

Comment réinvestir le jeu à l'école maternelle ?

24 heures pour jouer, réfléchir et innover

En novembre 2012 s'est déroulée dans la Sarthe la première édition des "24 heures de la maternelle". Cette manifestation avait pour objectif d'engager durablement les enseignants dans une réflexion sur le thème du jeu, selon une double perspective : le développement du langage et le respect du rythme de l'enfant dans son passage progressif au statut d'élève.

Écoles maternelles Maryse-Bastie, Eugénie-Cotton, Pauline-Kergomard, Le Mans [72]

Article rédigé par N. Le Rouge à partir d'échanges avec Mme Oger, inspectrice en charge du préélémentaire, Mme Harbach, directrice de l'école Maryse-Bastie, Mme Marais, directrice de l'école Pauline-Kergomard, Mme Ménissez, directrice de l'école Eugénie-Cotton

// Jouer, est-ce bien raisonnable ?", tel est l'axe de réflexion qui a été développé pendant ces deux journées. Un thème choisi pour sa transversalité : le jeu est inscrit dans les programmes de maternelle, mais c'est aussi un vecteur précieux pour développer le langage¹, comme pour aborder la notion transversale du "devenir élève" de ces jeunes enfants. Le jeu occupe l'univers de l'enfant. À l'école, c'est un support pédagogique précieux. Comment sont organisés les coins-jeux dans les classes ? Quand et comment sont-ils utilisés ? Quels apprentissages peuvent se faire à travers les jeux ? Selon quel rythme ? Quelques questions parmi d'autres qui interrogent les enjeux du jeu à l'école et qui ont été soulevées lors de la manifestation organisée autour de conférences et d'actions dans les écoles. Le jeu dans toutes ses dimensions a fait l'objet, en amont, d'un travail au niveau départemental et dans le cadre de formations dans certaines circonscriptions.

Les deux volets de l'organisation

Trois pistes de réflexion étaient proposées pour construire le projet pédagogique : le jeu comme vecteur d'apprentissage, le jeu pour développer la confiance en soi, le jeu pour favoriser le lien avec les familles. Le jeudi matin, deux conférences ont ouvert la manifestation : l'une, "Quelques éléments pour combattre

les contresens à propos du devenir élève", par Viviane Bouysse, inspectrice générale de l'Éducation nationale², visait à poser le cadre général de la réflexion ; l'autre, "Du jeu déjà là au jeu pédagogique" par Catherine Valiant, formatrice à l'IUFM (Institut universitaire de formation des maîtres) de Paris, évoquait plus spécifiquement la question du jeu. Cette dernière est d'ailleurs allée dans quelques écoles pour animer des ateliers³. Une troisième conférence a clos ces 24 heures, le vendredi après-midi, "Jouer pour devenir grand" par Liliane Bellion, médecin de l'Éducation nationale. Un volet théorique essentiel pour mettre en perspective et accompagner le travail des enseignants. Les écoles participantes ont eu pour mission d'organiser une "fête du jeu" du jeudi midi au vendredi midi. Les équipes pédagogiques ont librement organisé la manifestation : il s'est agi d'investir les jeux et les lieux de manières variées et différentes dans chaque établissement. Trois écoles maternelles mancelles ont ouvert leurs portes à *Échanger* pour présenter leur action et ses objectifs pédagogiques : les écoles Maryse-Bastie et Eugénie-Cotton, toutes deux classées ÉCLAIR (Écoles, collèges et lycées pour l'ambition, l'innovation et la réussite) et l'école Pauline-Kergomard. Réservant l'après-midi du jeudi aux plus grands (ceux qui ne font plus la sieste) et le matin aux plus petits ou à tous selon les écoles,

les équipes ont fait le choix d'organiser ces 24 heures exceptionnelles autour d'ateliers-jeux variés et à durée limitée afin que tous les élèves participent à chaque atelier.

