

LES JEUX D'EXPLORATION

Synthèse du document d'accompagnement des programmes réalisée par Mathilde THIOU

1. Définition

Les jeux d'exploration sont des jeux libres pour lesquels l'adulte n'intervient pas. L'enfant découvre, interagit avec son environnement social et matériel pour mieux l'appréhender. Ce sont des jeux sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentation, de découverte... où l'enfant explore, perçoit, teste, vérifie en reproduisant un geste ou un comportement. Le jeu d'exercice prolonge l'exploration. De part leur caractère informels, les jeux d'exploration semble difficile à évaluer, il s'agit donc de le faire au travers de leur impact sur la motivation et la compréhension des élèves.

2. Jeu d'exploration et programmes 2015.

Dans les programmes de l'école maternelle le jeu est défini comme un « besoin de l'enfant ». Il est recensé parmi les « modalités spécifiques d'apprentissage ». Une section particulière lui est dédiée : « apprendre en jouant ». L'enseignant doit laisser aux enfants un temps suffisant pour s'exercer aux jeux libres afin qu'ils « découvrent et apprennent » (maîtrise du corps, découverte des objets, espaces, gestes...) et qu'ils « apprennent en s'exerçant » (passage du jeu d'exploration aux jeux d'exercices pour automatiser les actions).

Le jeu d'exploration est une étape préliminaire aux acquisitions pour chacun des cinq domaines du programme.

- **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.**

Le jeu d'exploration en petits groupes permet à chacun d'exprimer ce qu'il fait ou ressent. Peu évoqués dans ce domaine des programmes où sont privilégiés les jeux à règles.

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.**

Les enfants doivent pouvoir accéder à des jeux libres permettant une exploration et une construction de « conquêtes motrices significatives ». L'enseignant peut proposer des jeux libres d'exploration avant une séance d'apprentissage guidé dans le même domaine. Les enfants ainsi familiarisés avec le matériel entre plus facilement dans l'apprentissage.

- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.**

Les enfants appréhendent le monde à travers leurs sens et un soutien langagier simultané approprié au contexte. La particularité de l'exploration dépend des matières et des outils impliqués dans le domaine des productions plastiques et visuelles. Les activités d'exploration doivent également mobiliser les percussions corporelles, instruments, objets du quotidien... Explorer les possibilités du corps et les effets sur autrui passe aussi par le spectacle vivant, les miroirs et enregistrements vidéo.

- **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.**

La découverte des nombres et leurs utilisations passe nécessairement par des jeux nécessitant une phase d'exploration et d'appropriation. L'exploration des formes, grandeurs et suites organisées est présente dans l'intitulé des programmes. L'enseignant varie les situations d'apprentissage pour permettre aux élèves de faire les liens entre les objets plans et en volumes, de construire le concept de comparaison et d'établir le parallèle avec le domaine « explorer le monde ».

- **Explorer le monde.**

Pour être sensibilisé aux concepts de temps et d'espace, l'enfant a besoin d'être mis en situation d'exploration et d'exercice. C'est le vécu qui va permettre d'assimiler ces notions complexes, il faut donc partir d'expériences concrètes. Il en est de même pour le monde du vivant et de la matière. Les observations, les interactions avec le monde animal et végétal dans leurs milieux de vie permettent qu'ils deviennent objets d'étude.

Le jeu d'exploration peut également être investi à travers **l'utilisation des outils numériques.**

L'exploration se fait par la découverte de l'outil lui-même et de l'utilisation des fonctionnalités de la tablette. Le rôle de l'enseignant est ici primordial dans le choix des applications et l'utilisation de l'objet car l'enfant est livré à lui-même. Il s'agit donc de définir un objectif simple et s'appuyer dessus pour faire progresser des savoirs, des comportements, des observations, des connaissances... La connexion de tablettes au vidéoprojecteur interactif permet de créer des moments « d'attention partagée » et d'échanges. Il faut établir des ponts entre le réel et le virtuel (Bee-Bot).

3. Le jeu d'exploration et le développement de l'enfant

Les jeux d'exploration ne répondent à aucune règle particulière. Un aménagement, un contexte provoquent chez l'enfant le désir de manipuler et le préparent à explorer le monde et agir sur son environnement avec des objectifs de plus en plus complexes. Ces jeux marquent une étape déterminante de l'accès aux savoirs et recouvrent deux dimensions complémentaires :

- Cognitive qui relève de l'adaptation à l'environnement physique et social.
- Affective qui relève de l'adaptation spécifique à l'environnement social.

Il est important pour l'enseignant de savoir provoquer ces jeux en aménageant la classe pour induire ces activités. L'enfant commencera souvent par investir ces jeux seul ou près de ses pairs. C'est pourquoi, dans la mesure du possible, il est important de proposer le matériel en plusieurs exemplaires pour faire naître les interactions et imitations. L'enfant, naturellement, complètera sa démarche et les premières volontés d'organisation des objets le conduiront vers les jeux de construction et d'assemblage ou d'imitation (cf. jeux symboliques). Il apprendra également à agir avec ses pairs en respectant des contraintes communes le conduisant vers les jeux à règles.

