Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 :

[...] 2.1. Apprendre en jouant « Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

[...]

EDUSCOL Ressources maternelle Jouer et apprendre, Les jeux à règles, 2015

[...] Les connaissances de l'impact du jeu sur les processus cognitifs plaident pour leur utilisation en classe : dans le jeu à règles, l'enfant mobilise des facultés physiques, cognitives et morales. Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu à règles exige de ce dernier qu'il joue un rôle essentiel, ayant une visée pédagogique, en partie définie par la configuration du jeu. L'enseignant 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.

[...]

Toute situation de jeu est l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions et d'en permettre différents usages. L'enseignant peut expliquer ou rappeler ou faire expliquer par les élèves la finalité et les règles du jeu mais aussi les stratégies possibles. Les interactions langagières autour du fonctionnement du jeu et de ses règles permettent de développer plusieurs types de compétences langagières : écouter et comprendre la parole de l'autre, se faire comprendre, réinvestir des savoirs en construction (syntaxe, lexique, organisation discursive)

[...]

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont intéressés par la langue ou les langues qu'ils entendent. Ils font spontanément, et sans en avoir conscience, des tentatives pour en reproduire les sons, les formes et les structures afin d'entrer en communication avec leur entourage. On peut proposer dès la moyenne section des jeux centrés sur les unités sonores de la langue française, le vocabulaire et la syntaxe, une expérience (plus ou moins conscientisée) du maniement de ces unités étant nécessaire à la future maîtrise du fonctionnement de l'écrit.

EDUSCOL Ressources maternelle Jouer et apprendre, Cadrage général, 2015

[...] Le jeu est essentiel au développement physique, social, psychique de l'enfant.

[...]

Avec les jeux à règles (jeux de société, jeux collectifs de plein air, etc.), l'enfant entre dans un autre type d'interactions sociales, celui qui consiste à accepter des règles communes en maîtrisant son propre désir, afin de vivre une relation avec les autres.

[...]

Le jeu est souvent un appui pédagogiquement efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement des apprentissages disciplinaires.

JOUER pour PARLER, JOUER pour APPRENDRE :

Jeu de l'objet caché

Type de jeu	Jeu de mémoire
Contenu de la boîte	➢ 15 objets rassemblés par thème ou par difficultés de lecture
Règle du jeu	Les enfants et/ou l'enseignant(e) nomment les objets en insistant sur le son d'attaque du nom de chaque objet (éééélephant, zzzèbre, …). puis les objets sont décrit et catégorisé (c'est un animal, d'Afrique, Il a une trompe, il a des rayures, ...) Les enfants sont debout autour d'une table où sont placés les objets .L'enseignant(e) demande aux enfants de cacher leurs yeux avec leurs mains et de se retourner, pendant qu'il/elle va cacher un objet dans ses mains. Les enfants se retournent et essayent de trouver l'objet caché. L'adulte peut donner un premier indice en donnant le son d'attaque du nom de l'objet caché. Puis si les enfants n'ont pas trouvé, il peut fournir des indices de catégorisation ou de description. Les enfants doivent bien observer les objets qui restent sur la table, car s'il proposent un objet qui se trouve sur la table, ils sont éliminés et doivent se retourner. L'enfant qui trouve l'objet caché, a le droit de cacher un objet à son tour mais si les indices n'ont pas encore été donné au moment où l'objet caché est découvert, il doit donner les différents indices. Pendant que les autres enfants se retournent, l'enseignant(e) observe l'objet dissimulé par l'enfant afin de l'aider, dans un premier temps, à donner les indices. Ils posent les questions pertinentes à l'enfant pour lui permettre de donner les indices. Certains objets peuvent être cachés plusieurs fois, afin de permettre aux enfants de donner eux-même les indices déjà entendus précédemment. **Fin de la partie :** La partie peut s'arrêter quand tous les objets ont été cachés au moins une fois.
Compétences attendues :	

Sous-compétences langagières	– **Compétences transversales :** fixer son attention, mémoriser, analyser l'information – **Vivre ensemble :** prêter attention à (au jeu de) l'autre – **Langage** : S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Discriminer des sons Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre Reformuler une consigne Échanges verbaux au quotidien à travers toutes les activités Construire des phrases de plus en plus longues et de plus en plus complexes et diversifiées Expliquer une activité à d'autres enfants Comprendre la règle d'un jeu ou le fonctionnement d'une activité présentés par l'adulte Ecouter les autres Utiliser un vocabulaire pertinent