Investir les jeux, investir les lieux

Dans ces trois écoles, les équipes ont été séduites par l'idée de faire venir les parents dans les locaux pour jouer avec les enfants. Elles ont conçu ces 24 heures comme un moment fort pour tous, une porte ouverte autour d'un thème qui fédère la famille et l'école. Les enseignants ont choisi en premier lieu de créer des ateliers autour de jeux pratiqués habituellement à l'école : des jeux de construction, des jeux de motricité, des jeux de société coopératifs ou non, mobilisant l'identification des lettres, des chiffres... (voir ci-contre). En parallèle, ce moment a été choisi pour lancer de nouveaux coins-jeux ; par exemple, le coin-docteur à l'école Maryse-Bastie ou le coin-poupée à l'école Eugénie-Cotton. Cette manifestation a aussi créé une nouvelle opportunité de faire visiter l'école aux parents. À l'école Maryse-Bastie, tous les lieux ont été utilisés pour l'installation des ateliers, de la salle de motricité jusqu'à celle de la sieste, en passant même par la salle des maîtres. Un investissement total de l'espace marquant l'ouverture de l'école aux familles, parfois inquiètes tant elles ignorent ce que font leurs enfants à l'école. La visite des lieux et leur occupation le temps d'un jeu permet d'engager un rapport de confiance avec les parents. À l'école Pauline-Kergomard, la manifestation s'est organisée autour d'un rallye-jeux, en partenariat avec la ludothèque du Mans. Toutes sortes de jeux étaient proposées : les jeux de l'école, des jeux de la ludothèque et les jeux de la maison, apportés par les familles. En fonction de l'intérêt pour ces jeux mis à disposition, des ateliers se sont créés.

À la rencontre des personnels de l'école

Lors de ces deux demi-journées, les parents ont pu observer les enseignants dans différents rôles. Tantôt organisateurs, coordonnant le passage des groupes d'un atelier à un autre, tantôt maîtres d'un jeu, ou encore participants au même titre que les enfants. Les parents ont pu percevoir différentes postures de l'enseignant dans son travail. Ils ont pu également rencontrer l'ensemble des adultes qui s'occupe quotidiennement des enfants. Cet objectif était essentiel à l'école Eugénie-Cotton, école particulière, car elle bénéficie de la présence d'un CLAE (Centre de loisirs associé à l'école) en partenariat avec les Francas⁴. Des projets pédagogiques sont menés avec les animatrices du centre de loisirs. Pour les "24 heures de la maternelle", la présence de tous les membres de la structure (enseignants, Atsem⁵, animatrices, bénévoles des Francas et de l'association Lire et faire lire) a permis de concevoir huit ateliers. Ce jour-là, les animatrices ont inauguré le coin-cuisine en montrant

Liste des ateliers proposés dans les écoles

Ateliers proposés à l'école Maryse-Bastie

- Kapla : construire la plus grande tour possible
- LEGO® : construire le château de la princesse ou libre choix
- Motricité : construction avec de gros blocs en mousse
- Jeu de vocabulaire : "Le lynx"
- Coin-docteur et jeu "Docteur Maboul"
- Tableaux de perles
- Jeu "Le chat et les souris"
- Puzzles
- Garage
- Puzzles sur informatique
- Jeu coopératif : "Le jeu du loup"
- Loto

Ateliers proposés à l'école Eugénie-Cotton

- coin-eau : moulins, transvasements...
- lecture japonaise Kamishibai
- parcours de motricité
- coin-cuisine : préparer un repas
- déguisements
- coin-poupée : choix de la famille qui l'habite, aménagement de la maison en fonction des besoins de cette famille
- Playmobil®
- kapla
- atelier cinq sens ("kim")

la réalisation du décor à taille d'enfant réalisé au centre de loisirs pour une utilisation transposable dans le cadre scolaire. Les associations Francas et Lire et faire lire ont proposé un atelier de lecture kamishibai. À l'école Pauline-Kergomard, le rallye-jeux mis en place sur le temps scolaire a été prolongé en soirée, à un moment où les parents peuvent être plus disponibles. Cette grande rencontre était organisée dans la salle de motricité. Un moment dense, entre parties animées, échange de références de jeux, explications de règles. Un moment différent aussi, au-delà du temps scolaire, à l'image de cette aire magique du jeu, transitionnelle entre la maison et l'école, pour ces jeunes élèves.