La pratique de jeux d'exploration a un effet catalyseur tant sur le développement neurologique de l'enfant que sur ses propensions à agir. L'enfant développe des capacités motrices, cognitives et de socialisation. Il acquiert des automatismes (sensori-moteurs) indispensables pour passer au niveau supérieur et répondre à des intentions personnelles de plus en plus complexes ou obéir à des consignes. L'enfant modélise, se crée des représentations initiales sur lesquelles peuvent ensuite s'appuyer les situations d'apprentissage. Il établit les relations entre l'action qu'il accomplit et l'effet perçu et développe ses capacités à agir sur son environnement. Il comprend le monde qui l'entoure, anticipe, expérimente et enrichit, de part la multitude de ses expériences, les situations qu'il maîtrise. Le développement du langage lui permet de soutenir sa pensée réflexive.

La richesse de son environnement et la latitude d'action offerte déterminent le rythme des progrès de l'enfant. Les réponses matérielles ou humaines que lui apporte le milieu lui permettent de s'y épanouir et de progresser dans la maîtrise de ses gestes en adaptant son comportement en réponse à son environnement. L'enfant utilise ses sens pour explorer le monde et établir un dialogue avec son milieu.

4. Les jeux d'exploration à l'école

Les jeux d'exploration sont le plus souvent pratiqués lors de l'accueil le matin, entre deux ateliers ou lors des récréations. L'école doit organiser et mettre en œuvre les paramètres spatiaux, temporels, matériels et sociaux qui induisent les jeux d'exploration.

C'est dans leur dimension jeux d'exercice qu'ils intègrent une démarche pédagogique explicite ou l'adulte prend part à l'activité. Dans ce cadre :

- l'adulte fait et l'enfant observe ou imite (jeu structuré)
- l'enfant agit en présence de l'adulte qui assure le guidage approprié (jeu structuré)

- l'enfant agit seul pour entrainer son habilité ou son savoir (jeu libre d'exploration)

L'enseignant pose le cadre pédagogique en permettant à l'enfant d'évoluer dans un contexte sécurisant et sécurisé. Il favorise une organisation matérielle évolutive, définit les espaces (dédiés ou polyvalents), l'accessibilité au matériel et les règles qui en régissent l'usage (moment). Il met en place une organisation pédagogique souple dans un cadre rigoureux.

Dans les classes qui permettent aux enfants de disposer de jeux libres préparant à des apprentissages explicites, on observe une meilleure motivation et une meilleure adhésion aux situations proposées, la facilitation de la compréhension des contextes, une mémorisation facilitée des savoirs et une plus grande mise en lien avec ceux déjà acquis.

5. Jeu d'exploration et espace.

- **Les espaces dédiés**

L'enseignant met à disposition du matériel ou aménage un espace pour plusieurs jours ou plusieurs semaines pour permettre aux enfants de se familiariser avec les contextes et de s'approprier les comportements adaptés.

Le document ressource eduscol « Les jeux d'exploration », propose un tableau (P. 13) qui présente des dispositifs dans des espaces dédiés et un exemple de programmation pour deux périodes. Ces espaces doivent être évolutifs et correspondre à l'âge des enfants (prédominance des espaces sensoriels et moteurs jusqu'à 4 ans). Ils varient selon les capacités matérielles et physiques mais peuvent être mis en place dans des endroits exploitables comme couloir, hall, médiathèque (intéressante aussi pour des activités sonores)... Ils doivent être reconnaissables et attirer le regard de l'élève. Les espaces extérieurs ne doivent pas être négligés et multiplient les opportunités d'exploration. Ils peuvent être pensés dans une programmation par période favorisant la pratique de jeux paisibles dans des espaces dédiés et sécurisés.

- **Les espaces polyvalents**

L'enseignant propose des séances limitées dans le temps et au terme desquelles le matériel est retiré. Les productions sont donc éphémères mais peuvent être mise en réseau avec celles développées dans les espaces dédiés. Le document d'accompagnement précédemment cité propose divers espaces : regroupement,

zone d'accueil et d'information, table ou chevalets d'arts plastiques, îlot de pupitres, tapis au sol, espaces intérieurs ou extérieurs contigus (cf. p. 17/18).

Enseignant et ATSEM naviguent entre les espaces dédiés et les espaces polyvalents selon les activités en cours et les types de jeux exercés par les enfants.

Pour en savoir plus sur les jeux d'exploration,

Document d'accompagnement des programmes de 2015 :

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_explorati
on_474564.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_explorati
on_474564.pdf)