

## **LES JEUX D'EXPLORATION**

*En noir* : extraits des ressources Eduscol

*En bleu* : synthèse des écrits des enseignants.

Les jeux d'exploration (de motricité, de mobilité dans l'espace, de possession de son corps) *recouvre aussi les jeux d'exercices, fonctionnels, sensori-moteurs, les jeux de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternance*).

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés au travers de l'ensemble de ses perceptions sensorielles. L'enfant découvre et entraîne son pouvoir à agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite. Il développe ainsi ses capacités à exécuter des mouvements ou à agir sur le monde par le geste ou la voix.

J. Piaget évoque le concept de « plaisir fonctionnel ». H. Wallon, J. Chateau et S. Smilansky évoquent quant à eux des « jeux faisant appel à des mouvements simples et répétés, avec ou sans objets », pour le plaisir du jeu lui-même et de sa réussite.

Les jeux d'exploration apparaissent les premiers chez l'enfant et cohabitent ensuite avec les autres types de jeux.

### **Comment les mettre en place ?**

Les jeux d'exploration ne répondent à aucune règle particulière. Ils sont provoqués par un aménagement du milieu ou l'organisation d'un contexte. Le jeune enfant y recherche le plaisir dans l'action elle-même ou la répétition d'actions, plaisir qui va croissant avec la conquête du geste et le constat de l'effet produit. Le jeu d'exploration inclut la recherche des propriétés et des fonctions des objets nouveaux par exploration sensori-motrice.

- Mise en place de ces jeux sous forme de jeux libres ou dans un cadre plus structuré (ateliers avec découverte de nouveau matériel);
- jeux facilement accessibles (dans des tiroirs, des barquettes) ;
- création d'un espace consacré aux jeux d'exploration ;
- pour chaque jeu mis en place, limiter le nombre d'élèves (constituer des groupes de 4/5 élèves).

### **Comment évaluer, valider les acquis ?**

L'enfant doit pouvoir disposer de temps pour s'approprier le matériel. La présence explicite de l'adulte n'est pas nécessaire. Les enfants, surtout en TPS, peuvent être plus ou moins investis en fonction de leurs besoins. Les jeux d'exploration génèrent des apprentissages « informels » difficilement évaluables. C'est la raison pour laquelle ils sont souvent perçus comme une perte de temps. L'exploitation de leur impact sur la motivation et la compréhension offre donc une importante marge de progrès.

- Par l'observation (écoute active de l'enseignant(e), prise de photographies) ;
- par la verbalisation de l'élève ;
- la validation des acquis a lieu quand l'enfant n'est plus dans la phase d'exploration : il utilise le même matériel pour réaliser des jeux de construction, des jeux à règles...

### **Où disposer les jeux d'exploration pour les exploiter au mieux ?**

Les enfants peuvent pratiquer des jeux d'exploration dans :

- des espaces dédiés à des activités spécifiques et nécessitant des aménagements spécifiques installés pour une période donnée, dans la classe ou dans un autre lieu en intérieur ou en extérieur (espaces sensoriel, moteur, d'imitation, de repli sur soi, médiathèque, etc.) ;
- des espaces polyvalents au sol, sur des tapis ou des tables et dont l'usage varie au cours de la journée, dans la classe ou dans un autre lieu en intérieur ou en extérieur.

- Jeux rangés dans des meubles, accessibles aux élèves ;
- dans le couloir, la salle de jeu, le dortoir ;
- si la surveillance peut être assurée, dans la cour ;
- sur une table, un tapis (ateliers éphémères), à même le sol ;
- au sein d'un espace dédié avec un aménagement spécifique, pour une période donnée.

### **Quand les mettre en place ? (niveau ? à quel moment journalier ? périodicité ?)**

À l'école maternelle, les jeux d'exploration sont actuellement le plus souvent, observés :

- lors du temps d'accueil du matin ;
- lors d'ateliers de manipulation en autonomie (plateaux individuels avec matériel spécifique);
- en première partie d'une séance d'activités physiques, lors du temps « d'exploration » ;

- lors des temps de « jeux libres », lorsque l'enfant a achevé sa tâche ;
- lors des récréations.

- A l'accueil du matin et de l'après-midi ;

- lors des créneaux horaires dédiés aux ateliers de manipulation ;

- dans le cadre d'une activité libre (après avoir terminé un atelier structuré) ;

- à disposition, lors de la récréation ;

- en salle de motricité ;

- à chaque début de séquence d'apprentissage ;

- Ces jeux concernent tous les niveaux de classe, surtout les TPS et les PS. Le matériel est à faire évoluer sur toute l'année, en fonction de la programmation et du niveau de classe.

