



JOUER... EN MATERNELLE

Jacques SUZAT

IL EST AUJOURD'HUI BANAL DE SIGNALER LE RÔLE CAPITAL DU JEU DANS LE DÉVELOPPEMENT. DE L'ENFANT ET CELUI DE L'ADULTE. LA DÉCOUVERTE D'UNE PRATIQUE EN CLASSE MATERNELLE NE POUVAIT QUE ME POUSSER VERS UNE RÉFLEXION SUR LA PLACE DU JEU, SON IMPORTANCE, SA FONCTION, DANS LA VIE DE MES ÉLÈVES ET DANS LA MIENNE PROPRE. UNE CLASSE EN MATERNELLE, VOUS SAVEZ BIEN : DES JEUX D'IMITATION, DES JEUX DE REPRODUCTION, DES JEUX "ÉDUCATIFS" DES JEUX "A RÈGLES", DES JEUX "NATURELS", DES JEUX TOUS ENSEMBLE, DES JEUX SOLITAIRES.... LE JEU AU CENTRE DE LA RELATION ÉDUCATIVE. OUI OUI.....

.....le jeu et le rêve.

il y a là une idée vraie. Jouer est un peu comme rêver: c'est rester hors du temps, hors de l'espace, c'est être détourné du concret. Le jeu est comme le rêve éphémère, il ne donne pas d'oeuvre durable ; il reste "en-dehors", il est souvent secret et caché.

.....le jeu et le plaisir:

comment ne pas les dissocier ? Et pourtant, nous savons bien que le jeu nourrit le développement de l'enfant, que l'enfant ne joue pas pour apprendre mais apprend parce qu'il joue, que l'enfant joue sa vie. Cela devient sérieux...

.....**Le sérieux du jeu :**

le monde ludique se détache du réel, l'enfant lui-même "se détache" et il découvre ainsi d'autres forces en lui; ce détachement dessine sa personnalité, l'enfant grandit. C'est la propre initiative de l'enfant qui efface le reste du monde et non le devoir. C'est une copie du sérieux du travail. Le sérieux d'une activité pratique engendre des résultats concrets; le sérieux du jeu enfantin engendre une affirmation de l'enfant, son originalité et son autonomie.

.....**Le jeu et le travail :**

En analyser les rapports permet de faire des choix dans le sens de l'éducation nouvelle (et de la pédagogie moderne):

- le jeu donne une maîtrise de soi;
- le jeu peut parfois éduquer les sentiments (dominer sa peur);
- le jeu est une épreuve : il annonce des tâches à accomplir, des obstacles à franchir;
- le jeu est un serment à soi et aux autres;
- le jeu est un engagement face à des consignes plus ou moins explicites;
- le jeu permet une introduction au groupe social.

Il y a des constantes identiques au jeu et au travail. D'où le danger de considérer un mode/monde éducatif reposant sur l'un ou l'autre. Claparède, Cousinet, Montessori, Freinet et d'autres l'ont souligné. L'école n'est ni le jeu, ni le travail réel. C'est plus et moins que cela, c'est autre chose. Le travail scolaire est une passerelle du jeu au travail. Une éducatrice par le jeu entretiendrait un monde illusoire ; l'enfant joue parce qu'il ne peut pas travailler, il ne faut pas que ce substitut prenne la place de la réalité. Une éducation par le travail oublierait les qualités sociales et individuelles de chacun, issues du jeu,

Un enjeu.



PASSAGE À L'ACTE

OU, LE JEU À RÈGLES, UN MOMENT PÉDAGOGIQUE DÉCIDÉ PAR MOI MÊME

Les occasions ne manquent pas en maternelle de développer des thèmes. Pour certains d'entre eux, j'ai introduit la conception et l'utilisation d'un jeu à règles.

Une épidémie de varicelle a sévi dans l'école. Nous avons bien sûr beaucoup parlé de maladie, de soins, de docteurs. Les enfants ont pratiqué souvent, avec ou sans moi, des jeux d'imitation. C'est à ce moment là que nous avons réalisé le "jeu du malade". Il aura permis aux enfants de s'investir :

a) d'un point de vue sensori-moteur:

- développer la finesse du geste ;
- s'orienter ;
- se tenir aux limites physiques du jeu ; - fabriquer.

b) d'un point de vue socio-affectif :

- développer les contacts avec l'autre: choix de partenaires/adversaires, entente, collaboration ;

- accepter de contrôler l'autre et d'être contrôlé;

