

Le jeu symbolique

Objet et outil au service du langage et des mathématiques

Groupe mission maternelle 2018-2021



Objectifs de la formation :

Mettre en œuvre des séances de langage et de mathématiques dans le coin cuisine/marchande

Destinataires du document :

Enseignants de maternelle



Cadre de référence





1) Le langage :

- **Domaine** : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
 - **Champ** :
 - L'oral : Comprendre et apprendre.
 - L'oral : Echanger et réfléchir avec les autres.
 - **Attendus de fin de cycle** :
 - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
 - S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- 



2) Les mathématiques :

- **Domaine** : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.
 - **Champ** : Découvrir les nombres et leurs utilisations.
 - **Attendus de fin de cycle** :
 - Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
 - Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- 

Documents ressources



- Ministère de l'éducation et de l'enseignement supérieur, de la jeunesse et des sports. (2016). *Programmes 2016 adaptés à la Polynésie française Cycle 1.*
- Ministère de l'éducation nationale. (2015). *Ressources maternelle. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Cadrage général.*
- Animation de Natalie BRYANT professeur à l'ESPE Polynésie
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2012). *La psychologie de l'enfant* (éd. 3^e). PUF.
- Bossis, J., Dumas, C., Livérato, C., & Méjean, C. (2015). *Aménager les espaces pour mieux apprendre. A l'école de la bienveillance.* RETZ.



Les contenus



PARTIE 1: LE LANGAGE



1) En langage : Le jeu symbolique pour évoquer

- Au cours de la seconde année, 5 conduites impliquant « l'évocation représentative d'un objet ou d'un événement absent » apparaissent à peu près simultanément :
 - L'imitation différée, produite en l'absence du modèle.
 - **Le jeu symbolique, imitation produite en l'absence du modèle et détachée de son contexte : par exemple, faire semblant de dormir.**
 - Le dessin, imitation graphique intermédiaire entre le jeu et l'image mentale.
 - L'image mentale, apparaissant comme une imitation intériorisée. La représentation qu'elle permet est prête à devenir pensée.
 - L'évocation verbale d'événements inactuels : par exemple, lorsqu'un enfant dit « papa pati » pour évoquer l'absence de son père.
- (Piaget & Inhelder, 2012)*





Pour commencer...

- Un film « du vécu au jeu symbolique »
 - Sur la progression du vécu d'une recette à sa « symbolisation ».
 - Des questions pour guider le visionnage du film :
 - **Question 1** : « Le lexique et la syntaxe doivent-ils être définis ? »
 - **Question 2** : « Une seule séance de langage suffit-elle ? »
- 

Réponse 1 : Définir les objectifs langagiers

- « **Anticiper les mots utilisés** tout au long du projet d'apprentissage. **Ils sont donnés pendant l'activité et repris après chaque séance pour parler de l'activité.** Employés surtout par l'enseignant dans un premier temps, qui les utilise pour reformuler les actions et les intentions des enfants, ils seront progressivement utilisés par eux pour échanger sur leurs productions.
- [...] Ce travail de formulation *a priori* dans un lexique de spécialité de l'activité et des notions cibles de l'apprentissage aide à déterminer le vocabulaire qui sera travaillé avec les enfants. »
(MEN, 2015, p.8)

Réponse 2 : Apprendre en s'exerçant

- Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un **temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus**, soit par de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses **répétitions dans des conditions variées**. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à des **situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation**. » (MEE, 2016, p.13)
- « **Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs.** [...] Ces activités invisibles aux yeux de tout observateur sont cruciales. » (MEE, 2016, p.18)



Pour aller plus loin...

- Un dossier : De la situation vécue au jeu symbolique
 - Objectifs : enrichissement du jeu symbolique dans le coin cuisine et acquisitions langagières.
 - Explications, conseils et séquence.

