

Le jeu en classe de 1P-2P à Genève



Apprendre en s'amusant

(www.cursus.edu/fr/28527/top-10-des-jeux-educatifs-pour-les-ecoles-apprendre-en-samusant)

Table des matières

Chapitre I : Introduction	2
1.1. Motivations personnelles	2
1.2. Lien entre le jeu et la scolarité.....	2
1.3. Hypothèses et problématique.....	3
1.4. Plan	4
Chapitre II : Développement	6
1. Introduction au jeu	6
2. Différents types de jeux	8
2.1. Le jeu appelé « faire semblant »	8
2.2. Le jeu de construction	10
2.3. Le jeu locomoteur en extérieur.....	11
3. Combiner l'apprentissage et le jeu	12
3.1. Ateliers quotidiens et objectifs d'apprentissage	14
3.2. Types de jeux utilisés pour l'apprentissage	19
3.3. Évaluer l'apprentissage par le jeu.....	23
4. Le jeu bénéfique pour les enfants	24
4.1. Les bénéfices du jeu sur le comportement de l'enfant	24
4.2. Aménagement de la classe	24
4.3. Le rôle de l'enseignant pendant les moments de jeu	27
4.4. Activité « Création d'un bureau de poste dans la classe »	28
Chapitre III : Conclusion	31
3.1. Bilan de la recherche.....	31
3.2. Bilan personnel	33
3.3. Remerciements	34
Chapitre IV : Bibliographie.....	35
Chapitre V : Annexes	37

Chapitre I : Introduction

1.1. Motivations personnelles

J'ai choisi de traiter le sujet du jeu pour plusieurs raisons. Lors de mon stage en immersion de trois semaines dans une classe de 1P-2P, j'ai pu observer que le jeu occupait une grande partie du programme scolaire des enfants, surtout lors de la période de la rentrée scolaire. J'ai également remarqué que le jeu a permis aux élèves de tisser des liens entre eux sans qu'ils se soient forcément connus auparavant. Par la suite, l'enseignante utilisait beaucoup cette méthode lorsqu'elle voulait enseigner certains éléments, par exemple l'apprentissage des nombres. Le jeu était aussi l'activité principale durant les temps d'accueil des enfants, le matin, durant 45 minutes, ainsi qu'en début d'après-midi. Ayant été étonnée par la présence et par l'importance que prend le jeu dans la vie de la classe, j'ai décidé de m'intéresser plus en profondeur à cette thématique en rédigeant ce travail sur l'impact du jeu dans les classes primaires de 1P-2P à Genève.

Le jeu est indispensable dans le développement de l'enfant, car il aide le cerveau de l'enfant à se développer. Le jeu stimule huit dimensions cognitives chez l'enfant : la sensorimotricité, les émotions, les interactions sociales, le langage, la mémoire à long terme, les fonctions exécutives, la créativité et l'imagination, et finalement le métalangage et la métacognition. Nous reviendrons plus précisément sur ces huit dimensions cognitives lors du deuxième chapitre de cette étude. Par ailleurs, il n'existe pas de définition précise sur ce qu'est le jeu, car c'est un phénomène complexe qui comporte beaucoup d'aspects à analyser, c'est pourquoi les professionnels de la pédagogie n'en donnent pas une définition unique.

1.2. Lien entre le jeu et la scolarité

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. » (Kergomard, 2009, p.130)

Cette auteure, fondatrice des écoles maternelles en France, évoque dans sa citation l'importance et la présence du jeu chez l'enfant. Tout le long de son enfance, l'enfant joue et c'est par cela qu'il se développe en grande partie. À l'école, il est important de combiner le jeu, car c'est une manière d'introduire le travail dans la vie de l'enfant, en douceur. À l'âge de 5-6 ans, l'enfant joue beaucoup et c'est par cela qu'il apprend majoritairement, c'est pourquoi on combine le jeu avec l'apprentissage. Lorsque Kergomard (2009) parle du fait

que le métier de l'enfant est le jeu, on comprend la dépendance que celui-ci a vis-à-vis du jeu et le bénéfice que ce dernier apporte.

Pour un enseignant, analyser les fonctions cognitives lors du jeu permet de mettre en place des activités qui peuvent, selon le besoin de chaque enfant, cibler la fonction cognitive à améliorer, mais également de stimuler toutes les autres fonctions cognitives.

Selon Samier et Jacques (2021), le jeu est étroitement lié au réseau de neurones appelé « le circuit de la récompense ». Ce dernier est un réseau de neurones dopaminergiques¹ qui mémorise les actions ou les comportements procurant du plaisir. De plus, il pousse à répéter ces comportements et à éviter ceux qui ne procurent pas ce plaisir. Le jeu est également une action spontanée, volontaire, réalisée par plaisir.

1.3. Hypothèses et problématique

En début de travail, plusieurs questions se posent :

1. L'apprentissage par le jeu à l'école est-il plus efficace, car l'enfant combine l'aspect ludique du jeu avec l'aspect utile de l'apprentissage ?
2. Comment l'enseignant utilise-t-il le jeu dans les séquences pédagogiques ?
3. Quel est le type de jeu qui permet à l'enfant d'apprendre de manière efficace ?
4. Quels sont les domaines scolaires dans lesquels le jeu doit être présent ?
5. Est-il important que l'apprentissage par le jeu se fasse de manière individuelle ou est-il plus bénéfique de le faire en groupe ?
6. Le jeu permet-il de développer de nouvelles relations entre les élèves ?
7. Comment évaluer l'apprentissage par le jeu ?
8. Quels sont les objectifs à atteindre avec le jeu en 1P-2P ?

Avant de traiter ces questions plus en profondeur lors de mon travail, voici quelques hypothèses que je fais en lien avec les réflexions précédentes.

1. L'apprentissage par le jeu est efficace, car l'enfant combine l'aspect ludique du jeu avec l'aspect utile de l'apprentissage.

¹ Cellules nerveuses situées dans le cerveau produisant la dopamine, elles jouent un rôle important dans le mouvement, la motivation et la croissance.

2. L'enseignant observe les intérêts (types de jeux) des élèves afin de les combiner avec l'apprentissage des disciplines fondamentales, comme les mathématiques, le français, la géographie...
3. Le jeu est une manière de socialisation très efficace, car il permet de rassembler ses connaissances, et ainsi d'apprendre plus efficacement.
4. Le jeu permet à l'élève de mieux atteindre les objectifs d'apprentissage.
5. Le jeu doit être omniprésent dans la vie de l'élève, surtout lors de son enfance, pour son bon développement.

À l'aide de ce questionnaire et de mes hypothèses de départ, j'ai formulé la question d'étude suivante : apprend-on mieux par le jeu en 1P-2P ?

1.4. Plan

Pour répondre à cette question, nous aborderons plusieurs points. Dans un premier temps, je parlerai de certains types de jeux qui existent et qui sont utilisés lors des deux premières années d'école. Nous pourrions ainsi comprendre l'utilité et la fonctionnalité de chacun des types de jeu et notamment les moments adaptés à leur utilisation. Lors de mon stage en immersion dans une classe primaire de 1P-2P, j'ai remarqué que plusieurs types de jeux étaient mis en place durant la journée. En second lieu, j'aborderai la question de la combinaison entre l'apprentissage et le jeu pour comprendre l'utilité de cette combinaison. Cela permettra d'analyser les objectifs d'apprentissage des disciplines fondamentales en 1P-2P dont l'atteinte est favorisée par le jeu. J'ai fait la découverte d'un mélange entre un cours de mathématiques et un jeu appelé le "Lotto-Uno", à travers lequel l'enseignante apprenait les nombres aux enfants. Ils prenaient ainsi plus de plaisir à apprendre.

Je parlerai ensuite des ateliers quotidiens par lesquels les enfants apprennent et qui sont mis en place par l'enseignante afin que les élèves les fassent de manière autonome en début de matinée. Grâce à cela, je discuterai également les objectifs d'apprentissage que doivent atteindre les enfants durant les deux premières années d'école.

Après cela, je passerai aux différentes manières d'utiliser le jeu afin de favoriser l'apprentissage chez l'enfant. Lors de mon stage, l'enseignante avait instauré plusieurs activités à buts pédagogiques précis, comme l'apprentissage de poésies ou de chants.

Il me semble également intéressant de parler des manières d'évaluer l'apprentissage par le jeu pour en observer les avantages de le combiner avec l'apprentissage.

J'analyserai ensuite les bénéfices du jeu sur le comportement de l'enfant afin de voir l'impact que celui-ci a sur le plan émotionnel de l'élève.

J'évoquerai ensuite l'importance de l'organisation des coins jeux de la salle de classe, ainsi que le rôle de l'enseignant pendant les moments de jeux. Dans la classe où j'ai effectué mon stage, l'enseignante avait organisé la classe de façon à ce qu'il y ait des coins jeux : un coin « lecture », un coin « dînette », un coin « poupée », un coin « jeu de société », un coin « construction » et un endroit pour écouter des histoires à l'aide d'un casque et d'une radio. Les enfants étaient enthousiastes chaque matin à l'idée de jouer dans ces différents espaces.

Je continuerai avec la présentation d'une activité de jeu symbolique que j'ai moi-même organisée en classe, afin d'analyser les observations que je ferai lors de la création d'un bureau de poste avec les élèves de 1P-2P. Cette activité a pour but de vérifier si le jeu a un réel rôle dans l'apprentissage et d'observer comment les enfants utilisent les notions apprises en classe lors du jeu symbolique.

Afin de rédiger ce travail, je ferai appel à des professionnels qui répondront aux questions que j'ai préparé : Deux enseignantes primaires de 1P-2P (Madame Justine Léone et Madame Geneviève Dekkers), ainsi qu'une professeure de l'Université de Genève spécialisée dans le jeu (Madame Carole Veuthey) et une enseignante de la Haute École de Pédagogie de Lausanne effectuant son doctorat sur le jeu du « faire semblant » (Madame Myriam Garcia Perez). J'effectuerai également des visites dans la classe dans laquelle j'ai fait mon stage en début d'année, afin d'observer comment le jeu est mis en place par l'enseignante et quels sont ses objectifs. J'utiliserai plusieurs livres, articles et autres types de documentation expliquant le développement de l'enfant par le jeu ainsi que l'atteinte des objectifs d'apprentissage grâce à ce dernier.

Pour terminer, je rédigerai un bilan de recherche dans lequel je répondrai à mes hypothèses de départ ainsi qu'à la problématique que je discuterai durant mon travail. Ensuite, je ferai également un bilan personnel afin d'évoquer mon ressenti et j'expliquerai la manière dont j'ai mené ma recherche ainsi que les difficultés que j'ai rencontrées.

Chapitre II : Développement

1. Introduction au jeu

Qu'est-ce que le jeu et pourquoi est-il indispensable dans le développement de l'enfant ?

Le jeu est défini par le dictionnaire Larousse (<https://www.larousse.fr>) comme « une activité d'ordre physique ou mentale, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ».

Nous pouvons observer une différence entre la définition du jeu provenant du dictionnaire de la langue française et celle que les professionnels de la pédagogie donnent. Selon ces derniers, il est difficile de donner une définition précise et invariable, car c'est un phénomène complexe comportant beaucoup d'éléments à analyser.

Comme le cite Sheridan (1977, p.12) dans son œuvre : « En effet, il semble que le jeu soit si complexe qu'il échappe à toute définition (Moyles, 1989) »

Selon Samier et Jacques (2021), le jeu peut être analysé selon huit dimensions cognitives, de plus, il apporte de nombreux bénéfices chez l'enfant, contribuant ainsi au processus de maturation cérébrale.