Déroulement de la première séance	Avant de jouer les enfants découvrent le jeu : ➢ **L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu :** - Nous allons jouer à un jeu qui s'appelle LE JEU DE L'OBJET CACHE. Nous allons dans un premier temps découvrir ce qu'il y a dans la boite de jeu - Il y a des objets, l'adulte nomment les objets en insistant sur le son d'attaque du nom de chaque objet. Ensuite, les enfants, avec l'aide de l'adulte, donnent la catégorie de l'objet (un animal, un meuble, un ustensile, un moyen de transport, un métier, …) et enfin on peut décrire l'objet et donner sa fonction ou son rôle, le cri de l'animal, ... - Avant de commencer à jouer, on peut demander aux enfants de nommer à nouveau les objets. ➢ **L'adulte explique la finalité du jeu** - je vais cacher un de ces objets, celui qui trouvera l'objet caché, pourra à son tour cacher un objet. Au cours du jeu : - L'adulte aide les enfants à trouver les objets en donnant des indices, toujours dans cet ordre : o Le premier indice : le nom de cet objet commence par le son … o Deuxième indice : cet objet est un … (catégorie) o Troisième et autres indices : on utilise cet objet pour …, cet animal meugle, bêle, aboie, … - Si un enfant trouve l'objet caché,il donne les trois indices et il peut à son tour cacher un objet et l'adulte lui posera des questions pour l'aider à trouver les indices. - Si un enfant donne le nom d'un objet placé sur la table, il doit se retourner jusqu'au prochain objet à trouver. On lui rappelle qu'il doit d'abord observer longuement les objets posés sur la table, avant de faire une proposition, sinon, il sera éliminé. - On peut très bien cacher le même objet plusieurs fois lors d'une même partie, cela permettra aux enfants de donner eux-même les indices, entendus plus tôt.
Déroulement des séances suivantes	Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte. 1. Les enfants nomment les objets, les catégorisent, les décrivent et donnent leur fonction. 2. Les enfants expliquent avec l'aide de l'adulte la finalité du jeu a. il faut trouver l'objet caché b. il faut bien regarder les objets restés sur la table avant de faire une proposition. 3. Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les différentes phases du jeu - Le plus jeune choisit un objet, sans dire son nom, et le cache pendant que les autres sont retournés. - les enfants posent des questions pour obtenir les indices - L'enfant , avec l'aide de l'adulte, donne les indices permettant de trouver l'objet caché. - L'enfant qui trouve l'objet caché, peut à son tour cacher un objet - si on dit le nom d'un objet qui reste sur la table, on est éliminé.

JOUER pour PARLER, JOUER pour APPRENDRE :

LA RONDE des SONS

Type de jeu	Jeu de mémoire
Contenu de la boîte	➢ 2x26 cartes de couleur verte avec les lettres de l'alphabet ➢ 26 cartes de couleur jaune avec également les lettres de l'alphabet ➢ 4 petits gobelets de couleurs différentes ➢ 4 bâtonnets de couleurs différentes
Règle du jeu 	Les enfants et/ou l'enseignant(e) choisissent de 6 à 12 cartes lettres dont ils connaissent le son et les préparent dans les deux couleurs. Disposer les cartes jaunes **faces cachées** au centre de la table. Poser les cartes vertes, **face visible**, en cercle autour des cartes jaunes. Elles représentent le parcours. Chaque joueur choisit sa couleur de gobelet et place un bâtonnet de la même couleur Au départ, les gobelets doivent être disposés, sur les cartes vertes, de telle façon que le même nombre de cartes les sépare.Les gobelets se déplacent sur le parcours des cartes vertes, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il regarde la lettre sur la carte verte qui précède sa place et annonce « je cherche le … (son de la lettre) puis il choisit une carte jaune au centre, la regarde, la montre à tous les joueurs et annonce le son de la lettre qui y figure « J'ai trouvé le ...(son de la lettre). S'il a trouvé la même lettre, il peut avancer d'une carte et annonce qu'il a le droit de jouer à nouveau. Ensuite la carte jaune est reposée au même endroit au centre.

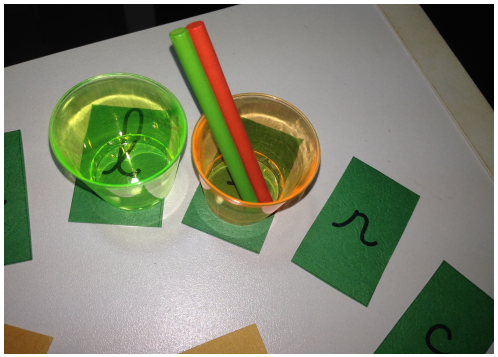
Aussi longtemps que le joueur retourne des cartes jaunes identiques aux cartes vertes qui le précèdent, il peut continuer à jouer et avancer.
Si ce n'est pas le cas, il annonce qu'il doit passer son tour au suivant et c'est le tour du joueur placé à sa gauche de jouer.

Les gobelets avancent ainsi de carte en carte dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour dépasser :

- Dès qu'un joueur rencontre le gobelet d'un autre joueur su son chemin, il peut essayer de le dépasser. Il faut pour cela qu'il trouve la carte jaune au centre qui corresponde à la carte verte placée devant le gobelet qu'il veut dépasser.

