

## LES JEUX DE CONSTRUCTION

*En noir* : extraits des ressources Eduscol

*En bleu* : synthèse des écrits des enseignants

Les jeux de construction *recouvre aussi les jeux d'assemblages et les jeux de fabrication.*

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets – pâte à modeler, briques, planchettes, blocs à assembler avec ou sans emboîtement ou dispositif de liaison, puzzles, dessins, productions... Il réalise selon ses propres choix ou selon des directives au moyen de matériel diversifié tant dans la forme que la matière ou les propriétés. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe. L'enfant se confronte au monde physique et aux lois qui le gouvernent pour y acquérir des premiers savoirs. Il développe des habiletés et des stratégies pour mettre en adéquation son environnement avec ses projets.

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

Comme dans les jeux d'exploration, **la mise à disposition du même matériel en plusieurs exemplaires** favorise les comportements d'imitation. Il en résulte des situations « d'attention partagée et de problématiques partagées » qui développent les interactions entre pairs.

Qu'il s'agisse de réalisations identiques distinctes ou d'une même réalisation effectuée à plusieurs, l'enfant peut observer comment procède un pair ou, à sa demande, lui expliquer comment procéder. Ces situations d'entraide et de coopération sont particulièrement bénéfiques au climat scolaire et permettent à tous les enfants de comprendre combien chacun peut apporter par ses spécificités. **Le langage accompagne naturellement l'action** et se charge rapidement de sens au cours des échanges.

- Mettre ces jeux à disposition des élèves au moment de l'accueil, en jeux libres ;
- les proposer lors d'ateliers en jeux structurés ;
- mettre en œuvre des espaces de jeux spécifiques pour les constructions.

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

De la même manière, au cours d'une séance de jeu libre, l'enseignant peut s'insérer dans le jeu de l'enfant sans en perturber le cours et en respectant les choix opérés par ce dernier. Les alternatives suivantes s'offrent alors à lui :

- observer discrètement l'enfant, sans commentaire, en collectant des informations sur les savoirs et les besoins qu'il manifeste ;
- s'intéresser à la réalisation de l'enfant par des remarques encourageantes et porteuses d'éléments langagiers : « *Je peux regarder ?* », « *J'aime beaucoup ta maison rouge !* », « *Comment as-tu construit la cheminée ?* »...
- réaliser une construction à côté de l'enfant, sans discours ni commentaire, en utilisant une technique susceptible de l'intéresser dans son projet : rigidifier une boîte en briques emboîtables, en faisant chevaucher une brique sur deux à chaque angle. Si la technique le convainc, l'enfant s'en saisit rapidement en imitant ce qu'il a observé.

- Prise de photographies ;
- validation par des fiches modèles, des fiches techniques de construction (différentes étapes de construction) ;
- évaluation par les pairs lors du bilan de séance, dans l'espace de regroupement par exemple ;
- valorisation des constructions réalisées par les élèves ;
- défis (ex : tour la plus haute).

### **Où disposer les jeux de construction pour les exploiter au mieux ?**

Toutes les activités effectuées par l'enfant en intérieur comme en extérieur, sont conditionnées par :

- **un contexte sécurisant et sécurisé**, sur les plans affectifs, sociaux et matériels ;
  - **une organisation spatiale et temporelle** évolutive et adaptée à la classe d'âge accueillie ;
  - **une organisation matérielle évolutive** : choix du matériel à disposition, rotations, ajouts... ;
  - **la localisation et l'usage des différents espaces** : temps de guidage puis repères pour agir ;
  - **le matériel disponible et son accessibilité** : à la hauteur des enfants, empilements, taille, poids... ;
  - **les règles qui en régissent l'usage** : Quand ? Comment ? A quelles conditions ?
  - **une organisation pédagogique souple dans un cadre rigoureux** : guidage, autonomie, groupe.
- Ces paramètres concernent toute activité qu'exerce l'enfant en classe ou dans l'école.