La première dimension cognitive évoquée par ces deux auteurs est la **sensorimotricité**. Elle englobe l'utilisation de tous les membres sensoriels qui permettent le toucher, la vue, l'écoute ou encore la manipulation d'objets. De plus, la forme physique de l'enfant est également développée grâce au jeu.

La deuxième dimension cognitive est l'analyse des **émotions**, qui sont ressenties et verbalisées lors du jeu.

Ensuite, les **interactions sociales** sont aussi une dimension cognitive grâce à laquelle le jeu peut être analysé. Il s'agit ici de lier des relations avec différentes personnes, d'imaginer leur rôle et leurs intentions et les mettre en pratique lors du jeu. Dans la même branche, les habiletés sociales² comprennent la théorie de l'esprit³ et le traitement de l'information

² Traitements cognitifs impliqués lors des relations sociales. Par exemple : les jeux de coopération et les jeux symboliques sollicitent fortement les habiletés sociales.

³ Capacité au sein des habiletés sociales permettant d'attribuer des pensées, des croyances, des sentiments et des désirs aux autres et à soi-même. Par exemple : Lors du jeu du maître et de la maîtresse, les enfants imaginent les pensées, les croyances et les émotions de l'enseignant et des élèves qu'ils incarnent.

sociale⁴ qui sont favorisés lors du jeu.

Après cela, nous avons le **langage** qui est aussi impliqué dans le jeu lorsqu'il s'agit de comprendre ou de raconter des faits. Le jeu permet le bon développement de celui-ci et l'élaboration du vocabulaire de l'enfant.

Une autre dimension cognitive est la **mémoire à long terme**, qui, dans le cadre du jeu, permet de garder les informations importantes, d'élargir les connaissances sur le monde environnant, et de pouvoir ressortir tout cela de la mémoire lorsque c'est nécessaire. Le jeu améliore les aptitudes de mémorisation qui seront utiles par la suite, lors de l'apprentissage scolaire.

De plus, les **fonctions exécutives**, étant également très importantes, sont une caractéristique du jeu. Selon les Hôpitaux Universitaires de Genève (HUG, 2023), les fonctions exécutives consistent dans le fait de raisonner, de prévoir et d'anticiper des événements possibles. Les fonctions exécutives sont activées lors du jeu grâce à la captation de l'attention et également grâce à la mémoire de travail⁵. La **créativité et l'imagination** sont essentielles lors du jeu et permettent à l'enfant de créer de nouvelles histoires ou encore de nouveaux jeux. Ces dernières sont basées sur plusieurs fonctions cognitives⁶.

Le jeu permet également la régulation du stress et des émotions chez l'enfant.

Pour finir, le **métalangage**⁷ et la **métacognition**⁸ sont aussi des dimensions cognitives utilisées pendant les moments de jeu.

Ces dimensions cognitives ne sont pas toutes utilisées à la même intensité, car cela dépend du jeu auquel l'enfant joue.

Toutes ces compétences cognitives, accompagnées d'un environnement dans lequel l'enfant se sent en sécurité, permettront à ce dernier de faire face aux événements douloureux et compliqués de leur vie.

⁴ Capacité à analyser des situations sociales et à résoudre les problèmes qui en découlent.

⁵ Mémoire qui permet de fournir à la mémoire à long terme des informations qu'elle estime importantes de mémoriser. Inversement, c'est grâce à la mémoire de travail que peuvent être récupérées les informations stockées dans la mémoire à long terme.

⁶ Fonctions spécialisées dans une ou plusieurs des tâches du traitement de l'information, notamment l'attention et la mémoire.

⁷ Capacité à se servir du langage pour pouvoir l'examiner, par exemple donner la définition d'un mot.

⁸ Conscience et examination de son savoir pour pouvoir l'utiliser ou encore le perfectionner.

Par ailleurs, Richard et al. (2019) évoquent dans leur article que le jeu a un grand impact sur le développement cognitif, physique et émotionnel des enfants en bonne santé comme sur ceux atteints de différents cancers, maladies auto-immunes, ou encore malformations cardiaques congénitales. Ces auteurs mentionnent l'article de Nijhof et ses collègues (2018) qui souligne que le jeu aiderait ces enfants à mieux surmonter les douleurs ainsi que l'anxiété qu'ils subissent à cause de ces maladies (p.137).

2. Différents types de jeux

Il existe une multitude de types de jeux auxquels on pourrait s'intéresser et sur lesquels il serait possible de travailler, comme le jeu symbolique, le jeu de construction, le jeu locomoteur, le jeu d'exercice ou encore le jeu de règles. Cependant, lors de ce travail, je m'intéresserai principalement au jeu symbolique, au jeu de construction, ainsi qu'au jeu locomoteur (principalement en extérieur).

2.1. Le jeu appelé « faire semblant »

Selon l'article publié par le Service enseignement et évaluation de la Direction générale de l'enseignement obligatoire (DGEO) (2022), le jeu du « faire-semblant » est défini comme étant un type de jeu lors duquel l'enfant s' imagine une situation et s'approprie un ou plusieurs rôles, qu'il a inventés. Les rôles auxquels les élèves s'assimilent sont liés à des règles créées par eux-mêmes et qui sont propres à chacun de leurs rôles. Ce type de jeu donne l'occasion à l'enfant de réagir de manière adaptée au rôle qu'il incarne et de se détacher de sa perception des choses. Cela lui permet également de penser comme le personnage qu'il joue et de pouvoir s'imaginer plusieurs scénarios différents en lien avec le personnage qu'il s' imagine être. Par exemple, lorsqu'un enfant joue au médecin, il va faire des ordonnances, prescrire des médicaments, employer un vocabulaire différent de celui qu'il emploierait s'il jouait à l'élève et à la maîtresse.

D'après Clerc-Georgy A. et Gentaz E. (2018), ce type de jeu reste l'activité principale chez les enfants âgés de trois à sept ans, c'est également l'activité qui a le plus de chances de favoriser le développement global de l'enfant (p.140). Cette activité est également très présente dans le programme scolaire primaire, spécialement chez les 1P-2P à Genève. Pour illustrer cela, j'ai observé pendant mon stage en immersion que le jeu symbolique était

présent surtout lors des moments d'accueil. En début de matinée ainsi qu'en début d'après-midi, les enfants pouvaient s'occuper librement pendant environ quarante-cinq minutes. Pendant ce temps-là, ils s'occupaient dans les différents coins jeux présents dans la classe. Certains enfants pratiquaient le jeu symbolique dans le coin « Dînette » lorsqu'ils jouaient au cuisinier qui préparait à manger pour ses amis. Ils faisaient semblant de manger les carottes, les tomates en bois. De plus, j'ai relevé un autre élément caractérisant le jeu du « faire semblant » lorsque les enfants s'imaginaient manger un plat de spaghettis bolognaise en ayant dans leur assiette des kiwis, des tomates, ainsi que des poireaux en bois. Ils détournaient ces objets en s'imaginant manger tout autre chose par rapport à ce qu'ils voyaient dans leur assiette.

Selon Mme Garcia (enseignante doctorante à la Haute École de Pédagogie de Lausanne, [HEP]), lors du jeu de « faire semblant », l'enfant va suivre des règles qu'il aura inventées et qui seront cohérentes avec son scénario de jeu. Lors de ce type de jeu, l'enfant sera enclin à créer des scénarios avec plusieurs autres enfants. Le discours sur le jeu prendra plus de place que le jeu en tant que tel. En d'autres mots, les enfants auront tendance à planifier ce qu'ils feront lors du jeu plus que ce qu'ils joueront. Il est possible d'observer une évolution du jeu lorsque les enfants le développent sur plusieurs jours et le jouent avec un plus grand groupe d'enfants.

Mme Garcia précise que le jeu du « faire semblant » a plusieurs bénéfices dans l'apprentissage de l'enfant. Premièrement, il développe l'abstraction qui permet à l'enfant de s'imaginer des éléments qu'il ne peut pas toucher. Prenons l'exemple des mathématiques : lorsque l'enfant sera amené à se représenter une fonction, qui est donc immatérielle, il va être amené à utiliser l'abstraction sans laquelle il ne pourra pas faire de mathématiques, dans ce cas-là.

En second lieu, le langage sera également développé lors du jeu du « faire semblant ». Selon les scénarios qu'il s' imagine, l'enfant va utiliser différents registres de vocabulaire pour jouer le mieux possible le personnage. Pour illustrer, si l'enfant joue au prince et à la princesse, il sera amené à utiliser le vocabulaire le plus soutenu possible. Tandis que s'il joue au marchand de poisson, il utilisera un vocabulaire plutôt familier. Le fait que le jeu entraîne des changements de registres de langue, pousse les enfants à « se forcer » à développer leur vocabulaire, même s'il est moins riche selon le milieu dans lequel l'enfant a grandi et selon sa langue maternelle, qui n'est, dans beaucoup de cas, pas le français. Par ailleurs, la prise en compte de la perspective d'autrui est aussi un des bénéfices du jeu.

2.2. Le jeu de construction

Le jeu de construction est un type de jeu qui m'a interpellée, car il permet un développement intéressant au niveau de l'apprentissage de l'enfant. Selon Sheridan (1977), ce type de jeu débute lorsque l'enfant atteint 18-20 mois et commence à empiler des briques. Il dure généralement jusqu'à l'âge de six ans. Ce type de jeu favorise le développement des capacités motrices et sensorielles. De plus, le jeu de construction permet à l'enfant d'accroître ses capacités à reconnaître et recourir à ses souvenirs passés, ainsi qu'à se créer des plans de ce qu'il fera, puis de les mettre en œuvre par la suite lors du jeu (p.23). Les jeunes enfants pratiquent ce type de jeu avec des plots ou des blocs à assembler ou encore avec de la pâte à modeler. Les auteurs Richard et ses collègues (2018), ont évoqué dans leur article une étude faite par Wolfgang et al., présentée dans leur œuvre intitulée *Block play performance among preschoolers as a predictor of later school achievement in mathematics* (2018). Selon cette étude, les élèves âgés de quatre ans ayant un niveau élevé dans le jeu de construction (principalement dans les jeux à blocs) avaient plus de facilité en mathématiques que les autres enfants lorsqu'ils atteignaient l'âge de douze-treize ans. Classer, mesurer et réussir à s'imaginer une forme géométrique dans l'espace, sont des aptitudes acquises grâce au jeu de construction. C'est un type de jeu qui est présent durant la période scolaire aux côtés du jeu de « faire semblant » et du jeu locomoteur (p.140). Lors de mon stage en immersion, j'ai relevé un événement qui m'a marqué lorsqu'un enfant jouait



Photo 1 : La maraca géante

à un jeu de cubes de tailles moyennes et de couleurs différentes. Ce petit garçon jouait avec ses camarades et construisait, selon ses dires, « une maraca géante » (Photo 1 : La maraca géante). Il a assemblé plusieurs cubes afin de former un carré en trois dimensions et a mis à l'intérieur plusieurs de ces mêmes pièces dans le but de pouvoir secouer son invention afin qu'elle fasse le bruit d'une maraca. Il est venu me la montrer en étant très fier, car il trouvait cette invention révolutionnaire et l'a mise de côté, sur le bureau de l'enseignante, pour pouvoir la montrer à son père à la fin de la journée. On peut observer grâce à cela que l'enfant a utilisé ses

souvenirs passés, lorsqu'il avait utilisé une maraca, pour pouvoir la revisiter à sa manière avec des objets qu'il a détournés afin de construire cet instrument de percussion. De plus, on peut en déduire que l'approbation et l'appréciation de l'adulte sont importantes lorsque

l'enfant crée un objet dont il est fier. Ce garçon a voulu que l'enseignante et moi portions de l'attention à ce qu'il avait construit et il attendait indirectement des félicitations de notre part. Je parlerai plus précisément du rôle de l'adulte dans le jeu de l'enfant dans le chapitre spécialement dédié à ce sujet plus loin dans ma rédaction.

