

PÉDAGOGIE
PRATIQUE

Jouer pour apprendre

aux cycles 1 et 2

Guy JULLEMIER



HACHETTE
Éducation

PÉDAGOGIE PRATIQUE À L'ÉCOLE

JOUER POUR APPRENDRE AUX CYCLES 1 ET 2

**Découvrir le monde
et maîtriser la langue
à l'aide de supports ludiques**

Guy Jullemier

hachette
ÉDUCATION

L'AUTEUR

Enseignant du premier degré devenu conseiller pédagogique dans le Val-de-Marne, animateur puis directeur de centres de vacances pendant de nombreuses années, **Guy Jullemier** n'a cessé de créer, d'adapter et d'expérimenter de nombreux jeux. Il a publié, chez Hachette Éducation, *Jouer, c'est très sérieux* (1989) suivi de trois fichiers de jeux (1994-1995), ainsi que quatre fascicules dans la collection « Mes Petits Cahiers » (2002), pour les élèves de Grande Section.

Couverture : Domino
Réalisation : CMB Graphic

© HACHETTE LIVRE 2005
43, quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15
www.hachette-education.com

ISBN 978-2-01-181346-6

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L. 122-4 et L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	5
-------------------	---

PARTIE 1 JEUX D'ATTENTION

Présentation : Il n'y a pas de découverte sans observation	9
1. Identité d'objets	11
2. Propriétés communes à des objets	17
3. Identité de situations	23
4. Critères pour ordonner des objets.....	30
5. Critères d'association	37
6. Orientation.....	45

PARTIE 2 JEUX DE MÉMORISATION

Présentation : Il n'y a pas d'apprentissage sans mémorisation	59
7. Les kims	61
8. Le memory.....	66
9. Différences, inclusions, exclusions, anomalies	69
10. Dernière étape du fonctionnement de certains jeux	71
11. Autres jeux faisant directement appel à la mémoire	77

PARTIE 3 JEUX DE LOGIQUE

Présentation : Il n'y a pas de développement mental sans réflexion	85
12. Déduction	87
13. Organisation	104
14. Anticipation	115

PARTIE 4

JEUX DE CRÉATION

Présentation : Il n'y a pas de liberté sans création.....	125
15. Imitation : adaptation	127
16. Codage-décodage.....	134
CONCLUSION.....	139
TABLE DES JEUX.....	141

INTRODUCTION

Pauline Kergomard, inspectrice générale des écoles maternelles à la fin du XIX^e siècle, affirmait : « *Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie.* »

Très tôt, le jeu procure à l'enfant le plaisir et l'intérêt qui engendrent la motivation, donc l'action. Exploiter cette motivation dans des situations d'apprentissage, c'est s'assurer grandement de la participation de l'enfant.

Les entrées ludiques dans les activités sont utiles, voire parfois indispensables, surtout avec de très jeunes enfants. Elles peuvent être nombreuses et variées, comme cet ouvrage va tenter de le montrer.

Mais le jeu doit rester le jeu. S'il aide l'enfant à entreprendre ou à poursuivre un effort, il ne supprime pas cet effort, il l'accompagne.

Nos intentions pédagogiques sont de trois ordres :

- **couvrir un maximum de domaines éducatifs** regroupés dans des rubriques aussi vastes que la découverte du monde et la maîtrise de la langue – tant il est vrai que le jeu a sa place partout ;
- **présenter des activités simples** en fournissant de nombreux éléments pour leur mise en œuvre ;
- **proposer une approche méthodologique** du jeu qui permette à l'enseignant de modifier les différents paramètres afin d'adapter son fonctionnement à un niveau de compétence donné.

En d'autres termes, l'ambition de cet ouvrage est de *structurer les apprentissages dans un cadre ludique pour que l'enfant s'épanouisse*.

Quelques précisions sur le contenu : les jeux décrits ici sont essentiellement des « jeux de table » individuels ou collectifs. Chaque partie et chaque chapitre définissent un objectif général. Le découpage proposé correspond à une nouvelle classification de jeux édités et de jeux nouveaux, pour les cycles 1 et 2 de l'école primaire. Il permet à l'éducateur une autre approche des jeux en tant qu'outils.

Les quatre parties sont hiérarchisées : les jeux sont généralement présentés du plus simple au plus complexe, les compétences requises pour les uns étant souvent indispensables pour le bon fonctionnement des autres.

Les quatre niveaux définis se répartissent comme suit :

- Cycle 1 { Niveau 1 : Petite Section et début de Moyenne Section.
 { Niveau 2 : fin de Moyenne Section et Grande Section.

Cycle 2 { Niveau 3 : fin de Grande Section et CP.
Niveau 4 : fin de CP et CE1.

Les rubriques : « *Remarques* » et « *Autres jeux s'inscrivant dans une progression* », proposées dans les fiches de jeux types, permettent de les adapter à différents niveaux quand c'est possible. Ces fiches de jeux types explicitent, avec suffisamment de précisions, la manière d'utiliser des jeux, considérés comme des exemples pertinents, pour chaque chapitre.

Cet ouvrage se voulant résolument « pratique », nous nous sommes dispensés de longs bavardages pour laisser la place à de multiples propositions de jeux et à des suggestions pour en réaliser d'autres.

CANEVAS D'UNE FICHE DE JEU TYPE	COMMENTAIRES
Compétence(s) privilégiée(s)	<i>Une ou deux au maximum.</i>
Niveau	<i>L'âge minimum est précisé.</i>
Nombre de joueurs	<i>Le jeu peut être individuel et/ou collectif.</i>
Matériel	<i>Il est décrit et parfois illustré. Le jeu est à réaliser avec soin car son attrait est essentiel.</i>
Modes de fonctionnement	<i>Le niveau de compétence dépend de l'âge, mais aussi de la maturité et de l'expérience de l'enfant.</i>
Phase de découverte	<i>Elle est indispensable chez les petits qui ont besoin de « s'approprier » le jeu.</i>
Autres phases de jeu	<i>Elles correspondent à des approches différentes ou à des degrés de difficulté différents.</i>
Remarques (critères de difficulté, évaluations...)	<i>Elles mettent l'accent sur des détails plus ou moins importants à prendre en compte. Elles définissent les paramètres d'une progression, voire d'une adaptation du jeu. Elles permettent d'envisager le type d'évaluation possible (autoévaluation, évaluation en situation de jeu par l'adulte...).</i>
Autres jeux s'inscrivant dans une progression	<i>Ces jeux sont décrits succinctement ou détaillés ailleurs dans l'ouvrage, ou bien encore sont des jeux très connus. Les niveaux de compétence sont précisés.</i>

PARTIE 1

JEUX D'ATTENTION