- accepter le résultat, quel qu'il soit;

- gérer des relations basées non plus sur l'affectif mais sur la règle,

c) d'un point de vue cognitif :

- maîtriser les symboles;

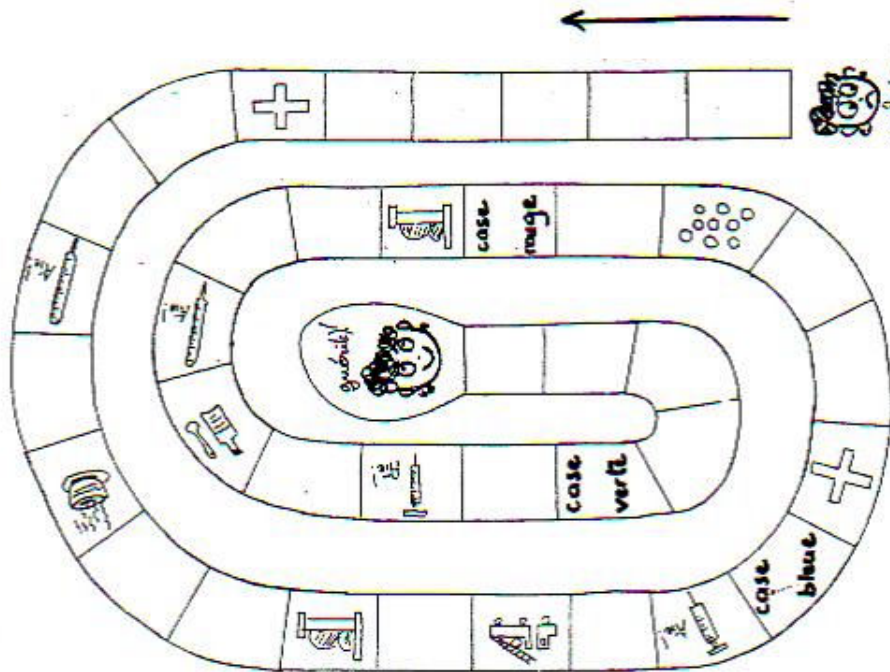
- énoncer clairement la règle et savoir l'expliquer;

- classer, ranger ;

- structurer le temps et l'espace;

- anticiper.

JEU du malade ...



JEU du malade ...

RÈGLE DU JEU

Ce jeu se joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, avec un dé ordinaire. Le premier arrivé à la case "guéri" a gagné.



visite du docteur, avancer de 6 cases.



maman m'a offert un camion de pompier, aller sur la case rouge.



hou! les bons cachés, avancer de 2 cases.



hou! la bonne tisane, aller sur la case verte.



hou! le bon sirop, aller sur la case bleue.

et



rester caché pendant un tour!



ou! le thermomètre! reculer de 2 cases!



ou! la pipette! retourner à la case départ!

Bonne chance et bon courage! ...

"Maîtriser, sans adultes, un jeu à règles (type de l'oie) élaboré collectivement". (je ne décrirai pas ici la phase de construction du jeu).

Afin que cette compétence soit effective, l'enfant devra acquérir un certain nombre de capacités. Ces capacités demandées me permettent de définir des objectifs pédagogiques

intermédiaires, précis, observables et évaluables pour chacun de mes élèves. Les observations et évaluations me permettent, s'il en est besoin, de construire des séquences pédagogiques (hors jeu) pour développer telle ou telle capacité non acquise ou mal acquise.

<p>CAPACITÉS REQUISES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES INTERMÉDIAIRES</p>

L'enfant doit :

- être capable de suivre un chemin tracé dans le sens des flèches ;
- être capable de reconnaître, nommer les 6 faces d'un dé à jouer ;
- être capable de se déplacer selon le chiffre énoncé, case après case
- être capable de mémoriser la consigne propre à chaque symbole du jeu
- être capable de déceler les erreurs de l'autre :
- être capable de jouer à son tour ; etc...

C'est selon cette même démarche que nous avons réalisé plusieurs jeux dans notre année. Un exemplaire reste à l'école, les enfants participent à la construction de leur propre jeu qu'ils emmènent à la maison.

Une démarche qui correspond me semble-t-il aux finalités et objectifs des I.O d'une part, aux finalités et objectifs d'un certain type de pratique pédagogique qui responsabilise l'enfant, le rend actif, critique, créateur d'autre part ; et qui met "en-jeu" l'adulte.

