

**Vivianne Bouysse** (extrait de la conférence 'A l'école maternelle, jouer c'est apprendre', 2017)

« **Il y a deux sortes d'apprentissage sur les bases de la psychologie cognitive :**

- les apprentissages spontanés, incidents, adaptatifs qui renvoient à cette idée que lorsqu' on fait quelque chose, quand on s'engage dans quelque chose, notre expérience, notre vécu nous apprennent des choses. (...) On apprend parce qu'on fait, parce qu'on s'engage dans une activité.

- les apprentissages plus structurés, plus construits pour lesquels on a des stratégies, des didactiques pensées, réfléchies pour faire apprendre. Des démarches dans lesquelles il y a un adulte, un enseignant, un éducateur qui a l'intention de faire apprendre certaines choses aux enfants. (...) »

(Vivianne Bouysse, Inspectrice générale de l'Education nationale)

### Une modalité spécifique d'apprentissage : Apprendre en jouant

(...) L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans **leur jeu libre** afin de mieux les connaître. Il propose aussi **des jeux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Programme d'enseignement de l'école maternelle, B.O. n°25 du 24-6-2021

#### JEU LIBRE

'Le jeu libre revêt une importance particulière dans le processus d'apprentissage de l'enfant. Celui-ci construit par ce biais des savoirs informels, à son rythme, et selon son propre parcours, qui lui ouvriront l'accès aux apprentissages explicites.

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 (...).'

#### JEU STRUCTURE

'Dans le jeu structuré, l'enseignant initie le jeu en vue de faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques à l'enfant. Ce dernier adhère spontanément ou en réponse au processus de dévolution mis en oeuvre par l'enseignant.

Tout en conservant son aspect ludique, le jeu structuré comporte des objectifs d'enseignement. Dans les phases de jeu, l'enfant conserve sa liberté d'agir, de prendre des décisions, de faire ses essais, de construire sa propre expérience. Deux niveaux de structuration peuvent être définis :

Niveau 1 - Séance structurée simple (S1) : c'est une séance de jeu initiée par l'enseignant dans laquelle les apprentissages ne sont pas formalisés (...).

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.'

Ressources maternelle, Jouer et apprendre, Cadrage général, septembre 2015






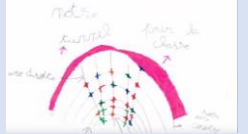







### Du JEU LIBRE au JEU STRUCTURE

'(...), l'école maternelle doit favoriser le jeu libre et le jeu structuré de niveau 1 (S1). Les enfants y font des apprentissages informels à leurs rythmes, sur les plans psycho-affectifs, moteurs et cognitifs. L'observation des interactions avec leur environnement social et matériel constitue un excellent procédé d'évaluation.

Le jeu structuré de niveau 2 (S2) constitue l'étape « Action » d'une séance d'enseignement. Il vise des apprentissages explicites, élaborés au cours de phases réflexives qui prennent le jeu comme objet d'étude. Il se conclue par une phase de formalisation.

Les formes du jeu mises en oeuvre à l'école maternelle fonctionnent selon une logique spiralaire. L'exploration effectuée en jeu libre est suivie par une phase de structuration après laquelle l'enfant peut à nouveau choisir de s'adonner au même jeu libre. Les savoirs qu'il a acquis lui permettent alors de progresser et de se perfectionner en s'entraînant selon son propre rythme. '