En outre, on remarque que l'estime de soi, une valeur à développer à l'école, a été renforcée chez ce garçon grâce à la construction qu'il a faite.

L'apprentissage de l'enfant lors de cette activité « jeu de construction » se situe plutôt dans l'univers des mathématiques. Premièrement, l'élève a transformé son imagination en un objet physique. Cette transformation peut se traduire par la réalisation matérielle de ses idées, dans ce cas, il s'est imaginé une forme géométrique dans l'espace. Deuxièmement, l'enfant a développé ses capacités de mesure, de création d'un objet en trois dimensions, et de simplification de la maraca, tout en gardant sa fonctionnalité d'instrument de percussion.

2.3. Le jeu locomoteur en extérieur

Richard et al. (2018) mentionnent dans leur article l'étude de Smith et Hagan (1980) qui consistait à mesurer le taux d'exercices physiques chez des enfants âgés de trois et quatre ans sur un terrain de jeux en extérieur par rapport au temps que les enfants avaient passé à l'intérieur (qui est de trente ou nonante minutes dans les écoles primaires). La recherche de Pellegrini et ses collègues (1995), également mentionnée par Richard et al. (2018), a reproduit cette expérience chez des enfants âgés de cinq à neuf ans. Les résultats de leur expérience ont montré, similairement à la première étude, que les enfants étaient plus attentifs en classe après avoir passé leur récréation en extérieur dans la cour de l'école (p.139).

Selon ce que j'ai observé durant mon stage, la récréation permet effectivement aux enfants de se dépenser, de courir, de crier, de socialiser et finalement d'être plus concentré par la suite en classe. J'ai néanmoins remarqué que cela dépend du caractère de chaque enfant. Ainsi, un enfant plus introverti et calme n'a pas nécessairement besoin de courir et faire des jeux sportifs pour pouvoir mieux se concentrer en classe. Lisa (nom d'emprunt) a l'habitude de manger son goûter puis de rester assise sans trop socialiser ou courir durant la récréation. Cependant, elle arrive à se concentrer en classe. À l'inverse, Arthur (nom d'emprunt) est un élève plus perturbateur et lors de la récréation, j'ai pu observer qu'il court et crie beaucoup, ce qui lui permet de se dépenser. À la fin de la récréation, au moment où les enfants rentrent en classe, il est nécessaire que l'enseignante les rassemble sur les

bancs et qu'elle fasse une activité qui puisse diminuer l'adrénaline procurée par la récréation. En leur faisant chanter une chanson ou en leur demandant comment s'est passée leur récréation par exemple, ils arrivent mieux à faire cette transition entre le moment de jeu libre en extérieur et le retour en classe où ils apprennent.

Selon Mme Veuthey (chargée d'enseignement à l'Université de Genève, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation), le jeu en extérieur et le jeu en intérieur sont complémentaires. L'un n'est pas plus bénéfique que l'autre, le choix entre ces deux endroits dépend du scénario que l'enseignant souhaite mettre en place. Par exemple, si le scénario de jeu nécessite une forêt, il est préférable d'aller en extérieur, sinon, il n'est pas nécessaire d'y aller.

3. Combiner l'apprentissage et le jeu

L'article de Garcia (2024) cite Bodovra & Leong (2011) et précise que le jeu du faire-semblant est négligé dans la vie courante des enfants et qu'il est également moins qualitatif. Cela est dû aux écrans qui remplacent le jeu. Selon Mme Veuthey, cela fait déjà un certain nombre d'années que le jeu est présent à l'école. Cependant, les enseignants n'intervenaient pas beaucoup dans le jeu. Comme le précise également Garcia (2024), la croyance populaire qui a longtemps habité les esprits selon laquelle le jeu n'est pas sérieux, a des répercussions sur le jeu à l'école. C'est pourquoi les enseignants ont du mal à l'intégrer et s'estiment incapables de le mettre en place en classe. Aujourd'hui, le Département de l'instruction publique, de la formation et de la jeunesse (DIP) encourage les enseignants à utiliser le jeu comme une modalité d'enseignement et à intervenir dans le jeu en guidant les enfants. Ce guidage du jeu questionne les enseignants ne sachant pas jusqu'où eux-mêmes doivent intervenir ou encore si c'est vraiment leur rôle de jouer avec les enfants. Les autorités scolaires ont cette vision grâce aux travaux de recherche de Richard, S. (Docteur en Psychologie, Université de Genève, Suisse et Professeure/Chargée d'enseignement, HEP-VS, Suisse), Clerc-Georgy, A. (Professeure à la HEP Vaud) et Gentaz, E. (Professeur en Psychologie du développement, UNIGE) qui montrent les bénéfices du jeu sur le développement psychologique de l'enfant et les interventions de l'adulte dans le jeu de l'enfant (2019). Garcia évoque les dires de Marinova (2014) selon lesquels « il existe deux perspectives pédagogiques différentes sous-jacentes aux modèles pédagogiques que nous connaissons ». On compte premièrement la perspective appelée « jouer pour apprendre » qui étudie le jeu comme un motif pour stimuler

l'apprentissage. L'enseignant programme et dirige les moments de jeu. Deuxièmement, il existe la perspective « apprendre pour jouer » qui valorise le jeu de l'enfant, en le considérant comme éducatif. Cette deuxième perspective met en valeur la prise d'initiatives pour l'enfant et la présence de l'adulte dans son jeu, en étant divertissant et attentionné envers l'enfant. Le jeu est, selon ces deux perspectives, étroitement lié à l'apprentissage, car il pousse les enfants à acquérir de nouvelles connaissances.

Dès lors, la combinaison entre le jeu et l'apprentissage est très bénéfique, même si, selon ce qu'a précisé Mme Veuthey, la pratique du jeu a longtemps été délaissée et a été remplacée par une pression sur le travail par le biais de fiches. Cependant, de cette manière les enfants sont trop canalisés et sont par conséquent perturbateurs. À cet âge, ils ont besoin de se dépenser et particulièrement durant les deux premières années d'école, car ils vivent un gros changement dans leur vie. Ils vont tous les jours à l'école et doivent prioritairement apprendre le vivre-ensemble, la vie en société, et tout ce qui est essentiellement moral. C'est par le jeu que se développeront la socialisation, le « devenir élève », l'apprentissage du vivre-ensemble (apprendre à se mettre d'accord avec autrui), l'autorégulation, et beaucoup d'autres objectifs d'apprentissages comme le respect des règles de vie ou encore la communication. Le jeu permet de faire face à différentes situations sociales et permet également d'apprendre à compter et à parler, qui sont des objectifs essentiels permettant par la suite à l'enfant d'évoluer intellectuellement durant sa scolarité.

Dans son article de 2024, Garcia évoque cinq concepts différents du jeu. La première approche se focalise sur le jeu et sur le rôle de l'adulte, ce dernier étant seulement essentiel pour encourager l'évolution du jeu et intervenant sur les caractéristiques de celui-ci, le plus essentiel dans le jeu étant le langage. La deuxième approche soutient que l'enseignant intervient comme coéquipier dans le processus de l'évolution des connaissances de l'élève. La troisième approche met l'accent sur le rôle de l'enseignant comme ayant le devoir d'encourager l'enfant à organiser ses points de vue différemment afin de découvrir de nouvelles perspectives lors du jeu. La quatrième approche parle du fait que l'enseignant doit créer le contexte du jeu de sorte qu'il amène à une situation problématique que les enfants doivent par la suite résoudre, et c'est cela qui amènera à de nouveaux apprentissages. L'enseignant réfléchit donc à l'histoire du jeu et également aux notions qu'il veut faire travailler aux enfants. La dernière approche est proposée par le groupe de recherche romand GIRAF (Intervention et Recherche sur les Apprentissages Fondamentaux) : selon lui, l'enseignant peut intervenir hors du jeu en évoquant des apprentissages acquis hors de ce dernier, mais qui ont été appliqués dans le jeu par les enfants. Il peut également intervenir

au cours du jeu. Le plus important pour le GIRAF est de jouer et d'apprendre à jouer, ainsi que de réinvestir des apprentissages acquis hors du jeu, lors des moments de jeu.

Ces cinq concepts constituent les différents idéaux que l'on retrouve à travers le monde par rapport au lien entre le jeu et l'apprentissage. J'évoquerai plusieurs éléments sur le rôle de l'enseignant au chapitre dix.

3.1. Ateliers quotidiens et objectifs d'apprentissage

Selon Madame Justine Léone, une enseignante à l'école primaire de la Tambourine, à Carouge, chez qui j'ai effectué mon stage en immersion de trois semaines, il y a plusieurs objectifs d'apprentissage à atteindre en fin de 1P et 2P. Je les ai classés en deux catégories : les objectifs « théoriques », comme savoir compter jusqu'à six pour les 1P et jusqu'à douze pour les 2P. La deuxième catégorie sont les objectifs en lien avec l'intégration dans la société comme la socialisation, le « devenir élève », le respect des règles de vie, ainsi que d'autres objectifs liés à l'intégration sociale comme le partage ou encore la communication. Les objectifs plutôt « théoriques » sont peu nombreux, car durant ces deux premières années d'école, l'accent est mis sur les objectifs associés à l'intégration dans la société. L'objectif pour un enfant de 1P est de savoir compter jusqu'à six à la fin de l'année scolaire et l'élève de 2P doit être capable de connaître les lettres de son prénom accompagnées de quelques autres lettres. Le deuxième type d'objectifs que doit atteindre l'enfant en fin de 2P sont les suivants : la socialisation, la communication, le partage, le respect des règles (qui permettra à l'enfant d'évoluer correctement lors de son apprentissage scolaire) et le positionnement par rapport à son semblable. Je vais m'arrêter sur ce dernier objectif évoqué afin de mieux l'expliquer. D'après Madame Veuthey, cet objectif correspond à l'empathie que l'enfant doit apprendre à ressentir. Il doit apprendre à se mettre dans la peau de son camarade afin de comprendre ce qu'il ressent. Un exemple donné par Mme Veuthey est celui du docteur : lorsque des enfants jouent au médecin, un enfant joue le rôle du patient malade et l'autre enfant joue le rôle du médecin qui doit comprendre et avoir de l'empathie pour son patient. De la même manière, l'enfant qui joue le rôle du patient malade doit se mettre dans la peau de celui-ci afin de faire semblant de

ressentir des symptômes. Ce type de jeu va permettre à l'enfant d'apprendre à se mettre à la place de son prochain.

Lors des premières semaines d'école, j'ai observé pendant mon stage que l'enseignante avait créé des pancartes avec l'illustration d'un animal. Chaque animal et son attribut représentaient une règle de vie que les enfants devaient respecter.

Notamment, Mimi la fourmi dit : « Je dois ranger mes affaires et celles de la classe »



Photo 2 : Les règles de vie présentées par les animaux

(Photo 2 : Les règles de vie présentées par les animaux). Les fourmis sont des insectes travailleurs et ordonnés, c'est un moyen mnémotechnique pour les enfants de mémoriser les règles et de s'assimiler aux qualités qu'ont tous ces animaux.

