

## Jouer et apprendre

Cadrage général

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress\\_c1\\_jouer\\_jouerapprendre\\_458303.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf)

*Mots-clés : jeu libre – jeu structuré – jeu symbolique – jeu de construction – jeu à règles – caractéristiques – progression*

| Question                                                                                                                                   | Nature du document |       |         | Références Pages |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|---------|------------------|
|                                                                                                                                            | Texte              | Vidéo | tableau |                  |
| Qu'est-ce que « jouer » pour un enfant ?                                                                                                   | x                  | x     |         | p.4-5            |
| Qu'est-ce que le jeu libre ?                                                                                                               | x                  | x     |         | p.4-7            |
| Comment organiser une séance de jeu libre ?                                                                                                |                    |       | x       | p.8              |
| Quelles sont les conditions pour que les enfants soient en mesure de pratiquer le jeu libre ?                                              | x                  | x     |         | p.8              |
| Qu'est ce qu'un jeu structuré ?                                                                                                            | x                  | x     |         | p.9              |
| Comment organiser une séquence incluant une phase de jeu structuré ? Quel est le rôle du PE ?                                              | x                  |       |         | p.10             |
| Exemple de déroulement de séances de jeux structurés                                                                                       |                    |       | x       | p.11             |
| Comment passer du jeu libre au jeu structuré ?                                                                                             | x                  | x     |         | p.12             |
| Quelle progression pour les différentes formes de jeu : du jeu libre à la trace, des représentations initiales au savoir formalisé ?       | x                  |       |         | p.13-14          |
| Quels sont les caractéristiques des différents types de jeux : jeux d'exploration, jeux symboliques, jeux de construction, jeux à règles ? | x                  |       |         | p.17-18          |

## Jouer et apprendre

Les jeux d'exploration

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress\\_c1\\_jouer\\_exploration\\_474564.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_exploration_474564.pdf)

*Mots-clés : exploration – espaces aménagés – programmation – intérieur / extérieur – domaines d'apprentissages - numérique*

| Question                                                                                              | Nature du document |       |       |      | Références Pages |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|-------|------|------------------|
|                                                                                                       | Texte              | Vidéo | Photo | Tab. |                  |
| Les jeux d'exploration, de quoi s'agit-il ?                                                           | x                  |       | x     |      | p.4-5            |
| Pourquoi proposer des jeux d'exploration aux enfants ?                                                | x                  |       | x     |      | p.8 à 10         |
| Comment, quand, où proposer des jeux d'exploration à l'école maternelle ?                             | x                  |       | x     |      | p.11-12          |
| Quels jeux d'exploration proposer dans les espaces aménagés de la classe ?                            | x                  |       | x     | x    | p.13-14          |
| Quelle programmation sur les périodes 1 et 2 ?                                                        | x                  |       | x     | x    | p.15             |
| Comment aménager les espaces intérieurs et extérieurs pour favoriser les jeux d'exploration ?         | x                  |       | x     | x    | p.16 à 18        |
| Quels jeux d'exploration proposer dans les 5 domaines d'apprentissages et en lien avec le numérique ? | x                  | x     |       |      | p.19 à 23        |

## Jouer et apprendre

Les jeux symboliques

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress\\_c1\\_jouer\\_symbolique\\_474560.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf)

*Mots-clés : symbolique – développement – scénarios – objectifs langagiers – espaces aménagés - progressivité*

| Question                                                                                                                                                                                   | Nature du document |       |       |      | Références Pages |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|-------|------|------------------|
|                                                                                                                                                                                            | Texte              | Vidéo | Photo | Tab. |                  |
| Les jeux <b>symboliques</b> , de quoi s'agit-il ?                                                                                                                                          | x                  | x     |       | x    | p.4-5            |
| <b>Pourquoi</b> proposer des jeux symboliques aux enfants ? Quels liens avec le <b>développement</b> de l'enfant ?                                                                         | x                  |       | x     |      | p.6 à 8          |
| <b>Comment, quand, où</b> proposer des jeux symboliques à l'école maternelle ?                                                                                                             | x                  |       | x     |      | p.9 à 12         |
| Jeu symbolique et <b>langage</b> : exemples de <b>scénarios</b> et d' <b>objectifs langagiers</b> dans les <b>espaces aménagés</b> de la classe, éléments de <b>progressivité</b> par âges | x                  |       | x     | x    | p.13 à 29        |

## Jouer et apprendre

Les jeux de construction

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/2/Ress\\_c1\\_jouer\\_construction\\_474562.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/2/Ress_c1_jouer_construction_474562.pdf)

*Mots-clés : construction – types – domaines d'apprentissage*

| Question                                                                                 | Nature du document |       |       |      | Références Pages |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|-------|------|------------------|
|                                                                                          | Texte              | Vidéo | Photo | Tab. |                  |
| Les jeux <b>de construction</b> , de quoi s'agit-il ?                                    | x                  |       | x     |      | p.4              |
| <b>Pourquoi</b> proposer des jeux de construction aux enfants ?                          | x                  |       | x     |      | p.5              |
| Comment <b>passer du jeu d'exploration au jeu de construction puis au jeu à règles</b> ? | x                  |       | x     |      | p.5-6            |
| Quels <b>types de jeux de construction</b> proposer ?                                    | x                  |       | x     | x    | p.7-8            |
| <b>Comment</b> faire pratiquer les jeux de construction à l'école ?                      | x                  | x     | x     |      | p.9 à 11         |
| Quels jeux de construction proposer en lien avec les <b>domaines d'apprentissages</b> ?  | x                  |       | x     |      | p.12 à 18        |

## Jouer et apprendre

Les jeux à règles

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress\\_c1\\_jouer\\_regles\\_459146.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf)

*Mots-clés : règles – types – numérique – parler – agir – créer – conceptualiser – apprentissages langagiers*

| Question                                                                                                                             | Nature du document |       |       |      | Références Pages |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|-------|------|------------------|
|                                                                                                                                      | Texte              | Vidéo | Photo | Tab. |                  |
| Les jeux à règles, de quoi s'agit-il ?                                                                                               | x                  |       | x     |      | p.4-5            |
| Quels sont les types de jeux à règles ?                                                                                              |                    |       | x     |      | p.6              |
| Pourquoi proposer des jeux à règles à l'école ?                                                                                      | x                  |       | x     |      | p.7              |
| Comment, quand, où proposer des jeux à règles à l'école maternelle ?                                                                 | x                  |       |       |      | p.7              |
| Quels jeux à règles proposer pour parler, agir, créer, conceptualiser ?                                                              | x                  |       | x     | x    | p.8 à 11         |
| Quelle place pour les jeux à règles numériques à l'école ?                                                                           | x                  |       |       |      | p.12             |
| Comment articuler jeux à règles et apprentissages langagiers ?<br>Quelles structures syntaxiques construire de manière progressive ? | x                  |       | x     | x    | p.13 à 22        |