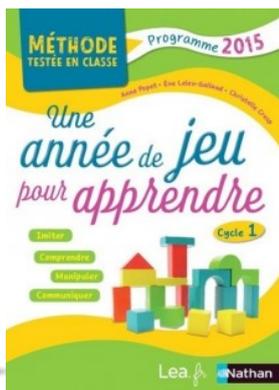


Un coup de cœur pour...



Une année de jeu pour apprendre

Un ouvrage :

A.Poppet, E. Leleu-Galland, C.Cresp
Lea.fr—NATHAN 39,90 €

Les domaines :

Niveau (x) concerné (s) : ■ PS ■ MS ■ GS ■ enseignants

Un guide complet pour mettre en place le jeu à ma maternelle

On l'aime pour:

Une définition des enjeux théoriques et institutionnels : pourquoi et comment le jeu permet d'acquérir l'ensemble des compétences et connaissances du cycle

Une démarche pédagogique adaptée et progressive : le fichier contient tous les éléments pour permettre de s'approprier et mettre en œuvre la démarche spécifique du jeu à l'école maternelle.

Les nombreux types de jeux : construction, à règle, dramatique, théâtre d'ombre, marionnettes...

Des **fiches séquences** en fin d'ouvrage

Des **tableaux de programmation** pour l'année et sur 2 niveaux

Site à explorer:

[Maternelle27 pour les aménagements de la classe et l'exploitation des espaces jeux](#)

Les enjeux :

- ◇ Offrir aux élèves la possibilité de jouer pour avoir **confiance en soi**, jouer pour **grandir, apprendre en jouant**.
- ◇ Aider les enseignants à **exploiter les espaces de jeux** mis en place dans leur classe de maternelle.
- ◇ Définir, identifier et installer **quatre niveaux d'intervention** différents des enseignants selon la liberté d'action laissée aux élèves dans le jeu : jeu libre, jeu autonome, jeu accompagné et jeu structuré. (Cf [document Eduscol](#))
- ◇ **Amorcer une réflexion** sur l'aménagement de la classe et son évolution en cours d'année).
- ◇ Identifier les acquisitions langagières à réaliser dans chaque espace jeu (noms, verbes, adjectifs, structures syntaxiques)
- ◇ Développer les propositions nombreuses et variées de **scénarii**, qui donnent de réelles inspirations pour faire vivre nos coins jeux.
- ◇ Instaurer un **apprentissage spiralaire** par une mise en progressivité et de reprises par niveau