Lorsque l'enseignante a présenté ces règles aux enfants, elle l'a fait de manière ludique en mimant les animaux avec les enfants afin qu'ils puissent s'approprier les règles. S'il arrive qu'un enfant ne respecte pas une des règles, l'enseignante lui évoquera le nom de l'animal

correspondant à la règle en question afin que l'enfant se souvienne de la règle qu'il n'a pas respectée. L'enseignante lui dira par exemple : « Pense à Jacquot, le perroquet ! ». La règle que représente cet oiseau est de lever la main pour demander la parole. Il y a un lien entre cet animal et la règle qu'il présente : le perroquet est un animal qui parle beaucoup, mais dans ce cas, il fait l'effort de lever la main pour demander la parole. Cette règle s'applique chaque fois que les enfants sont réunis et participent à une discussion : sur les bancs, ou encore pendant les cours de rythmique lorsque l'enseignante pose une question en lien avec un enregistrement musical par exemple.

Le jeu aide aussi à la socialisation et j'ai pu confirmer cette hypothèse lorsque Samuel (nom d'emprunt), qui était très timide durant les deux premières semaines d'école, ne voulait jouer

avec personne en classe ni à la récréation. Il a commencé à se faire des amis durant le temps de jeu libre entre les activités proposées par l'enseignante.

Les rituels sont une bonne manière pour permettre l'intégration de chaque enfant. Ceux-ci englobent également les ateliers que les enfants ont l'habitude de faire lorsqu'ils arrivent en classe le matin. Dans la classe de Justine Léone, j'ai remarqué une évolution des rituels du matin entre le début de l'année scolaire et le mois de janvier. En début de matinée, durant les premières semaines d'école, les élèves arrivaient en classe, puis, après avoir mis l'étiquette de leur prénom au tableau et écrit leur prénom sur une fiche, ils allaient jouer. Cependant, lorsque je suis revenue observer le fonctionnement de la classe durant le mois de janvier, le temps de jeu libre avait été raccourci, car l'enseignante avait entre-temps introduit les ateliers. Ces derniers ont également une forme ludique et j'ai remarqué que les enfants prennent, le plus souvent, du plaisir à les faire. En comparant ces ateliers avec les fiches de travail que l'enseignante leur donne (qui sont beaucoup plus formelles que ludiques), traitant du même sujet, j'ai observé que cette manière d'apprendre, qui est tout aussi efficace, plaît d'avantage aux enfants.

De plus, ils font ces ateliers avec plaisir, parfois même par leur propre initiative lorsqu'ils ont du temps libre.

Voici quelques exemples d'ateliers que l'enseignante a mis à disposition :

Premièrement, un des ateliers est un exercice dans lequel il y a plusieurs images (Photo 3 :



Photo 3 : Atelier 1

Atelier 1), en dessous desquelles se trouvent les lettres mélangées du mot correspondant à l'illustration. L'enfant reçoit ainsi, avec une fiche, une enveloppe contenant les lettres de l'alphabet. Le but est de remettre les lettres des mots dans l'ordre en s'aidant des

lettres sous l'image et en épelant chaque lettre pour les identifier. Cet atelier permet d'entraîner les sons appris en classe. Lors de mes observations, cet atelier a été donné principalement aux élèves de 2P qui sont plus familiers avec les lettres et les sons que les enfants de 1P. Ce niveau d'atelier m'a paru être le plus compliqué, car même les élèves

ayant de la facilité avec les sons ont eu de la difficulté à remettre les mots dans l'ordre. Les mots les plus compliqués étaient ceux ayant plusieurs lettres semblables.

Le deuxième atelier (Photo 4 : Atelier 2) entraîne une thématique apprise en classe : l'apprentissage des nombres. C'est un exercice avec des petits monstres cachant certains nombres. L'enfant doit écrire en bas de la feuille le nombre correspondant au monstre qui le cache. Cet atelier entraîne les mathématiques, plus précisément l'apprentissage des nombres qui est un des objectifs d'apprentissage principaux des deux premières années d'école.



Photo 4 : Atelier 2

Le troisième atelier (Photo 5 : Atelier 3) est celui qu'ont fait les enfants de 1P lors de mon retour en stage en janvier. Le but de celui-ci était de classer les prénoms de tous les camarades dans l'ordre alphabétique, à l'aide de la première lettre de chaque prénom. Cette activité entraîne la reconnaissance des lettres de l'alphabet.

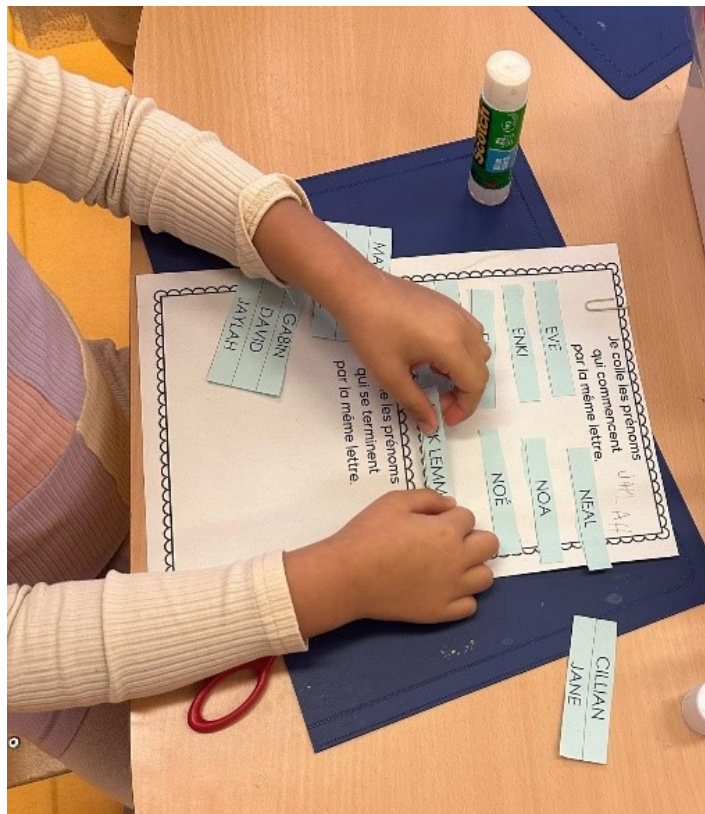


Photo 5 : Atelier 3

Pour certains élèves, cet atelier ne provoquait pas spécialement de difficulté, mais pour d'autres il était difficile d'identifier les lettres identiques entre les prénoms. Il était également compliqué de savoir combien de groupes de prénoms commençant par la même lettre il était possible de faire.

Le dernier atelier que je présenterai est une proposition de Mme Geneviève Dekkers, une enseignante primaire à l'école de la Tambourine dans une classe de 1P-2P.

Cet atelier appelé *Tangram* (Photo 6 : Atelier Tangram) a pour but de reconstruire les figures dessinées sur les cartes à l'aide des différentes formes contenues dans le carré ci-dessous. Les cartes sur lesquelles sont dessinées les formes à reconstruire en couleur sont de niveau plus facile, car les enfants s'aident de ces dernières afin de construire le modèle. Les cartes de couleur noire sont de niveau plus difficile, car les enfants doivent se fier seulement aux formes et s'imaginer la composition de formes qui constitue l'image. Cet atelier permet de travailler les mathématiques et plus précisément la géométrie. Les enfants essayent de deviner les formes constituant un objet et améliorent grâce à cela leur perception de la géométrie dans l'espace. Les mathématiques sont une matière ayant une méthodologie basée, selon Mme Dekkers, sur la manipulation. C'est pour cela que les ateliers de ce type sont fréquemment utilisés en classe.



Photo 6 : Atelier Tangram



3.2. Types de jeux utilisés pour l'apprentissage

Selon Carlsson-Paige et al. (2015), l'apprentissage basé sur le jeu a été lancé dans les années 1980. Cependant, dans les années 2010, une initiative éducative américaine a vu le jour, ayant pour but de renforcer les objectifs que les enfants en fin de maternelle doivent atteindre. Aux États-Unis, les enfants en fin de maternelle sont âgés de quatre ans, cela correspond à la 1P à Genève. L'initiative intitulée *The Common Core State Standards* (CCSS) insistait sur le fait que ces jeunes enfants devaient, dès cet âge-là, être préparés à l'apprentissage à la lecture. De plus, cette activité devait être l'activité dominante à la *Kindergarten* (garderie). Selon les auteurs de l'article, cette exigence d'apprentissage n'est pas adaptée à leur niveau de développement et cela risque de causer de l'anxiété ainsi que de la confusion chez les enfants. On peut lire le témoignage d'une mère qui dit que dès le premier jour d'école de son enfant dans une *Kindergarten*, il a été confronté à des fiches de travail que l'enfant a qualifiées de « très compliquées ». Le cinquième jour d'école, il a refusé d'y retourner et s'est enfermé dans sa chambre. On observe que ces trop hautes exigences d'apprentissage ralentissent les enfants dans leur développement plutôt que de les aider à se développer plus rapidement. Cet article prouve grâce à plusieurs études que l'apprentissage sans le jeu n'est pas bénéfique pour les enfants. Pour illustrer, d'après l'étude faite par *School records*, on observe que 47 % des enfants qui étaient dans des écoles où l'apprentissage n'incluait pas le jeu avaient besoin d'une éducation spéciale pour des difficultés sociales. Seulement 6 % des enfants ayant été scolarisés dans les écoles prônant le jeu dans l'apprentissage avaient besoin de ces aides. Par ailleurs, la police a

observé chez les jeunes âgés de vingt-trois ans, un taux d'arrestations de 34 % chez les personnes éduquées sans le jeu et un taux de 9 % chez les personnes éduquées sur un programme scolaire incluant le jeu. Cela appuie le fait que l'inclusion du jeu dans la vie d'un enfant permet de diminuer les actes rebelles qu'il serait susceptible de faire à l'âge adulte. D'autre part, le jeu est important dans l'apprentissage, car il favorise le développement du langage et les expériences de vie de l'enfant. Il permet de lier les mots aux actions et contribue à la compréhension de la signification des mots. Chanter, apprendre des poésies, écouter et inventer des histoires sont les fondations de l'apprentissage de la lecture.

Lors de mon stage, j'ai observé que l'enseignante intégrait plusieurs jeux lors de l'apprentissage des enfants.

Premièrement, lors de l'apprentissage des sons, l'enseignante utilisait la méthode d'apprentissage de Borel-Maisony. Selon le site de Passport Santé (2021), Suzanne Borel-Maisony fait partie des pionnières de l'orthophonie en France. L'orthophonie est un domaine de la thérapie qui a pour objectif de rétablir les troubles du langage oral et écrit.

On trouve sur Wikipédia (2024) qu'entre les années 1960 à 1985, Borel-Maisony a publié plusieurs travaux qu'elle a dédiés aux apprentissages de base (orthographe, écriture, lecture et calculs), dont une méthode d'enseignement pédagogique phonétique et gestuelle.

Cette méthode consiste à enseigner aux enfants les sons tels que « on, ch, è, j », etc. Cette manière de leur enseigner les sons est efficace, car les enfants associent un son à un geste, ce qui leur permet de faire un lien symbolique et ils arrivent donc à mieux mémoriser le son. L'enseignante de la classe de 1P-2P se servait de cette méthode pour apprendre à ses élèves chaque jour un nouveau mot.