### **Liens avec les différents domaines ? agir, s'exprimer, réfléchir, mémoriser**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique : L'enseignant peut faire le choix de proposer des séances de jeux libres d'exploration dans les jours qui précèdent les apprentissages guidés dans ce domaine. A cet effet, il met le matériel à disposition des enfants pour qu'ils se l'approprient selon les modalités qui leur conviennent. Ce temps peut aussi se situer juste avant la séance d'apprentissage mettant en œuvre ce même matériel. **Familiarisés avec celui-ci, les enfants sont alors en mesure d'en faire usage en se conformant à des contraintes et des règles.**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Les jeux d'exploration sont de même nature que ceux effectués dans le domaine « Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière ». Les enfants ne s'ouvrent aux utilisations et aux fonctions des matières et des objets, qu'après avoir établi un contact et une exploration au travers de la **mobilisation simultanée de plusieurs de leurs sens**, complétés par **un soutien langagier approprié au contexte**. La particularité de l'exploration liée à ce domaine se situe dans les matières et les outils impliqués.

**Le spectacle vivant** permet par ailleurs d'explorer les possibilités du corps et des effets qu'il peut exercer sur autrui. L'usage de miroirs et d'enregistrements vidéo favorise l'engagement dans des jeux d'exercice.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Découvrir les nombres et leurs utilisations : Ils peuvent approcher le concept de quantité par des jeux de construction, de reproduction, de comparaison, de tri, de classement, de répartition, de comptage, etc. De nombreux jeux de société ou de déplacements sur des emplacements délimités au sol favorisent la manipulation des nombres et de leurs usages (mémorisation d'une quantité, d'une position). Tous ces jeux passent nécessairement par une étape d'exploration du matériel, indispensable pour chacune de ces opérations.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : Le terme « explorer » figure dans l'intitulé. L'enseignant multiplie les opportunités pour permettre aux enfants d'établir des contacts et des relations avec des objets plans et en volume tels que ceux présents dans les jeux de construction et les puzzles. Les balances font partie des jeux d'exploration, construisent le concept de comparaison (mais aussi d'égalité) et établissent un lien entre ce domaine et celui de l'exploration du monde.

Explorer le monde :

Se repérer dans le temps et l'espace : Certaines situations d'exploration favorisent efficacement une première sensibilisation à ces concepts. Lorsqu'un enfant s'amuse à jeter un objet dans l'eau, celui-ci coule. Il observe sa progression dans l'espace et dans le temps. Si un obstacle le dissimule momentanément à son regard, la durée de cette disparition participe d'une perception du temps.

L'écoulement d'un liquide, d'une poudre ou d'un fluide quelconque matérialise celui du temps lié à une position dans l'espace. Il en est de même pour l'attente d'un événement espéré et la conscience de cet état, ou encore pour l'observation d'un événement cyclique qui provoque l'attente de la répétition à plus ou moins long terme.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : L'exploration du monde du vivant se nourrit d'observations et d'interactions avec le monde animal et végétal. Avant que ces éléments deviennent des objets d'étude, des temps d'exploration sont nécessaires pour qu'une « rencontre » s'établisse dans leur contexte d'existence.

Utiliser les outils numériques : La tablette tactile constitue aujourd'hui l'outil numérique de prédilection de l'enfant à l'école maternelle. L'exploration consiste à découvrir l'appareil et à explorer le monde en utilisant ses fonctionnalités. Il est recommandé de limiter l'exploration de la tablette aux fonctions d'enregistrement de l'image et du son ainsi qu'à quelques applications ciblées permettant d'agir sur des images collectées.

Le choix de ces applications doit faire l'objet d'un soin méticuleux. C'est pourquoi il est préférable qu'une priorité soit accordée à un objectif simple : découvrir, observer, comprendre le monde réel en mettant à contribution différentes fonctions : **appareil photo, enregistreur de sons, caméra numérique...**

- **Socialisation et respect des règles communes** ;

- proposer des activités transversales autour du sable, de l'eau, de la pâte à modeler, des transvasements... ;
- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : échanges verbaux entre pairs ;
- langage écrit (motricité fine) ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- construire les premiers outils pour structurer sa pensée :
  - les nombres et les quantités : proposer une phase d'exploration pour tous les jeux ;
  - explorer les formes, les grandeurs, les suites numériques ;
- explorer le monde : l'espace, le temps, le vivant, les objets, la matière, le numérique.