Ressources maternelle, Jouer et apprendre, cadrage général, 2015

Acteurs/illustrations	JEU LIBRE	JEU STRUCTURE			
<b>Elève</b>	<i>'L'enfant choisit le jeu auquel il veut jouer. Il décide librement de ses choix et de ses actes au cours du jeu.</i>	<i>L'enfant adhère de lui-même ou suite au processus de dévolution conduit par l'enseignant. Il respecte des règles communes aux participants. L'enfant qui n'adhère pas n'est pas en situation de jeu.</i>			
<b>Enseignant :</b> Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation.	- L'enseignant n'intervient pas :il observe, évalue, diagnostique les besoins. - L'enseignant accompagne ponctuellement : il apporte le geste, le langage... et suscite l'imitation, sans demande spécifique adressée à l'enfant.	2 mises en œuvre : -S 1 : L'enseignant initie le jeu en vue d'apprentissages spécifiques. Il donne une consigne, montre, guide ou explique un nouveau jeu. Il peut y participer dans la perspective de permettre aux enfants d'y jouer de manière autonome. -S 2 : Selon l'âge des enfants et en vue d'apprentissages spécifiques, l'enseignant initie le jeu et l'intègre dans sa démarche pédagogique. Il introduit des temps qui permettent à l'enfant un travail de métacognition (phases réflexives pendant, après et avant l'action) qui lui permettent d'agir, réussir et comprendre, ce qui leur permet de réussir.'			
<b>Illustration</b>  <b>Le TUNNEL MS et GS</b>  <b>Ecole Le petit Louvre</b>	  Découverte libre d'un matériel de construction qui sera réutilisé en fin de séquence dans le cadre d'un jeu structuré.	  <b>Séance de jeu initié par l'enseignant :</b> Une séance consacrée à construire des tunnels en salle de motricité.	  <b>Séance de langage :</b> - <u>Retour sur l'action</u> : rappel de la séance précédente, référence au vécu. L'enseignante invite les enfants à verbaliser les actions réalisées pour construire les tunnels. - <u>Mise en perspective d'une réalisation d'un tunnel avec matériel de construction.</u>	   <b>Séance de réalisation d'un tunnel avec le matériel de construction et structuration des apprentissages</b> 1 - <u>Retour des élèves</u> 2 - <u>Retour sur l'action.</u> Bilan : structuration des savoirs (comment avez-vous construit votre tunnel ?), verbalisation des élèves puis synthèse orale réalisée par l'enseignante. 3 - <u>Mise en perspective d'une nouvelle activité, dévolution</u> : Que pouvons-nous faire pour garder en souvenir ce tunnel ? Un enfant évoque le dessin.	  <b>TRACE :</b> Représentation individuelle du tunnel réalisé, vocabulaire du matériel écrit.
Jeu libre : <a href="https://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a_Jeu_de_construction_-_L1.mp4">videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05a Jeu de construction - L1.mp4</a> (45s) Jeu structuré : <a href="https://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b_Le_tunnel_du_petit_Louvre_jeu_structures.mp4">videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/05b Le tunnel du petit Louvre jeu structures.mp4</a> (2m45)					
<b>Illustration</b>  <b>LA MAISON GS</b>  <b>Ecole maternelle de Loué</b>	   Découverte libre d'un matériel qui sera réutilisé en fin de séquence dans le cadre d'un jeu structuré.	  <b>Séance de langage :</b> - <u>Retour sur l'action</u> (à l'aide de la vidéo) - <u>Mise en perspective de la réalisation d'une pièce de la maison par groupe,</u> la cuisine, avec comme objectif : utiliser le vocabulaire pour décrire la cuisine aux autres.	  <b>Séance de jeu initié par l'enseignant :</b> phase de jeu (20 min), l'enseignant observe sans intervenir, note des informations en lien avec son objectif.	   <b>Séance de langage : structuration des savoirs et institutionnalisation</b> - Les enfants viennent décrire les photos de la cuisine. Le vocabulaire est employé. L'enseignant questionne, guide et apporte le vocabulaire selon les besoins. -Puis reprise de l'ensemble par l'enseignant qui reformule clairement, structure les apprentissages.	  <b>TRACE :</b> la photo de la cuisine réalisée.  Pour garder une trace du vocabulaire, le mémoriser et faciliter le réemploi : imagier ou mots écrits (légèrer la photo)...
Jeu libre : <a href="https://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06a_Maison_de_Loue_Jeu_libre_L1_1ere.mp4">videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06a Maison de Loue Jeu libre L1 1ere.mp4</a> (46s) Jeu libre et jeu structuré : <a href="https://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06b_maison_de_Loue_S2.mp4">videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/06b maison de Loue S2.mp4</a> (3min07)					
<b>Apprentissages</b>	<i>'Jeu libre et jeu structuré S1 : Les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Aucune action de structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des 'représentations initiales' qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.</i>  <i>Jeu structuré S2 : Les apprentissages sont rendus explicites par des phases réflexives qui mobilisent le langage au service de la prise de conscience des facteurs de succès. Une trace est conservée pour mémoriser et objectiver la réussite, accompagnée d'un exemple tiré de la séance pour y parvenir.'</i>				