Photo 7 : Son « r »

Pour illustrer, lorsque les enfants ont appris le mot « rouge », l'enseignante a d'abord fait le signe de la lettre « r » (toucher avec un doigt sous le côté droit du cou, voir photo 7) en disant en même temps le son « rrrrrrrr ». Ensuite, elle a fait de même pour le son « ou », en reproduisant le geste de la photo 8 et en prononçant le son « ouuuu ». Elle a fini avec le son « j », en touchant avec un doigt le creux de la joue droite et en énonçant le son « jjjjjj ». Les enfants faisaient ces gestes et ces sons en même temps qu'elle. Après cela, l'enseignante a écrit au tableau le mot « rouge » en écriture attachée, puis détachée.

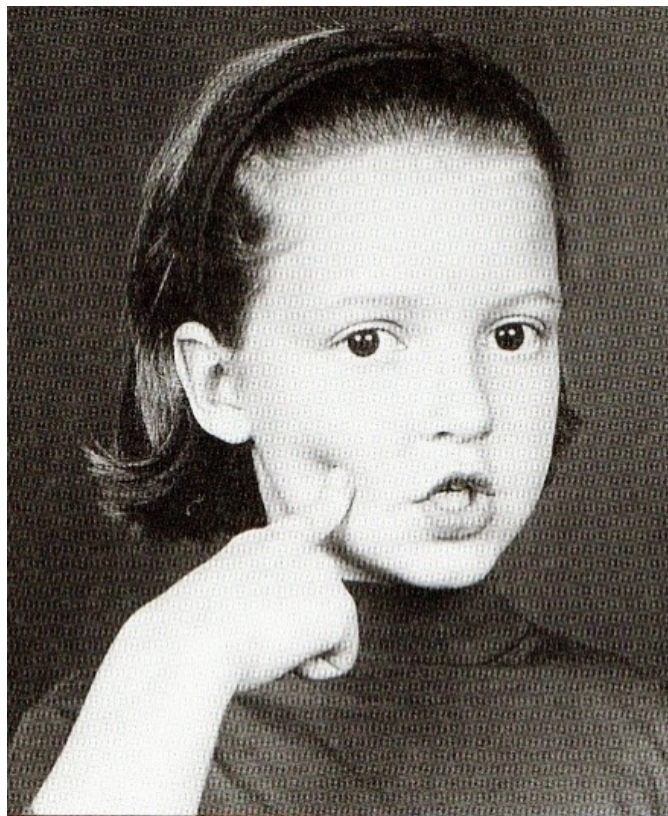


Photo 9 : Son « j »

L'après-midi, après le temps d'accueil, l'enseignante a effacé le mot inscrit au tableau et les élèves devaient de nouveau lui dicter le mot en question. Ensuite, les enfants de 1P étaient amenés à colorier de couleur rouge la tache de couleur à côté de laquelle était écrit le mot, sur leur fiche de travail. Les élèves de 2P devaient l'écrire dans leur cahier destiné à



Photo 8 : Son « ou »

l'écriture des nouveaux mots quotidiens. C'est ainsi que l'enseignante a intégré le jeu dans l'apprentissage des nouveaux mots du jour. D'après Mme Léone, tous les jeux sont efficaces dans l'apprentissage de l'enfant, cela dépend des bases qu'a chaque enfant et de ses besoins. Comme énoncé précédemment, les ateliers sont également efficaces et ludiques afin que l'enfant apprenne. Par ailleurs, l'enseignante mettait l'accent, lors de mon stage, sur l'apprentissage de chants et de poésies qui restaient longtemps ancrées dans la mémoire des enfants. Ces activités ludiques sont essentielles pour fonder de bonnes bases

pour le développement de l'enfant, pour l'apprentissage de la vie en communauté, pour la socialisation, la culture générale ou encore le renforcement de la mémoire. Lorsqu'ils jouaient, je les entendais chanter les chants appris. Ces derniers étaient toujours en lien avec la période de l'année. Par exemple, lors de la rentrée scolaire, l'enseignante leur a appris la poésie *La fusée de l'école*.

Un autre exemple de jeu est celui des nombreuses histoires que leur lisait l'enseignante. Cette dernière a décidé un jour de faire visionner aux enfants une vidéo d'un conteur racontant un conte de randonnée (histoire avec une structure répétitive) intitulé *Le Panier de Rouge-Follet* (voir annexe 4).

Le conteur utilisait des figurines et les faisait bouger pendant qu'il racontait l'histoire. Ces figurines étaient assez minimalistes, sans trop de détails, ce qui poussait les enfants à développer leur imagination afin de se représenter les détails physiques de chaque personnage.

Après cela, l'enseignante a recréé à son tour les mêmes figurines que celles du conteur (Photo 11 : Création des figurines par l'enseignante). Elle a demandé aux enfants de résumer l'histoire et de se souvenir des noms de chaque personnage, ce qui permet de travailler la mémoire des élèves.



Photo 10 : Vidéo du conte de randonnée



Photo 11 : Création des figurines par l'enseignante

3.3. Évaluer l'apprentissage par le jeu

Lors des premières années d'école, l'évaluation n'est pas formelle, mais se base essentiellement sur les observations de l'enseignant. Selon Mme Garcia Perez, il y a plusieurs manières d'évaluer l'apprentissage par le jeu. Premièrement, elle conseille de regarder où en sont les enfants, ce qu'ils ont compris ou encore ce qui les intéresse. De plus, les retours faits sur ce que l'enseignant a observé par rapport au niveau qu'ont les élèves ne sont pas faits individuellement, mais par groupe. L'enseignant devrait, selon Mme Garcia, se servir de ces informations pour réfléchir aux interventions qu'il pourrait mettre en place lors du jeu pour permettre au groupe d'évoluer de plus en plus, surtout dans les points faibles. Par ailleurs, il est primordial de ne pas évaluer le groupe afin de relever ses capacités ou incapacités, mais plutôt pour agir et pour soutenir les élèves. Il est également important de ne pas avoir des attentes de réussite de la part des élèves dans de courts délais. À cet âge-là, l'évaluation trop formelle, qui est décisive (sous forme de notes comme chez les élèves de 5P par exemple), n'a pas lieu d'être, car on ne peut pas évaluer le développement de l'enfant parce que tout ce qu'il a acquis jusqu'à l'âge de cinq-six ans résulte de l'environnement familial dans lequel il a grandi. Lorsque l'enfant arrive à l'école durant les deux premières années de scolarité, il se met à niveau avec tous ses autres camarades, ils construisent les bases qui leur permettront d'apprendre tous avec les mêmes connaissances fondamentales. On peut observer une nuance précisée par Mme Veuthey, ajoutant que l'on n'évalue pas le jeu, mais les compétences développées grâce au jeu. Ces dernières sont les apprentissages fondamentaux, plus précisément la socialisation (les interactions, le respect des règles de vie ou bien la collaboration) ou encore le développement global (l'autonomie, les compétences émotionnelles, l'imagination, le détachement des perceptions immédiates). D'autre part, lorsque Mme Dekkers souhaite évaluer l'apprentissage par le jeu des élèves de sa classe, elle va analyser si les élèves sont plutôt actifs, plutôt passifs ou encore imaginatifs lors du jeu. Cette dernière va également dire, par exemple, aux élèves jouant aux Kaplas : « Vous êtes à présent des architectes, construisez-moi deux tours identiques ». Elle va ensuite observer les capacités qu'ils ont acquis, comme entre autres leur comportement en groupe ou leur vivre-ensemble.

4. Le jeu bénéfique pour les enfants

4.1. Les bénéfices du jeu sur le comportement de l'enfant

Selon mes observations lors de mon stage, j'ai pu constater que le jeu n'a pas seulement des bénéfices sur l'apprentissage des élèves, mais aussi sur leur comportement. Par exemple, lorsqu'Arthur (nom d'emprunt) dérangeait ses camarades pendant qu'ils travaillaient, l'enseignante allait trouver un jeu afin qu'il se calme. C'était une méthode qui fonctionnait très bien, surtout lorsqu'il jouait seul, ou lorsque je jouais avec lui. J'ai également pu observer que le jeu lui permettait de mieux se concentrer dans ce qu'il faisait. C'était une manière pour lui de se détendre et de passer un bon moment et lorsqu'il se frustrait par rapport à un événement, par exemple lorsqu'il se fâchait avec un camarade, et qu'il était énervé, c'était un des seuls moyens par lequel il se calmait facilement et rapidement.

Comme mentionne dans son livre Sheridan (1977), l'une des fonctions du jeu est d'utiliser l'énergie en excès qui n'a pas été dépensée durant la journée. Les enfants ont donc ce penchant à jouer pour dépenser ce surplus d'énergie. J'ai donc fait le lien avec Arthur qui, selon l'enseignante, a probablement un trouble de l'attention et est souvent hyperactif, et j'ai remarqué que le jeu lui permet de se dépenser et de se relaxer.

J'en ai déduit que le jeu est aussi un excellent moyen d'intégration d'un élève solitaire et timide. Steve (nom d'emprunt), étant un enfant qui ne voulait pas être à l'école et refusant de faire toutes les activités proposées, s'est intégré socialement grâce au jeu. Il a vaincu sa timidité lorsqu'il jouait et s'est intégré dans le jeu de son camarade. Il a commencé à beaucoup parler avec son camarade, chose qu'il ne faisait pas auparavant, ni avec ses camarades ni avec les adultes. C'était un des éléments déclencheurs de son intégration dans la classe.

4.2. Aménagement de la classe

Il y a plusieurs méthodes pour aménager une salle de classe afin de favoriser le jeu et de mettre à disposition une grande variété de matériel bénéfique pour cette activité essentielle durant les deux premières années d'école.

Premièrement, les coins jeux sont une première possibilité à mettre en place dans une salle de classe. Selon Briquet-Duhazé S. (2009), ces coins jeux permettent de faciliter la

transition entre l'école et la maison, car ils proposent des objets familiers et cela permet de mettre l'enfant en confiance ; de plus, des objets nouveaux sont proposés et ceux-ci attirent la curiosité de l'enfant. Ces coins jeux favorisent le jeu libre, mais ne restent pas sans objectifs, car ils permettent à l'enfant d'enclencher des apprentissages précis autonomes, c'est-à-dire sans être aux côtés de l'enseignant.

Dans la salle de classe où j'ai effectué mon stage, il y avait cinq coins jeux : la dînette, le « coin lecture », le « coin construction », le « coin maison de poupées » et le « coin jeux de société ».

Voici quelques photos :



Photo 12 : Coin dînette



Photo 13 : Coin lecture

Sophie Briquet-Duhazé (2009) cite un article de Bouhris V. paru en 2005 dans lequel il est écrit que les coins jeux ont les mêmes bénéfices dans l'apprentissage que les ateliers qu'organise l'enseignant pour permettre aux enfants de développer certaines compétences en autonomie.