PARTIE 2: LES MATHÉMATIQUES



2) En mathématiques : 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 [...].
- 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 [...]** propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. » (MEE, 2016, p.12)



Notions didactiques mathématiques

Référence : [Animation de Nathalie BRYANT professeur à l'ESPE de Polynésie année 2019 \(voir lien\)](#)

Dans son animation, Nathalie BRYANT s'appuie sur les recherches de Piaget, Brissiaud, Kronecker, Gelman et Gallistel pour parler de la psychologie chez l'enfant et de comment les enfants apprennent à calculer.

Différents points didactiques sont développés dans ce document.

- L'aspect cardinal et ordinal du nombre
- La définition d'une collection
- Les différentes désignations du nombre
- Les principes de comptage et de dénombrement
- Les collections et leur utilisation



Pour commencer...

- Deux films à voir:
 - [Du coin cuisine au coin marchande](#) SP/SM.
 - [Jeu de la marchande](#) SM/SG.
 - Des questions pour guider le visionnage des films :
 - **Question 1** : « Quels sont les objectifs et les notions mathématiques des activités proposées ? »
 - **Question 2** : « Quelle plus-value l'installation matérielle apporte-t-elle ? »
- 

Réponse 1 : Définir les objectifs mathématiques

- « Au cycle 1, la construction des quantités jusqu'à dix est essentielle. [...] La stabilisation de la notion de quantité, par exemple trois, est la capacité à donner, montrer, évaluer ou prendre un, deux ou trois et à **composer et décomposer** deux et trois.
 - Entre deux et quatre ans, stabiliser la connaissance des petits nombres (jusqu'à cinq) demande des activités nombreuses et variées portant sur la **décomposition et recomposition des petites quantités** (trois c'est deux et encore un ; un et encore deux ; quatre c'est deux et encore deux ; trois et encore un ; un et encore trois), la reconnaissance et l'observation des constellations du dé, la reconnaissance et l'expression d'une quantité avec les doigts de la main, la correspondance terme à terme avec une collection de cardinal connu. » (MEE, 2016, p.33)
- *Pour aller plus loin concernant les notions mathématiques, se rapporter à l'animation de Nathalie BRYANT.*

Réponse 2 : Aménager le coin marchande

- Dans un espace **fixe délimité** dans la classe ou dans un espace **commun à plusieurs classes** :
 - Installer du **mobilier** :
 - Etagères.
 - Etal.
 - Comptoir.
 - Proposer du **matériel** :
 - Emballages vides de toutes les familles d'aliments.
 - Fruits et légumes factices.
 - Balance, caisse enregistreuse.
 - Caddies, paniers.
 - Porte-monnaie avec pièces et billets fictifs.
 - Etiquettes avec les noms des denrées et leurs prix.
- On pourra **enrichir le coin** en apportant des listes de courses, des fruits et légumes de saison, des emballages de denrées utilisées au coin cuisine. On privilégiera les objets et aliments réels de la vie courante. Cet espace est à privilégier à partir de 4/5 ans ; il doit être en **constante évolution**.



Pour aller plus loin...

- Un dossier : Evolution des activités du coin cuisine au jeu de la marchande
 - Objectifs : enrichissement du jeu symbolique dans les coins cuisine et marchande, acquisitions langagières et mathématiques.
 - Explications, conseils et séquence.



Points à retenir



En résumé

- Concernant le langage :
 - Le jeu symbolique permet **d'évoquer** des personnages, objets et fait absents. Cette capacité d'évocation est importante pour la construction de **l'abstraction**.
 - Définir les **objectifs langagiers** avant la séquence, répéter et faire utiliser les structures et le vocabulaire définis sont un gage d'efficacité.
 - Il est nécessaire de proposer des **temps d'appropriation** du vocabulaire et des structures tout au long de la séquence.
- Concernant les mathématiques :
 - Le jeu doit être **structuré** pour réaliser des apprentissages spécifiques.
 - La **décomposition et recomposition** des quantités est essentielle pour stabiliser la connaissance des petits nombres.
 - **L'aménagement**, en apportant sens et réalisme, sert les objectifs visés.