Si il y parvient, il saute par-dessus le gobelet et au passage lui prend tous les bâtonnets de son gobelet !

	➢ Le joueur peut ensuite continuer à choisir des cartes : si elles correspondent à son parcours il peut continuer. ➢ Enfin un gobelet peut dépasser d'un coup 1,2 ou 3 gobelets en même temps si ces derniers sont les uns derrière les autres. Dans ce cas, elle ou il prend tous les bâtonnets des gobelets dépassés.  **Fin de la partie :** Le premier gobelet qui a réussi à mettre tous les baronnets en jeu dans son gobelet a gagné la partie.
Compétences attendues Sous-compétences langagières	– **Compétences transversales :** fixer son attention, mémoriser, analyser l'information – **Vivre ensemble :** prêter attention à (au jeu de) l'autre – **Langage** : S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Discriminer des sons Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre Reformuler une consigne Échanges verbaux au quotidien à travers toutes les activités Expliquer une activité à d'autres enfants Comprendre la règle d'un jeu ou le fonctionnement d'une activité présentés par l'adulte

	Ecouter les autres Utiliser un vocabulaire pertinent Comprendre que l'e crit encode l'oral et qu'il est stable et de finitif. Comprendre que les sons de la langue sont code s par des lettres. Comprendre qu'une lettre a trois composantes : son nom, sa valeur sonore de base et son trace . Connaitre quelques rapports phonie-graphie parmi les plus simples a percevoir : quelques voyelles simples et quelques consonnes fricatives (s, f, j, v, z...) et liquides (l, r).
Déroulement de la première séance	Avant de jouer les enfants découvrent le jeu : ➢ **L'adulte nomme et dispose les éléments du jeu :** - Nous allons jouer à un jeu qui s'appelle la ronde des sons, nous allons dans un premier temps découvrir ce qu'il y a dans la boite de jeu - Il y a 26 cartes jaunes et 52 cartes vertes, les enfants nomment les cartes dont ils connaissent le son des lettres et en choisissent entre 6 et 12. Nous allons placer les cartes jaunes choisies au centre de la table et les retourner pour les cacher. - Il y a également des cartes vertes : Nous allons les placer tout autour des cartes jaune, ce sera le parcours.Et enfin nous avons 4 poules et 4 plumes que nous allons placer sur le parcours en laissant le même nombre de cartes entre chaque. ➢ **L'adulte explique la finalité du jeu** - Le joueur le plus petit commence, pour avancer sur la carte-lettre verte qui suit, il doit retourner la carte-lettre jaune identique au centre, il la montre à ses copains, si cette carte jaune correspond à la carte verte placée devant son gobelet il peut avancer, sinon il replace la carte à l'endroit où il l'a trouvée et annonce au joueur à sa gauche que c'est à lui de jouer. Les gobelets avancent dans le sens des aiguilles d'une montre. - Si je le joueur trouve la même carte-lettre jaune que la carte-lettre verte placée devant lui, il peut avancer ainsi de suite jusqu'à ce qu'il rencontre un autre gobelet. - Lorsqu'il rencontre sur son chemin, le gobelet d'un autre joueur, il doit essayer dépasser le gobelet devant lui afin de lui prendre son bâtonnet. Pour cela il doit trouver la même carte-lettre jaune que la carte-lettre verte placée devant le gobelet de l'autre joueur - Il faudra donc bien mémoriser les cartes cachées pour pouvoir avancer. - Pour gagner il faut donc prendre tous les bâtonnets de ses copains Au cours du jeu : - Quelle carte dois-tu trouver pour avancer ? - Pourquoi peux- tu ou ne peux- tu pas avancer - Comment peux-tu faire pour dépasser un gobelet ? A la fin du jeu - Pour gagner il faut prendre les bâtonnets de tous les joueurs en jeu. - Si tu prends tous les bâtonnets en jeu, à tes copains, alors tu as gagné.
Déroulement des séances suivantes	Explication du jeu et reformulation de la règle par les enfants avec l'aide de l'adulte. Les enfants choisissent 6 à 12 cartes lettres et les disposent au centre face cachée - Il y a des cartes vertes ; on les place en rond pour faire le parcours.. - Il y a des gobelets et des bâtonnets de la même couleur qu'on place sur le parcours et qui se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Les enfants expliquent, avec l'aide de l'adulte, les différentes phases du jeu

	- On place les gobelets sur le parcours. On laisse à peu près le même nombre de cartes libres entre chaque poule. - Pour avancer il faut tourner une carte-lettre jaune, si c'est la même carte-lettre verte que celle qui est devant le gobelet, alors on peut avancer d'une carte. - Si on arrive derrière une poule on doit sauter au-dessus de lui pour lui prendre son bâtonnet. Les enfants expliquent avec l'aide de l'adulte la finalité du jeu - Il faut prendre les bâtonnets de tous les gobelets. - Pour gagner il faut prendre les bâtonnets de tous les autres joueurs.