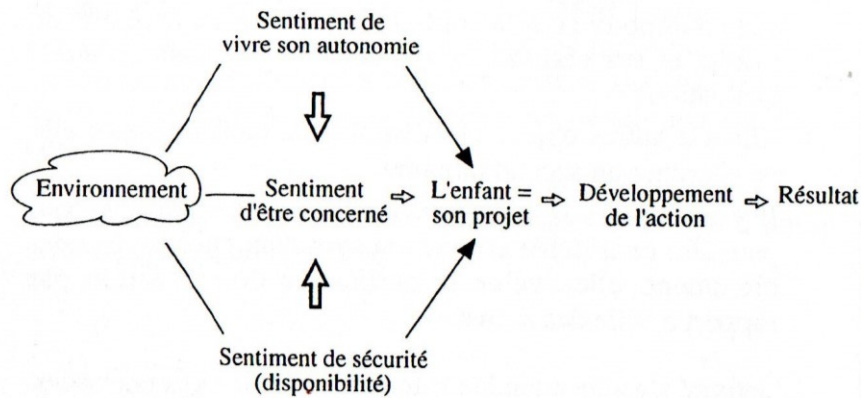


Figure 1 : Lien entre environnement, émotions et apprentissage (Vayer, P., & Trudelle, D., 1997, p.34)

Grâce à ce schéma, nous pouvons observer un lien entre tous les éléments qui font partie de l'environnement de l'enfant. Ces éléments ont un impact les uns sur les autres. Ce schéma souligne « le rôle et l'importance que joue l'environnement dans l'activité de l'enfant » (Vayer, P., & Trudelle, D. 1997, p.34). Un bon environnement permet à l'enfant de se sentir en sécurité et de pouvoir pleinement vivre son autonomie sans aucune pression. Ces deux éléments liés avec le troisième qui donne le sentiment à l'enfant d'être concerné, contribuent ensemble à l'établissement du projet de l'enfant, puis à la poursuite avec le développement de l'action planifiée qui mènera au résultat de cette dernière. Ce schéma montre également l'importance de l'adulte dans la contribution au progrès dans l'apprentissage grâce au jeu. L'enseignant joue un rôle important, car d'une part, il fait partie intégrante de l'environnement de l'enfant, et d'autre part, toutes les actions présentées dans le schéma sont sous la responsabilité de l'adulte. Dans le chapitre suivant, je parlerai plus précisément du rôle de l'enseignant pendant les moments de jeu.

Selon Mme Veuthey, il est aussi bénéfique de créer des valises avec des objets pour un type de jeu spécifique. À titre d'exemple, il est possible de créer une valise avec de nombreux objets permettant de jouer au vétérinaire. Dans cette valise, on pourrait trouver un stéthoscope, des bandages, des pansements, des emballages de médicaments vides, des pinces à épiler ou encore des feuilles d'ordonnance que les enfants peuvent compléter lors du jeu.

D'après Mme Veuthey, le budget des écoles n'est pas suffisant pour financer le matériel pour le jeu, il serait intéressant de fabriquer ces valises de jeu en recyclant certains objets de la vie quotidienne en lien avec le thème de jeu de la valise.

4.3. Le rôle de l'enseignant pendant les moments de jeu

Il est important que l'enseignant ait un rôle durant le jeu des élèves en classe. Ce dernier peut adopter différentes postures afin de jouer un rôle important lors du jeu.

Quels sont les bénéfices de l'implication de l'enseignant ?

Selon Madame Garcia, l'enseignant peut intervenir dans le jeu des élèves en prenant une posture extérieure au jeu. Il peut observer le jeu. Cela paraît simple au premier abord, mais ça ne l'est pas réellement, car les enseignants ont souvent tendance à voir les manques plutôt que les qualités des enfants. Il peut également analyser les forces des élèves ou encore ce que les enfants ont déjà appris. Il est conseillé de chercher à comprendre ce qui intéresse l'enfant et également de réfléchir comment il pourrait nourrir cet intérêt. Madame Garcia a donné l'exemple de l'intérêt d'un enfant pour le train. L'enseignant peut essayer de se questionner sur la manière de nourrir cet intérêt à travers le jeu ou à travers les différentes activités faites en classe.

L'enseignant est aussi appelé à surveiller les enfants lors du jeu et à mettre en place certaines règles simples afin que les enfants puissent jouer en sécurité. Il peut mettre en place des règles faciles à comprendre et essentielles, par exemple « Ne pas se faire du mal à soi ni aux autres » ou encore « Prendre soin du matériel ». De plus, l'enseignant peut préparer la classe afin qu'elle soit favorable au jeu. Pour cela, il doit mettre à disposition du matériel qui va enrichir le jeu. Il existe deux types de matériel : le matériel à tendance forte et le matériel ouvert. Le premier type de matériel correspond par exemple à un chapeau de sorcière. Ce type de matériel est souvent utilisé d'une seule manière, dans ce cas, seulement pour jouer à la sorcière. Les enfants ne le détourneront très probablement pas pour l'utiliser dans un autre contexte, ce qui favorise moins le développement de l'imagination. Ce matériel est tout aussi important que le matériel dit « ouvert » : celui-ci peut être associé à des feuilles de papier, des bouts de bois, des cailloux et beaucoup d'autres objets de la sorte. Ce type de matériel va pousser les enfants à inventer différentes fonctions à ces objets, ce qui permettra le développement de l'imagination. Par ailleurs, l'enseignant peut également prendre le rôle de nourricier. Pour cela, il va nourrir le jeu des enfants avec des informations supplémentaires sur le thème du jeu, ce qui développera la culture générale de l'élève. Comme illustration : si un groupe d'enfants jouent à imiter des Hommes de Cro-Magnon, l'enseignant peut nourrir leurs connaissances sur ce sujet en mettant à leur disposition des livres, en leur montrant un reportage ou encore en les faisant visiter un musée sur ce thème.

L'enseignant peut également prendre une position intérieure lors du jeu. Cela correspond à jouer avec les enfants en incarnant un rôle dans leur jeu, en se rapprochant des enfants : les écouter, les observer, comprendre ce à quoi ils jouent, les questionner en prenant un rôle dans leur jeu. Il est essentiel que l'enseignant n'ait plus ce rôle de « maître » durant ces moments de jeu. Il est également important qu'il se mette à égalité avec les enfants, ce qui n'est souvent pas évident. Une autre position que peut adopter l'enseignant à l'intérieur du jeu est celle du « visiteur ». Il va entrer et sortir du jeu, puis jouer avec un autre petit groupe d'élèves. Grâce à cela, il pourra évaluer le jeu de chaque enfant. Une autre chose que peut faire l'enseignant pour développer le jeu est d'essayer de déclencher de nouvelles idées de continuation du jeu, en restant attentif à ne pas les dévier sur ses propres centres d'intérêt. L'enseignant doit prendre garde à ne pas « forcer » le jeu en posant trop de questions, en prenant un rôle de « directeur », car cela freinera la motivation des élèves à jouer. La passivité est également un comportement à ne pas adopter, en effet comme évoqué précédemment, l'enseignant a un rôle important dans le jeu des élèves.

Justine Léone considère qu'au début du jeu, il est important de laisser les enfants jouer sans intervention de l'adulte. Plus tard dans le jeu, elle dit qu'elle a l'habitude de s'impliquer légèrement dans le jeu en se mettant à niveau avec les enfants dans la mesure du possible. Par exemple, lorsque les enfants jouent à la dînette, elle leur demandera : « Qu'allez-vous me préparer de bon aujourd'hui ? » Ainsi, les enfants seront amenés à préparer un plat pour leur enseignante, chose qu'ils n'auraient peut-être pas faite sans l'intervention de cette dernière. Elle essaye de relancer des propositions dans le jeu afin de le nourrir le plus possible.

4.4. Activité « Création d'un bureau de poste dans la classe »

À la suite à mon interview avec Madame Carole Veuthey, j'ai décidé de mettre en place une activité pour pouvoir mieux illustrer l'apprentissage grâce au jeu symbolique. Lors de l'interview, Mme Veuthey m'a parlé d'une activité qu'elle a faite il y a quelques années, lorsqu'elle était enseignante en primaire. Il s'agit plus précisément de la création d'un restaurant en classe, avec ses élèves. Ils s'étaient attribué des rôles et avaient transformé la classe en restaurant. La plupart des objets avaient été créés ou détournés (par exemple un crayon utilisé en guise de couteau) par les élèves. Ces derniers avaient consacré un coin de la classe pour la cuisine, un autre pour le restaurant avec les tables, etc. Les rôles attribués étaient ceux de cuisiniers, serveurs, et clients. Lors de cette activité, les enfants

ont eu besoin de faire appel à leur imagination, évidemment avec l'aide de l'enseignante qui a coordonné le tout.

J'ai décidé à mon tour d'organiser une activité semblable pour observer si, par ce type de jeu, les enfants apprennent vraiment en 1P-2P. J'ai décidé d'organiser cela afin de comparer l'évolution du jeu des enfants de la classe de Justine Léone entre le début d'année, lorsque j'ai effectué mon stage et quatre mois plus tard. J'ai également tenté d'observer comment les enfants jouent en groupe, et j'ai également analysé la place de l'apprentissage dans le jeu.

Initialement, j'avais planifié de créer également un restaurant. Cependant, en parlant avec l'enseignante, elle m'a proposé d'utiliser un ensemble de jeux venant de *La Poste* qu'elle avait récemment reçu, qui proposait plusieurs jeux et activités en lien avec cette thématique. J'ai alors changé mes idées et j'ai décidé de créer un bureau de poste dans la classe. Pour le bon déroulement de cette activité, j'ai premièrement fait une liste concernant le matériel nécessaire.

Pour cela, je me suis munie de la boîte postale fournie dans le kit transmis par *La Poste*, contenant par exemple des lettres (également fournies dans le kit). Je me suis aussi équipée papier A4 pour confectionner la monnaie que les enfants utiliseront pour payer les timbres au guichet. De plus, ces feuilles A4 serviront à la fabrication des enveloppes grâce au



Photo 14 : Guichet de la poste

chablon fourni dans le lot. L'enseignante a bricolé le guichet grâce à des bacs en bois et une pancarte où il est inscrit : « La Poste » (Photo 14 : Guichet de la poste).

Les objectifs de cette activité étaient, premièrement, de favoriser l'entraide. J'ai mis en place cette activité lors du temps d'accueil le matin. Les enfants sont donc arrivés un par un au cours de la matinée. J'ai présenté le jeu aux élèves arrivés en début de matinée et je leur ai demandé d'expliquer ensuite à leur tour le jeu que nous étions en train de faire à leurs camarades qui allaient arriver. Ainsi, ils s'entraident et travaillent leur capacité d'explication. La socialisation est améliorée, car les enfants jouaient en groupe, ce qui diffère de leur jeu à la maison. Comme le disait Mme

Dekkers, le jeu à l'école est différent de celui de la maison. L'enfant a l'habitude de jouer seul et n'a pas besoin de se mettre d'accord avec d'autres enfants. Lorsqu'il est en groupe, il est confronté à d'autres camarades de classe et il a besoin de se mettre d'accord avec ces derniers afin de ne pas se disputer. Le jeu en groupe va être travaillé lors de cette activité. La bienveillance est aussi un objectif de cette activité. Les enfants sont amenés à être bienveillants les uns envers les autres, intégrer et accueillir tous ceux qui veulent jouer. Le développement de la culture générale des enfants va également être travaillé, car les enfants apprendront le fonctionnement d'un bureau de poste, ce que font les employés du guichet ou encore le fait que le facteur reçoit les lettres ou les colis à distribuer du bureau de poste. Il découvrira ainsi un nouveau métier. Grâce à cette activité, l'enfant pourra travailler les mathématiques en comptant l'argent que le client lui donne lorsqu'il veut acheter un timbre ou payer une facture d'un colis. L'apprentissage de nouveaux mots est indirectement lié au renforcement de la culture générale. Les enfants pourront utiliser ces mots dans des situations adaptées, par exemple dans le cadre de la poste, le mot « facture » n'est pas dans le vocabulaire de tous les enfants. Ils pourront l'utiliser dans leur future vie courante pour avoir un vocabulaire plus élaboré.