Repenser le jeu à l'école

Pour le jeune enfant, le jeu est bien le point commun entre sa vie à la maison et sa vie à l'école. C'est un des leviers qui participent à un passage réussi en maternelle. Mais à l'école, le jeu est aussi vecteur d'apprentissages. Y aurait-il alors une opposition entre le jeu plaisir et le jeu pédagogique ? La réflexion menée par les enseignantes que nous avons rencontrées dénoue cette tension, en exploitant au contraire la richesse des situations que permet le jeu. Le jeu est un outil à but variable selon les moments du temps scolaire et selon les objectifs poursuivis. Le jeu plaisir, au moment de l'accueil,



reste le lieu de transition entre la famille et l'école. Ce qui apparaît fondamental quand on passe aux apprentissages, c'est d'observer l'enfant jouant pour construire avec lui une progressivité de ses apprentissages dans le domaine du langage ou dans sa motricité, par exemple. Et si l'enfant est placé au centre de ses apprentissages, le jeu reste alors aussi un plaisir. De plus, c'est un moment privilégié, où l'enfant est lui-même, où il peut apprendre sans l'inhibition qui apparaît parfois lors des temps scolaires d'apprentissage.

L'expérience de l'école Pauline-Kergomard

Dans cet établissement, la réflexion autour du jeu était depuis quelque temps au centre des préoccupations. Un psychologue rattaché à la mission préélémentaire a suivi pendant un an les enseignants dans les différentes classes. De cette observation bienveillante est née une remise en question des pratiques. Il a été mis au jour que les activités d'apprentissage déguisées en jeux avaient remplacé le jeu plaisir. L'utilisation des fiches de travail était très fréquente, parfois déconnectée de travaux de manipulation, par exemple : l'enfant était trop tôt considéré comme un élève. Les enseignants ont alors décidé d'utiliser le jeu comme point de départ. Les apprentissages pourraient ensuite être fixés lors d'un passage à l'écrit. Pourquoi ne pas jouer à la marchande de primeurs afin de savoir ensuite reconnaître sur un document les

différents fruits et légumes ? Il fallait revoir la place attribuée au jeu en revenant donc aux fondamentaux, en se repositionnant par rapport au jeune enfant. Alors, afin de remettre au centre le jeu pour construire progressivement le langage et la motricité, par exemple, on a ressorti les jeux d'eau, de transvasement, de pâte à modeler, à sel... On a aussi repensé les coins-jeux pour leur donner un nouvel essor, en autorisant les enfants à les investir régulièrement dans la journée, favorisant ainsi leur autonomie. Corollairement, on a revu l'autorisation des déplacements, fluidifiés, dans cette nouvelle géographie de la classe⁶. De cette expérience s'est dégagé le constat que l'enfant est considéré trop tôt comme un élève. Or, pour le devenir, il doit aussi être perçu par l'enseignant comme "l'enfant au sein de sa famille". Cette prise de conscience permet d'envisager autrement le pont à établir entre les familles et l'école, essentiel pour aider l'enfant à se situer dans l'institution. La manifestation des "24 heures de la maternelle" est donc arrivée opportunément pour rencontrer les parents autour d'une pratique commune au cadre familial et scolaire, le jeu.

