

## Axe 2 – Le jeu

Le jeu pour apprendre

« L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue. »  
Epstein

I. Edeline et A. Baugé - Cpc Granville

### Outils

Matérialiser les progrès et concrétiser les réussites

Typologie : cf carte mentale "nouveaux programmes" [Lien](#)

Je constate une réussite. Quelle situation mettre en oeuvre pour aller plus loin?

Je constate l'erreur avec l'élève. *Ton erreur m'intéresse. L'élève comprend où se situe l'erreur, il peut facilement la corriger.* Quelle situation mettre en oeuvre pour franchir l'obstacle?

Profiter de ce temps de réunion pour échanger autour de ces quelques questions :

- Le jeu pour quel objectif?
- Quelles compétences sont en jeu ?
- Quels critères de réussite?
- Quels jeux utiliser/fabriquer ?
- Comment valoriser les réussites?
- Comment garder la trace des progrès?

Jeux d'exploration



Jeux pour compter



Jeux symboliques



- Choisir le jeu pour se lancer, essayer, expérimenter, se tromper et réussir.
- Expérimenter des situations nouvelles, riches et stimulantes.

Les constructions, ça fait chercher.  
La maîtresse a fait un modèle et j'ai cherché comment reproduire le même :



Voici la ma 1ère construction :

Garder la trace du cheminement, les progrès et les réussites.

Après avoir encore bien observé, j'ai recommencé :

L'étayage avec l'enseignant.  
Aider l'élève à franchir l'obstacle pour réussir à faire seul.  
Guider et aider l'élève à se situer et à progresser

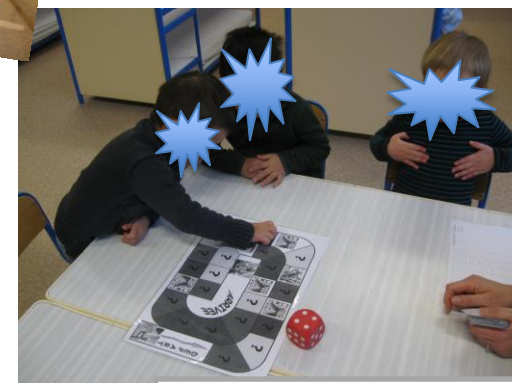
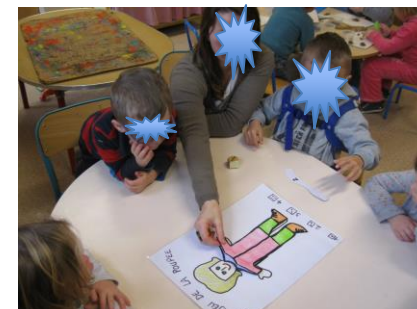
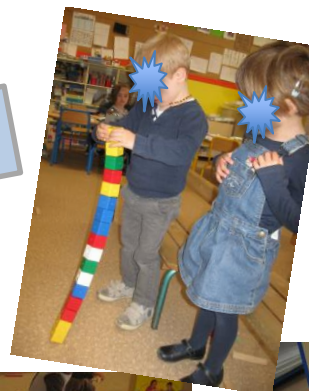
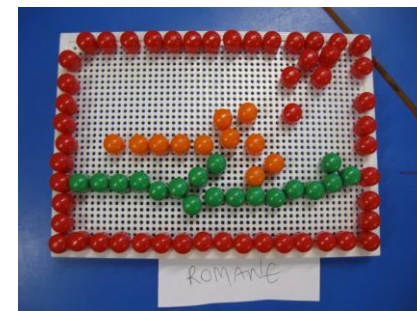
Jeux de construction



L'étayage avec un autre élève. Toi, comment as-tu fais?

## Explicitation Étayage langage

Comment travailler le langage à travers le jeu?



Jeux à règles