Plusieurs objectifs que je n'avais pas prévus d'atteindre au début de l'activité l'ont finalement été :

Premièrement, l'enfant jouant le rôle du facteur était amené grâce à son rôle à faire des exercices de lecture du prénom de ses camarades afin de pouvoir distribuer les lettres sur les bureaux de ces derniers. Ce fut compliqué pour Maria (nom d'emprunt) qui venait souvent me demander ce qui était écrit sur la lettre (nom du destinataire). J'ai observé qu'au fur et à mesure qu'elle distribuait les lettres, elle arrivait de mieux en mieux à déchiffrer ce qui y était inscrit. Par ailleurs, j'ai été étonnée de remarquer que l'enfant essayait de déchiffrer le prénom en prononçant le son de chaque lettre, en appliquant la méthode enseignée par l'enseignante de Borel-Maisonny, plutôt que d'épeler chaque lettre.

De plus, les enfants se sont entraînés à écrire non seulement leur prénom (en guise de signature sur la lettre), mais aussi celui de leurs camarades (lorsqu'ils indiquaient le destinataire sur la lettre).

Ensuite, le partage a été aussi un objectif auquel je ne m'attendais pas, car les enfants voulaient cumuler certains rôles en même temps, comme celui du facteur ou du guichet. Il a fallu qu'ils apprennent à renforcer leur patience et à partager les rôles avec leurs camarades. Pour illustrer, il est arrivé que Léo (nom d'emprunt) et Marc (nom d'emprunt) se disputent, car ils voulaient tous les deux introduire la même lettre dans la boîte aux lettres. Il a fallu leur expliquer qu'ils devaient partager et jouer chacun à leur tour en patientant et

en partageant les tâches qu'ils avaient à faire en étant au guichet. Lorsque je suis retournée observer la classe une semaine plus tard, j'ai remarqué que les enfants continuaient le jeu de « La Poste ». Une continuation de jeu sur plusieurs jours est bénéfique pour le développement du jeu symbolique chez l'enfant comme l'a précisé Mme Veuthey.

Suite à cette activité, on peut conclure que le jeu en groupe a plus de bénéfices que le jeu individuel, car l'enfant apprend beaucoup d'aspects sur la vie en communauté, comme évoqué précédemment. De plus, le jeu permet de créer ou encore de renforcer l'aspect relationnel entre les élèves.

Chapitre III : Conclusion

3.1. Bilan de la recherche

Finalement, la rédaction de cette étude a eu pour but de répondre au questionnement que j'ai eu au début de ce travail. J'ai réussi, grâce à l'élaboration des différents chapitres que nous avons discutés, à y répondre. Les interviews que j'ai faites m'ont permis d'approfondir mes connaissances sur le sujet du jeu et m'ont également apporté des exemples concrets de la part de professionnels sur la présence du jeu dans une classe primaire de 1P-2P. De plus, la mise en place de l'activité de la poste a contribué à un renforcement des points abordés dans ma rédaction et m'a aussi donné l'occasion de faire ma propre expérience sur la mise en place d'un moment de jeu à la fois ludique et favorisant l'apprentissage des enfants.

Pour conclure, le jeu est essentiel dans l'apprentissage de l'enfant en 1P-2P. Le jeu a beaucoup de bénéfices et fait partie intégrante du programme scolaire de ces deux premières années de scolarité. L'accent a beaucoup été mis sur le jeu ces dernières années, car les chercheurs ont remarqué qu'il est indispensable pour le développement social, émotionnel, et cognitif de l'enfant. Il existe une multitude de types de jeux qui peuvent être utilisés lors de l'apprentissage formel, comme des jeux entraînant les mathématiques, ou encore des jeux permettant de développer des capacités sociales. Lors de ce travail, je me suis principalement intéressée au jeu symbolique, au jeu de construction, et au jeu locomoteur. Je me suis également informée pour découvrir comment l'enseignant combine tous ces jeux avec l'apprentissage afin que les objectifs scolaires que les élèves de 1P-2P doivent atteindre soient acquis. J'en ai conclu qu'il existe plusieurs manières de pouvoir

combiner l'apprentissage avec le jeu dans le but d'être plus efficace que l'apprentissage formel à lui seul. Le jeu est intégré lors des apprentissages de toutes les matières, ce qui permet aux enfants d'apprendre plus efficacement et ludiquement. À travers le jeu, les enfants apprennent avec plus de plaisir qu'avec les fiches de travail. J'ai observé au cours de ce travail que les chants, l'apprentissage de poésies, les ateliers, le jeu libre et symbolique sont des manières grâce auxquelles les enfants apprennent et développent leurs compétences durant leurs deux premières années d'école. Néanmoins, l'enseignant ne s'inspire pas essentiellement des centres d'intérêts de chaque enfant, mais il met en place des jeux ludiques permettant de divertir tous les élèves. Par ailleurs, lorsque l'enseignant observe qu'une activité ne plaît pas à la majorité de la classe, il essaiera de la modifier afin qu'elle soit ludique et attractive pour les enfants.

L'enseignant a également un rôle primordial dans le jeu, car c'est aussi grâce à lui que le jeu peut se développer et évoluer. De plus, l'enseignant peut analyser l'évolution de l'enfant en l'observant jouer et peut évaluer ce que l'enfant a appris en prêtant attention à ce qu'il réinvestit dans son jeu. Il réutilise les notions apprises en classe pour les mélanger aux jeux qu'il met en place afin de bien les ancrer dans la mémoire de l'élève, souvent par le biais des ateliers. Cependant, tous les types de jeux contribuent à l'apprentissage de l'enfant et tous ont des avantages favorisant l'apprentissage. D'autre part, le jeu a également un impact sur le comportement de l'enfant, et cet impact est le plus souvent bénéfique et permet de régler des situations de colère par exemple. De plus, il permet souvent de régler de nombreux problèmes de timidité ou encore de frustrations que peuvent avoir les enfants. En outre, il favorise également les relations entre les élèves, car c'est ainsi qu'ils apprennent à vivre ensemble, et à se mettre à la place de l'autre. Le jeu permet également d'apprendre la notion de partage comme nous avons pu l'observer durant la mise en place de l'activité de la création d'un bureau de poste dans la classe. Tout cela nous amène à dire que le jeu en groupe apporte de nombreux bénéfices dans l'apprentissage de la vie en communauté et qu'il est plus souvent utilisé que le jeu individuel. Ensuite, après avoir traité la manière dont l'enseignant évalue l'apprentissage par le jeu, nous pouvons conclure que c'est une manière informelle d'évaluation qui permet à ce dernier de voir où en est l'enfant dans son apprentissage. Cela lui permet également d'analyser ce que l'enfant a appris en évitant d'observer ses points faibles, car pendant ces deux premières années d'école, l'évaluation n'est pas essentielle, mais plutôt indicative.

Après avoir abordé tous ces points, nous pouvons conclure que les enfants apprennent mieux par le jeu en 1P-2P. Il apporte de nombreux avantages et permet aussi de poser les

bases sur lesquelles les élèves construiront tout l'apprentissage qu'ils acquerront dans les années scolaires à venir.

3.2. Bilan personnel

La rédaction de ce travail a été laborieuse et parfois compliquée à gérer avec les cours et le travail en autonomie demandé cette année en maturité spécialisée pédagogie. Dès le début, j'ai décidé de bien m'organiser en recherchant les personnes-ressources qui ont accepté de m'accorder des interviews. Cette étape fut compliquée, car peu de professionnels ont été disponibles et ont accepté de répondre à mes questions. J'ai envoyé une vingtaine d'emails à différents professionnels, certains d'entre eux m'ont redirigée vers d'autres spécialistes et c'est de cette manière que j'ai réussi à faire toutes mes interviews jusqu'à fin janvier. Ces interviews ont été très enrichissantes et m'ont permis d'avoir plus d'informations sur mon sujet d'étude, et surtout plus d'informations pratiques. Étant donné que j'ai interviewé quatre professionnels (dont deux exerçant la même profession), j'ai rédigé trois questionnaires différents en prenant en compte la spécialisation de chacun d'entre eux. De plus, grâce à Madame X qui m'a donné des objectifs précis à atteindre lors de l'avancée de ma rédaction, et également avec une organisation personnelle, j'ai fini la rédaction de ce travail trois semaines avant la date de réédition. Les baisses de motivation et la surcharge de travail ont été fréquentes. Cependant, en m'imposant un certain nombre d'heures de travail par semaine dédiées à ce projet, je suis parvenue à le finaliser à temps. J'ai néanmoins pris du plaisir à rédiger ce travail et à découvrir comment le jeu est intégré dans la vie en classe chez les enfants de 1P-2P. L'activité de la création d'un bureau de poste que j'ai mise en place m'a permis d'expérimenter par moi-même l'apprentissage par le jeu. Ayant observé la manière dont on peut permettre aux enfants d'apprendre en jouant, j'ai compris que par l'intermédiaire d'un jeu l'enfant améliore les connaissances qu'il a acquises en classe. J'ai également été surprise de voir que d'autres objectifs que je n'ai pas prévu d'atteindre ont été atteints lors de cette activité.

D'autre part, j'ai remarqué une différence entre la rédaction de mon travail personnel de certificat que j'ai fait l'année passée et ce travail de maturité. Ce dernier m'a paru intéressant et plus approfondi, car j'ai rédigé tout en appuyant mes affirmations sur des exemples concrets qui ont permis d'illustrer mes propos. Aussi, la rédaction de ce travail m'a paru plus interactive que celle du travail de l'année précédente, car j'ai eu l'occasion d'interviewer plusieurs professionnels, de discuter avec l'enseignante de la classe de 1P-2P, ainsi que

d'observer la mise en place des jeux et le comportement des enfants face à celui-ci en classe.

Concernant les cours de méthodologie mis en place les mercredis matin une fois par mois, j'ai trouvé intéressant certains cours, cependant, d'autres ne m'ont pas été utiles. Le bilan que nous avons eu l'occasion de faire avant les vacances de Noël avec les enseignants autre que nos référents et la mise en commun de nos sujets avec d'autres élèves de la maturité Spécialisée Pédagogie a été d'une grande aide pour moi. Cela m'a permis d'avoir de nouvelles suggestions de la part des élèves ainsi que de la part des enseignants pour favoriser l'avancée de mon travail. La venue d'anciens élèves de la maturité Spécialisée Pédagogie m'a permis d'avoir plus d'informations pratiques sur la suite de mon parcours scolaire.

Grâce à ce travail, j'ai mieux compris l'importance d'analyser chaque jeu de manière pédagogique. De plus, je cherche désormais à comprendre quels sont les objectifs de chaque activité ludique et ce que les enfants apprennent grâce à ces dernières. Il y a un travail conséquent fourni par les enseignants afin d'organiser ces séquences de jeux et de veiller à avoir tout le matériel et organiser différents jeux pour chaque objectif d'apprentissage. Je peux également affirmer que lors de ce travail, j'ai évolué dans la manière de percevoir l'importance et la présence du jeu dans la vie de la classe et je me suis rendu compte de la diversité des méthodes d'apprentissage par le jeu, ainsi que la réutilisation des connaissances acquises grâce à celui-ci dans d'autres matières.

Pour donner suite à ce travail, il serait intéressant de comparer l'apprentissage des enfants par le jeu dans les classes de 1P-2P dans les écoles publiques de Genève avec la manière d'apprentissage dans les écoles suivant la méthode de Montessori. Cette dernière met l'accent sur le jeu pour encourager l'autonomie, l'exploration chez l'enfant et respecte son rythme naturel d'apprentissage. C'est un modèle d'enseignement d'origine italienne qui est différent du modèle d'enseignement public suisse.

3.3. Remerciements

Je tiens à remercier particulièrement les personnes qui ont permis la réalisation de mon travail.