Créer un lien de confiance avec les familles

Les enseignantes soulignent l'importance incontestable de ce qui se joue entre l'école maternelle et les parents, regrettant à l'unisson que les réunions d'information touchent un public réduit de parents. Il y aurait

donc des tensions à dénouer... Les directrices évoquent différents facteurs qui expliquent ce rapport parfois difficile à l'école. Certains parents observent dubitativement ce qui se passe à l'école maternelle ; des activités qui se résumeraient à de l'occupationnel : à ceux-là, il faut faire prendre conscience du travail mené à l'école, du chemin que parcourt leur enfant pour devenir élève. D'autres ne se sentent pas reconnus en tant que parents, ce qui complique le rapport à l'école. Ils sont à la recherche de la validation de leur statut, souhaitent prouver à la maîtresse qu'ils s'occupent de leur enfant. Pour ces parents, passer le pas pour venir assister à une réunion de rentrée, par exemple, est difficile. Mais ils ont répondu présents pour les "24 heures de la maternelle" qui leur ont donné l'occasion de dépasser cette inhibition. Et puis, il y a des parents qui ont un vécu scolaire difficile. Dans ces différents cas, l'école doit gagner la confiance des familles. Les "24 heures" ont en ce sens inauguré un nouveau mode de rencontre, et permis de démystifier sans doute les idées reçues sur l'école, dans un climat convivial puisque ludique. Et les familles sont venues.



Des parents acteurs

L'école Eugénie-Cotton, par exemple, a accueilli dix-huit familles sur chacune des deux demi-journées. Les parents participaient aux ateliers avec les enfants. L'équipe enseignante souhaitait rendre les parents acteurs au même titre que les enfants pour que ceux-ci voient leurs parents en situation d'apprentissage. Ils ont d'ailleurs beaucoup ri quand les adultes effectuaient le parcours de motricité. Madame Ménisseez, directrice de

Aider les parents à être plus libres dans l'institution scolaire permet d'amorcer une meilleure communication autour des enfants.

l'école, souligne que l'enfant entend toujours "Tu peux le faire... Allez", mais il n'est pas toujours rassuré et s'imagine qu'il est plus facile d'encourager que de faire. Il se demande si ses parents le feraient aussi facilement. Il s'agissait aussi de créer une situation où l'enfant partage une aventure avec ses parents. L'idée était donc d'entraîner toute la famille à reproduire ce partage en période extrascolaire, de donner aussi des idées de jeu à la maison. Il apparaît en effet aux directrices que la place du jeu dans les familles est réduite et parfois inexistante. À l'école Maryse-Bastie, les parents animaient certains ateliers, jouaient les différents rôles de maître de jeu au fil des douze ateliers de vingt minutes environ. En fin de demi-journée, madame Harbach, la directrice, a organisé un temps de regroupement avec les familles pour évoquer ensemble cette expérience commune et expliquer aussi les enjeux pédagogiques des ateliers, repositionner la différence entre la notion de jeu à la maison et à l'école. Les parents ont vécu ce moment comme une découverte, "On a pris le temps de jouer avec nos enfants" ; la notion de plaisir et de partage a donc été importante. Aider les parents à être plus libres dans l'institution scolaire permet d'amorcer une meilleure communication autour des enfants. En ce sens, la manifestation a participé à gagner la confiance des familles. Une relation différente, peut-être même apaisée pour certains, a pu être amorcée.

Le jeu, miroir de l'école

Par les règles qu'il impose, par l'interaction qu'il développe, le jeu met en abyme le fonctionnement même de l'école. Pendant les "24 heures de la maternelle", les enfants, en jouant avec les adultes, les ont vus

adopter les règles imposées par le jeu. La preuve que tout le monde doit respecter des codes. Il est difficile pour beaucoup d'enfants d'entrer dans la règle stricte scolaire. Et pourtant c'est elle qui donne des repères. Les règles collectives entraînent beaucoup de frustrations chez les petits, centrés sur eux-mêmes. À l'école Pauline-Kergomard, madame Marais, directrice, a noté

Savoir être soi-même, savoir développer des stratégies, savoir gagner, savoir perdre.

depuis la manifestation une évolution pour un enfant de moyenne section, qui avait beaucoup de difficultés à accepter les règles de la vie collective. Les "24 heures de la maternelle" semblent avoir été le déclencheur d'une prise de conscience. Il impose toujours son avis, mais commence à accepter qu'un camarade lui soumette une idée. C'est un début d'acceptation des autres. Le petit cheval blanc, un jouet de la classe qu'il s'est octroyé, il accepte désormais de le prêter, "Pas longtemps", précise-t-il... Le jeu favorise la socialisation, il permet de découvrir des formes scolaires de vie et de travail, d'apprendre avec les autres. Par ailleurs, il peut permettre à l'enfant d'adopter une posture de réflexivité, en prenant conscience de ce qu'il a fait et de ce qui lui a permis de réussir. Cette réflexion lui permet de réguler son comportement. Et puis quand on joue, on accepte sans doute plus facilement l'autre, on peut même coopérer naturellement avec lui.

