

# Circonscription Joigny Centre Yonne



MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE  
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE



## Le jeu au service du langage

[www.ac-dijon.fr](http://www.ac-dijon.fr)

Mission principale de l'école maternelle :  
Donner envie aux élèves  
d'aller à l'école pour apprendre

Dans le programme de 2015, la mission principale de l'école maternelle est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité. La pédagogie est notamment appuyée sur le jeu et le langage.

## Le jeu

un besoin pour le jeune enfant  
un pilier de la pédagogie en maternelle

Dans les programmes de 2015, le jeu est identifié sous des formes différentes :

Symbolique

D'exploration

Construction/manipulation

Jeu collectifs/de société

Il peut être libre, mais aussi et surtout structuré pour viser des apprentissages spécifiques.

S'il ne suffit pas de dire « on va jouer » pour qu'il y ait jeu à l'école, le jeu à l'école peut-il encore s'appeler « jeu » ?

Ce qui caractérise un jeu :

- Le second degré
- La décision
- La règle
- La frivolité
- L'incertitude

- Le second degré : le « c'est pour de faux » différencie l'activité de la vie réelle
- La décision : le joueur doit décider de prendre part au jeu pour que celui-ci existe
- La règle : elle organise le jeu , soit de manière imposée, soit de manière négociée
- La frivolité : aucune décision prise pendant le jeu n'a de conséquence dans la réalité
- L'incertitude : il est impossible de connaître l'issue du jeu avant son déroulement
- Référence G. Brougère dans son ouvrage Jouer/apprendre Anthropos 2005

Le jeu à l'école  
peut-il encore s'appeler « jeu » ?



Le jeu pratiqué à l'école maternelle répond à deux des 5 critères précités :

Le second degré, le faire semblant

La règle

En ce qui concerne la décision, l'élève ne choisit pas ou peu de participer aux jeux structurés proposés par les enseignants d'autant moins lorsque ceux-ci visent des apprentissages.

En ce qui concerne la frivolité, l'essence même de la pratique du jeu structuré à l'école lui retire tout aspect de frivolité, car l'élève sait qu'il aura des répercussions dans la réalité, des conséquences sur ses compétences et savoirs.

Pour ce qui est de l'incertitude, il paraît compliqué de fixer des objectifs d'apprentissage à un jeu sans savoir où ce jeu conduit. L'enseignant sait où cela mène et l'élève sait que l'enseignant sait.

A l'école,  
l'élève doit construire des compétences,  
déterminées par l'enseignant,  
grâce à l'activité de jeu.

Pour que l'élève n'en reste pas à l'aspect superficiel de l'activité  
« j'ai bien joué »

Et construis des apprentissages, il est nécessaire qu'il analyse ce qui s'est passé pendant le jeu, les obstacles rencontrés, les stratégies mises en œuvre , pour faire émerger les savoirs visés et ceux qu'il a construits.

Le langage,  
un domaine d'apprentissage  
dans les programmes

« mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

Deux objectifs prioritaires de la maternelle :

- La stimulation et la structuration du langage oral
- L'entrée progressive dans la culture de l'écrit

Nous nous attacherons à travailler sur le premier

Dans le texte de cadrage général :

Définition du langage : produit d'une activité intellectuelle, spontanée ou réfléchie, d'un sujet s'exprimant au moyen d'une langue

## Le langage, une spécificité scolaire ?

L'élève arrive à l'école avec un langage construit à la maison, en famille, sans enseignement caractérisé : construction s'est faite en interaction, en situation. À l'école, le langage ne sert pas uniquement à nommer les objets du monde mais à en faire des objets d'étude et de questionnement .

Exemple de l'orange : à la maison, on la mange.

A l'école, on la dessine, on explique comment extraire le jus. Plus tard on évoque les étapes de l'action qui font l'objet d'une dictée à l'adulte. C'est une véritable acculturation pour nombre d'élèves qui n'ont jamais pensé à l'orange comment objet de questionnement et ne connaissent pas ces usages dits « seconds » du langage, ceux qui permettent de reconfigurer une expérience , de la décontextualiser pour la construire en savoirs.

A l'école le langage donne forme à du « pensé »

A l'école le langage est un instrument de développement de l'enfant

Quel jeu au service de quel langage ?



# Les consignes pour l'inter session

En utilisant un ou plusieurs jeux de la classe, mettre en œuvre des temps d'apprentissage avec des objectifs langagiers identifiés.

Il s'agira :

- **D'aider les élèves à mobiliser un oral moins centré sur la communication et les échanges spontanés**
- **De leur faire manipuler consciemment le langage comme objet de manipulation, d'observations (lexique, syntaxe,...), le langage comme système linguistique**