Premièrement, je remercie Madame X, référente de ce travail, pour son soutien et son accompagnement tout au long de ce projet.

J'exprime également ma gratitude envers Madame Justine Léone, qui, en plus de m'avoir accueillie dans sa classe de 1P-2P pendant trois semaines, m'a permis d'y retourner afin d'observer des éléments utiles pour mon travail. De plus, elle m'a donné le privilège de l'interviewer. Je la remercie également de m'avoir mise en contact avec Mme Dekkers, une de ses collègues, qui a accepté de m'accorder une interview et à qui je suis également reconnaissante.

De plus, je remercie Madame Veuthey ainsi que Madame Garcia Perez qui ont chacune, répondu à mes questions. Malgré leur emploi du temps chargé, elles ont accepté de prendre de leur temps afin de m'aider dans la réalisation de mon travail. Leur bienveillance ainsi que les riches informations qu'elles m'ont fournies ont été d'une grande aide dans la rédaction de mon projet.

Nombre de mots : 12264

Chapitre IV : Bibliographie

Livres

1. Briquet-Duhazé, S. (2009). *Coins jeux et apprentissage de la langue*. Nathan.
2. Samier, R., & Jacques, S. (2021). *Le développement cognitif par le jeu : comprendre l'importance du jeu pour renforcer les fonctions cognitives et exécutives*. Alta communication.
3. Sheridan, M. (1977/2013). *Jeu et développement chez le jeune enfant : de la naissance à 6 ans*. (trad. par S. Colson). De Boeck Supérieur S.A.
4. Vayer, P., & Trudelle, D. (1997). *Comment l'enfant apprend*. Les Productions GGC Ltée.
5. Zaouche Gaudron, C., & Dupuy, A., Gallant, E., & Dajon, M. (2024). *L'enfant dans son environnement*. Érès. (p.183-195), Garcia-Perez, M. (co-auteur du livre et auteure du chapitre)

Articles

1. Kergomard, P. (2009). La leçon de choses. *Enfances & psy*, 43, 130-133. [file:///C:/Users/Admin/Downloads/la-lecon-de-choses%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/la-lecon-de-choses%20(2).pdf)
2. Richard, S., & Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2019). Les bénéfices du jeu sur le développement psychologique de l'enfant et les interventions de l'adulte dans le jeu de l'enfant. *Médecine & enfance* (mai-juin 2019), 137-143.
3. Service enseignement et évaluation. (2022). Utilisation du jeu symbolique ou du faire-semblant en classe. *Direction générale de l'enseignement obligatoire*. 1-4.

Rapports

1. Carlsson-Paige, N., & Bywater McLaughlin, G., & Wolfsheimer Almon, J. (2015). *Reading Instruction in Kindergarten: Little to Gain and Much to Lose*. Alliance for Childhood & Defending the Early Years. www.allianceforchildhood.org

Sites web

1. Hôpitaux Universitaires de Genève. (2023, 30 mars). *Les troubles des fonctions exécutives - Les troubles les plus fréquents après une atteinte cérébrale*. <https://www.hug.ch/neurologie/troubles-fonctions-executives>
2. Larousse, É. (n.d.). Définitions : jeu, jeux. In *Dictionnaire de français Larousse*. Consulté le 18 novembre 2024, sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

3. Medoucine. (2021, 8 mars). *Orthophonie : mécanismes et traitements des troubles du langage*. Passport Santé.
<https://www.passeportsante.net/fr/Therapies/Guide/Fiche.aspx?doc=orthophonie>
4. Suzanne Borel-Maisonny. (2024, 4 Octobre). In *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Suzanne_Borel-Maisonny

Photographies et figures

1. Blanc, Y. (2012). *Bien lire et Aimer lire : méthode phonétique et gestuelle créée par Suzanne Borel-Maisonny*, Livre 3 (9^e édition). ESF éditeur. Photo 7 à 9.
2. Sources personnelles, photos prises durant le stage, photo n° 1 à 6. Photo n° 10 à 14.
3. Vayer, P., & Trudelle, D. (1997). *Comment l'enfant apprend*. Buchet/Castel & GGC Éditions. Figure 1.
4. Wesco. (n.d.). *Jeu en bois le Tangram*. Consulté le 7 janvier 2025, sur <https://fr.wesco-eshop.ch/59872171-jeu-en-bois-le-tangram-janod.html>. Photo 6.

Chapitre V : Annexes

Annexe 1 :

Questions de l'interview avec Madame Myriam Garcia (2.10.24), (Professeure doctorante à la Haute Ecole de Pédagogie) :

1. Quelle est l'importance du jeu appelé « faire semblant » à l'école ?
2. Quels en sont les bénéfices ?
3. Comment peut intervenir l'enseignant(e) lors du jeu du « faire semblant » pour permettre à ce dernier de se développer ?
4. Quels sont les types de jeux essentiels lors de l'apprentissage ?
5. La planification de moments de jeu en classe est-elle importante ? Pourquoi ?
6. Quels sont les coins jeux indispensables à avoir dans une classe de 1P-2P ? Quels sont les rôles de chacun d'entre eux ?
7. Comment l'enseignant(e) peut faire des liens entre les moments de jeu en réinvestissant des éléments de ce dernier dans les moments d'apprentissage formels ?
8. Le jeu permet-il de renforcer les apprentissages formels ?
9. Comment peut-on évaluer l'apprentissage par le jeu ?
10. Quelles sont les limites du jeu ? Jusqu'à quel âge peut-on s'en servir pour l'apprentissage ?

Annexe 2 :

Questions de l'interview avec Madame Carole Veuthey (6.12.24), (Chargée d'enseignement à l'Université de Genève) :

1. Pensez-vous que le jeu libre aide à développer beaucoup de compétences chez l'enfant ?
2. Selon vous, les écoles ont-elles le budget nécessaire pour financer le matériel pour le jeu ? Si ce n'est pas le cas, quelles solutions proposez-vous ou quelles solutions avez-vous déjà mis en place ?
3. Le jeu en extérieur est-il plus bénéfique que le jeu en intérieur ?
4. Pensez-vous que la pratique du jeu libre est sous-estimée de nos jours ?
5. Comment intégrer le jeu libre tout en respectant le programme scolaire (en ne prenant pas de retard) ?
6. Comment évaluer le jeu libre ?
7. Quelles sont les recherches qui prouvent les bienfaits du jeu chez l'enfant ?
8. Quels aspects du développement de l'enfant sont mis en avant lors du jeu ?
9. Quels sont, selon vous, les difficultés pour mettre en place le jeu en classe ?
10. Insistez-vous sur l'apprentissage de la notion du jeu libre auprès des futurs enseignants ?
11. Selon vous, existe-il des différends qui se créent entre les parents et l'enseignant à cause de la pratique du jeu libre en classe ?

Questions de l'interview avec Madame Justine Léone (8.1.25) et Madame Geneviève Dekkers (13.1.25), (Enseignantes à l'école primaire de la Tambourine dans des classes de 1P-2P) :

1. Quels sont les objectifs d'apprentissage à atteindre pour l'élève à la fin de la 1P/2P ?
2. Quels sont les types de jeux les plus utilisés/efficaces pour l'apprentissage ?
3. Y-a-t-il certains types de jeux à faire selon les besoins motrices ou cognitifs des enfants ? Si oui quels sont-ils ?
4. Comment faites-vous pour répondre aux besoins de chaque enfant pour son apprentissage efficace et pour organiser cela sous forme de jeux afin que tous apprennent à peu près au même rythme ?
5. Avez-vous rencontré des situations dans lesquelles les besoins d'apprentissage n'étaient pas du tout satisfaits et l'enfant n'avancait pas dans son développement ? Qu'avez-vous fait ?
6. Pourquoi il y a quelques années, le jeu était moins présent dans le programme scolaire des 1P-2P et aujourd'hui l'accent est beaucoup mis dessus ? Que pensez-vous de cette évolution ?
7. L'apprentissage par le jeu est-il plus efficace en groupe ou individuellement ? Pourquoi ?
8. Comment peut-on évaluer l'apprentissage par le jeu ?
9. Quel est le rôle de l'enseignant dans le jeu de l'enfant ? Comment vous impliquez-vous quotidiennement dans son jeu ?
10. Pensez-vous que les moments passés dans la salle de jeu développent des compétences chez l'enfant, autres que les compétences physiques ?

Annexe 4 :

Conte de randonnée *Le panier de Rouge-Follet*

Le texte en un coup d'œil

Le conte de randonnée: Petits curieux, grand panier

Intro	Rouge-Follet est un petit bonhomme tout habillé de rouge. Il est l'ami des animaux de la forêt. Un jour, il part se promener avec un grand panier sous le bras.	Partie narrative
Développement	Sur le chemin, il rencontre Fine la biche. - Bonjour Fine. - Bonjour Rouge-Follet. Où vas-tu ? - Je vais au marché des curieux. - Mais... que portes-tu dans ton grand panier ? - Oh ! Rien de bien intéressant pour toi. - Je viens avec toi. Fine la biche est très curieuse de savoir ce qu'il y a dans le grand panier. Elle se met en route derrière Rouge-Follet et se met à rêver...	Dialogue répétitif Partie narrative
	Un peu plus loin, ils rencontrent Roule-en-Boule le hérisson. - Bonjour Roule-en-Boule. - Bonjour Rouge-Follet. Bonjour Fine. Où allez-vous ? - Nous allons au marché des curieux. - Mais... que portes-tu dans ton grand panier ? - Oh ! Rien de bien intéressant pour toi. - Je viens avec vous. Roule-en-Boule le hérisson est très curieux de savoir ce qu'il y a dans le grand panier. Il se met en route derrière Rouge-Follet et Fine la biche. Puis, il se met à rêver...	Dialogue répétitif Partie narrative
	À l'entrée de la forêt, ils rencontrent Cric-Crac l'écureuil. - Bonjour Cric-Crac. - Bonjour Rouge-Follet. Bonjour Fine. Bonjour Roule-en-Boule. Où allez-vous ? - Nous allons au marché des curieux. - Mais... que portes-tu dans ton grand panier ? - Oh ! Rien de bien intéressant pour toi. - Je viens avec vous. Cric-Crac l'écureuil est très curieux de savoir ce qu'il y a dans le grand panier. Il se met en route derrière Rouge-Follet, Fine la biche et Roule-en-Boule le hérisson. Puis, il se met à rêver...	Dialogue répétitif Partie narrative
	Au milieu de la forêt, Rouge-Follet s'arrête et tous les petits curieux s'arrêtent aussi. - Venez mes amis, je vais ouvrir mon panier ! - C'est sans doute de la bruyère, dit Fine la biche. - C'est peut-être des escargots, dit Roule-en-Boule le hérisson. - C'est sûrement des noisettes, dit Cric-Crac l'écureuil. Que porte Rouge-Follet dans son grand panier ?... On va le savoir... Rouge-Follet pose son panier sur l'herbe, il enlève le couvercle et ouvre son panier ! Et devinez ce qu'il y a dedans ?... Rien ! Rien du tout ! Le panier est VIDE... Il est complètement VIDE !	Partie narrative
Conclusion	Rouge-Follet éclate de rire. - Tu nous as bien eu Rouge-Follet. Oui tu nous as bien eu. - Oui mes petits amis curieux ! Quelle bonne farce ! Et maintenant, allons remplir ce panier ensemble.	

Adapté de l'album « Petits curieux, grand panier »
de Clotilde et Noël Pasquier aux éditions du Sénevé, Paris, 1970