RAPPEL DES TYPES DE JEUX

(synthèse des documents Eduscol)

**LES JEUX D’EXPLORATION**

Ce terme recouvre les jeux d’exercices (s’entrainer, refaire), jeux sensori-moteurs (pâte à modeler), jeux de manipulation, jeux d’expérimentations (transvaser, etc…), jeux de découvertes, jeux de rencontres (co-construire), jeux de réception, jeux d’alternances.

Ils constituent un **passage obligé** avant l’accomplissement d’actions motrices ou physiques plus complexes. Ils contribuent à la formation de l’intelligence et à la formation de « représentations initiales » à partir desquelles pourront être initiées des situations d’apprentissages explicites et formalisées.

Quel que soit le domaine concerné et quel que soit l’âge des enfants, tout apprentissage explicite gagne à être précédé par une ou plusieurs phases d’exploration.

Les besoins en jeux d’exploration, prépondérants jusqu’à 2-3 ans, décroissent ensuite jusqu’à 5-6 ans. Ils demeurent cependant d’excellents préludes avant d’aborder la nouveauté : découverte d’objets ou de jeux nouveaux, de jeux à règles, de résolutions de problèmes.

**LES JEUX SYMBOLIQUES**

Ce terme recouvre les jeux d’imitation, de « faire semblant », de « fiction », de « faire comme si ».

Ils s’appuient sur la reproduction différée de scénarios de la vie courante. Au départ, le langage le concerne lui seul et n’a pas de caractère de communication. Progressivement, il fait jouer un rôle à son personnage et commence à inventer des scénarios, seul, puis avec ses pairs. En rejouant des scènes de sa vie, il invente des issues là où il n’en trouvait pas, trouve de nouveaux dénouements plus conformes à ce qu’il peut accepter. Ils exercent de ce fait une fonction cathartique en permettant la réalisation de désirs et la liquidation des conflits.

Les échanges langagiers apparaissent et se multiplient dans ces jeux de « faire semblant », pour peu qu’un temps suffisant soit accordé à leur élaboration progressive.

Les jeux symboliques développent les fonctions que les chercheurs en neurosciences nomment « fonctions exécutives ». Il s’agit de la mémoire de travail, la planification (par exemple garder en mémoire son rôle et celui de ses pairs, maintenir une règle en mémoire de travail tout en continuant de jouer), la capacité d’inhibition (inhiber des comportements non conformes au rôle qu’il interprète), la flexibilité (s’adapter aux actions imprévues occasionnées par le scénario), la fluidité.

La réussite dans les apprentissages est étroitement corrélée au développement des fonctions exécutives.

Les jeux d’imitation commencent dès la naissance, mais :

- entre 3 et 4 ans, l’enfant commence à inventer des histoires et des règles du jeu

- vers 4 ans : il joue spontanément avec un ou deux pairs et prend conscience qu’il peut avoir des sentiments, des intentions, ou des points de vue différents du sien. Les interactions langagières se développent.

- entre 4 et 5 ans : les enfants développent des scénarios complexes qui se rapprochent de la réalité. Ils prennent plaisir à se déguiser ou à faire jouer des personnages symboliques (figurines, marionnettes…).

- après 5 ans : les scénarios se complexifient encore, l’enfant peut changer de rôles et invente des histoires.

**LES JEUX DE CONSTRUCTION**

Ce sont des jeux d’assemblages, de fabrication, de manipulation. Ils sont basés sur un critère d’ordre matériel. L’enfant est un découvreur qui passe par des essais/erreurs pour aller de ce qu’il sait déjà faire à ce qu’il ne sait pas encore faire.

Une construction libre permet à l’enfant de puiser dans ses savoirs-faire pour atteindre le but qu’il s’est fixé, une construction structurée par l’enseignant doit être proche de la zone proximale de développement de l’enfant pour garder la stimulation et le plaisir.

Les jeux de construction intègrent peu à peu des contraintes comme :

- respecter un modèle et éventuellement son programme de fabrication

- réaliser une construction conforme à la fonction qui lui est destinée (maison pour abriter des personnages,…)

🡪 l’expérience acquise dans la réalisation de jeux avec modèles et gammes de fabrication apporte à la créativité de nouveaux moyens pour s’exprimer.

Les jeux de construction commencent dès 18 mois, et montent en puissance jusqu’à 6 ans, combinés avec des jeux symboliques et surtout les jeux à règles.

**LES JEUX A REGLES**

Ce sont les jeux de coopération, de hasard, d’adresse et de compétition. Ils activent des habiletés sensori-motrices ou cognitives.

Le jeu à règles est par définition l’activité ludique de l’être socialisé, où la règle remplace le symbole et encadre l’exercice. Ces règles du jeu sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Les jeux à règles ont donc de fait une visée éducative.

Une typologie des jeux à règles intéressante, avec des exemples, vous est proposée en page 6 du dossier « Jeux à règles » sur Eduscol.

Les jeux à règles peuvent aussi concerner le langage : présentation des exemples de jeux (p.14).

Les jeux à règles peuvent concerner le corps, par l’action dans les jeux collectifs, de coopération, d’opposition.

Le rôle de l’enseignant est essentiel dans cette catégorie de jeux, puisqu’il apporte les règles du jeu, cadre la mise en œuvre et médiatise les procédures à partir du repérage chez les élèves, de compétences spécifiques, de stratégies et d’éventuelles difficultés.