    - ▶ Construire le nombre pour exprimer les quantités
    - ▶ Stabiliser la connaissance des petits nombres
    - ▶ Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
  - ▶ Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
- 
- A decorative graphic consisting of several parallel yellow lines of varying lengths, slanted upwards from left to right, located in the bottom right corner of the slide.

**Compétences mathématiques  
développées**

**Exemples de jeux**



**Aménagement de  
l'espace, modalités  
de travail, traces...**

**Progressivité de la PS à  
la GS**

## RESSOURCES :

[HTTP://EDUSCOL.EDUCATION.FR  
/CID91995/JOUER-ET-  
APPRENDRE.HTML](http://eduscol.education.fr/CID91995/JOUER-ET-APPRENDRE.HTML)

SÉLECTION DE JEUX CLASSÉS  
PAR COMPÉTENCES :

[HTTP://WWW.AC-  
NANTES.FR:8080/IA72/ECOLE M  
ATERNELLE/24H 2014/RESSOUR  
CES/LISE/INDEX.HTML](http://www.ac-nantes.fr:8080/IA72/ECOLE_MATERNELLE/24H_2014/RESSOURCES/LISE/INDEX.HTML)



**Jouer et apprendre**