Jouer ensemble

À l'école Pauline-Kergomard, lors de la soirée ouverte à tous, le grand jeu du chantier a permis d'observer la naissance d'une coopération fructueuse. Des briques, des outils, huit casques et huit gilets limitant le nombre de participants étaient à disposition des joueurs. Ce jeu a d'abord suscité une grande curiosité de la part des plus petits. Ils ont manipulé les objets dans tous les sens, ont joué avec les perceuses, les casques, les lunettes de protection sans nécessairement cerner leur utilité. Mais progressivement, quelques enfants ont élaboré une esquisse de construction sans se soucier ni de l'autre, ni de la finalité de ce "travail" de chantier. Puis sont intervenus des enfants plus grands qui ont conçu un projet de construction avec les briques. Le travail de coopération a alors commencé, les grands sont devenus leaders en proposant ce projet que les petits n'avaient

pas anticipé. Mais tous ont participé, sans heurt, le groupe ayant lui-même établi ses propres règles. Dans sa vie de joueur, l'enfant est ainsi sécurisé, il a pleinement conscience du domaine imaginaire dans lequel il se trouve. Alors, s'il échoue, ce n'est pas grave. Le jeu de miroir entre le jeu et l'école s'inscrit donc dans plusieurs domaines : savoir respecter des règles, savoir coopérer, savoir être soi-même, savoir développer des stratégies, savoir gagner, savoir perdre, savoir recommencer. Le jeu peut alors constituer un socle de réflexion pour que l'enfant comprenne les règles de vie et de travail scolaire : pour l'aider à devenir élève.

Des coins jeux nouveaux et évolutifs

Le coin-jeu est par excellence l'espace transitionnel entre la maison et l'école. C'est aussi un lieu qui favorise l'apprentissage à travers la manipulation, le lexique associé à la thématique du coin-jeu, l'imagination sollicitée dans les jeux symboliques⁷. Lors de la manifestation, les écoles ont la possibilité de s'inscrire à un défi "24 heures pour aménager un nouveau coin-jeu". Les équipes enseignantes participantes ont donc conçu de nouveaux aménagements répondant à des projets pédagogiques⁸. À l'école Maryse-Bastie, au cours d'un des ateliers proposés pour les "24 heures", les jeunes enfants ont aménagé un nouveau coin-docteur, de la salle d'attente au bureau médical en passant par la table d'auscultation et la pharmacie (voir ci-dessous). Les

École Maryse-Bastie : le coin-docteur



enseignantes avaient déposé du matériel et des objets multiples. Les enfants ont organisé l'espace et choisi la place des objets. Ils devaient verbalement justifier leur choix. Ce bureau médical a immédiatement été ouvert par les groupes suivants à une série de consultations. Associé au jeu "Docteur Maboul" pour apprendre à nommer les parties du corps, les simulations de visites médicales permettent de mettre des mots sur les maux et les peurs associées. À l'école Eugénie-Cotton, c'est le coin-poupée (voir ci-contre) et le coin-cuisine qui ont été privilégiés. La maison de poupée en bois, vide, va devoir être décorée puis habitée. Mais combien y a-t-il de membres dans la famille, quelles générations ? Alors combien de chambres ? Et où va-t-on placer les fenêtres ? Pourquoi ? Autant de questions qui favorisent la réflexion, le repérage dans l'espace, le langage. Une fois la maison achevée, les enfants vont créer une fiche pour présenter leur maison. Puis ils la videront et la passeront à une autre classe en leur lançant un nouveau défi : à l'aide de notre fiche et avant de construire votre propre maison, saurez-vous reconstruire la nôtre ? Le coin-cuisine correspond à un projet mené en collaboration avec le centre de loisirs. Les animatrices ont créé un décor avec les enfants, et aménagé une pièce-cuisine à leur taille. Ce nouveau coin a été mis en place pour les "24 heures". Il est immédiatement devenu un lieu très prisé, où se déroulent de multiples scénarios tantôt imaginés par les enfants eux-mêmes, tantôt proposés par les enseignantes pour développer le lexique culinaire, notamment. Dans ce cadre, les jeunes élèves ne se sentent pas évalués, l'utilisation des erreurs pour construire des compétences nouvelles se fait dans le contexte du jeu. Ils prendront conscience ensuite seulement, par exemple lors d'une activité menée en classe, de ce qu'ils ont appris. Le coin-jeu n'est donc plus seulement investi au moment de l'accueil. Puisqu'il permet de mettre l'enfant au centre des apprentissages, il peut évoluer au fil de l'année, s'enrichir de nouveaux objets, être géographiquement réorganisé afin de s'adapter aux compétences nouvelles des enfants et les stimuler.

Les premiers éléments de la réflexion

Réfléchir, innover, jouer : cette première édition des "24 heures de la maternelle" a été une réussite. Les écoles participantes ont été nombreuses, preuve de la volonté des équipes de se pencher sur la question du jeu, un support privilégié pour observer les tout petits. Dans le domaine du langage, par exemple, l'enfant utilise au cours du jeu le vocabulaire qu'il maîtrise, mais c'est aussi un moment détendu et sécurisé, favorable à l'apprentissage de nouveaux mots. L'observation des élèves permet ensuite au professeur de construire avec eux les savoirs et d'élaborer une progressivité adaptée à chacun. L'enfant est placé au centre de ses apprentissages et c'est alors qu'il pourra adopter une posture de réflexivité. Il

École Eugénie-Cotton : maison de poupée



devient capable, progressivement, au fil des trois années de maternelle, de conscientiser ce qu'il apprend, il est devenu élève. La manifestation a incontestablement impulsé une réflexion sur les enjeux du jeu et inauguré une nouvelle forme de rencontre avec les parents. L'enfant aurait deux vies, l'une dans sa famille et l'autre à l'école. Mais si l'on considère l'enfant jouant, ce sont mille et une vies que les tout-petits investissent. Une terre fertile et riche pour les apprentissages scolaires, un plaisir validé par l'institution et que les familles peuvent alors se réapproprier. □

1. Le développement du langage à l'école maternelle constitue une priorité départementale.
2. Dans sa conférence, V. Bouysse explique en quoi l'école maternelle construit le socle fondateur qui permet à l'enfant de devenir progressivement un élève. Le film de la conférence et le diaporama proposé par V. Bouysse sont disponibles sur le site de l'IA 72.
3. Le diaporama proposé par C. Valiant est téléchargeable sur le site de l'IA 72.
4. Mouvement d'éducation populaire, la Fédération nationale des Francas est une association complémentaire de l'école, reconnue d'utilité publique et agréée par les ministères de l'Éducation nationale, et de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie associative.
5. Agents territoriaux spécialisés des écoles maternelles.
6. "L'accès aux coins-jeux plus systématique favorise l'autonomie des enfants. L'enseignant n'a pas toujours à donner l'autorisation d'utiliser les coins-jeux, les enfants, par expérience, s'y rendent plus librement et à bon escient. Ce qui occasionne un rapport différent au groupe-classe, une manière plus fluide de gérer les enfants, qui sont moins statiques avec des déplacements plus fréquents.", explique Madame Marais, directrice de l'école.
7. Jeux lors desquels l'enfant fait semblant, imite, joue des rôles (jouer au papa et à la maman, jouer au docteur...).
8. Les différents projets dont ceux qui ont remporté des prix sont présentés sur le site de l'IA 72.