- Dans le cadre d'un défi, les disposer sur plusieurs tables à disposition des élèves ;
- en accès libre, dans un coin bien défini ;
- proposer de réaliser des figures libres, des reproductions de modèles, de créer des modèles pour d'autres classes en fonction d'un objectif visé ;
- travailler au sol ou au mur avec des plaques de légos (plan vertical) ;
- en salle de motricité (espace plus grand pour travailler à une autre échelle).

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

Mis en présence de matériel pour construire, l'enfant commence par explorer les différentes pièces. Il continue en essayant des organisations puis des assemblages, pour le simple plaisir d'exercer son pouvoir sur les objets. Son intérêt s'épuise vite s'il n'est pas mis en présence de réalisations qui déclenchent le désir de « faire comme » celui qui montre le geste, ou de « faire pareil » que ce qu'ont produit des gestes.

L'enseignant joue ainsi un rôle déterminant dans l'éveil de ces désirs. **Il ne peut se contenter de mettre l'enfant en présence de matériel et de jeux** ; il lui faut aussi déclencher le désir d'imiter, en présentant des modes opératoires et des réalisations. La motivation de l'enfant est alors de nature exogène car générée de l'extérieur par les situations organisées par l'adulte.

- Une fois par semaine ;
- proposer un travail en autonomie ;
- jeux mis à disposition dans tous les niveaux (manipulation à poursuivre en élémentaire), aménagement et matériel proposés qui évoluent en fonction du niveau de classe et de l'objectif fixé par l'enseignant (pour les TPS/PS on proposera des gros légos, clipos, duplos... alors que pour les MS/GS, on pourra aborder les petits légos, les technicos, les engrenages et autres constructions plus techniques).

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

S'exprimer : Le langage peut être fortement sollicité dans les jeux de construction, lors de jeux en parallèle ou de coopération. Un enfant observe un pair et lui demande comment il procède. L'autre explique en montrant et en décrivant les objets et les gestes. Lorsque la construction est achevée, une présentation donne lieu à des échanges. C'est donc à l'enseignant de favoriser les interactions en proposant des modalités pédagogiques adaptées. Le jeu libre, comme le jeu structuré, stimulent le langage en contexte et hors contexte.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : **Le travail en volume** permet aux enfants d'appréhender des matériaux très différents (argile, bois, béton cellulaire, carton, papier, etc.). **Une consigne présentée comme problème à résoudre** transforme la représentation habituelle du matériau utilisé. Ce travail favorise la représentation du monde en trois dimensions, la recherche de l'équilibre et de la verticalité.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Le nombre dans sa fonction de codage d'une position permet de positionner un élément à un emplacement précis, mais aussi d'effectuer ou de commander des déplacements sur des quadrillages, des pistes, des grilles, des repères, etc. De nombreux **jeux de communication** sont alors possibles :

- demander à un pair d'effectuer une action en respectant les données qui lui sont communiquées : positionner ou déplacer un élément à un emplacement défini, se déplacer conformément aux directives chiffrées... ;
- demander à un pair d'identifier un élément à partir d'indications chiffrées : coordonnées sur un plan, coordonnées d'un constituant particulier de l'objet.

Explorer le monde : Toute construction résulte d'une **organisation d'éléments dans l'espace**, les uns par rapport aux autres, puis l'assemblage fini, dans un contexte matériel. L'évolution de l'assemblage entretient **une relation étroite avec le temps**. Son évolution permet de situer un état d'avancement par rapport à un autre, les indices périphériques permettent une localisation dans un déroulement de journée.

Lorsqu'il entreprend sa construction, l'enfant s'est construit **une image mentale** de ce qu'il projette de réaliser. Selon son degré d'expertise, cette projection se limite à l'étape suivante, à un sous-ensemble de la réalisation ou à la réalisation achevée. Ses expériences vécues au cours de jeux libres lui permettent d'être en mesure de se projeter vers une étape future grâce aux images mentales et au langage qui s'y sont développés.

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière : Les jeux de construction consistent à assembler des éléments solides, mais aussi liquides et « semi-liquides » (pâtes, poudres, etc.). Le matériel mis à disposition des enfants, ainsi que les modèles de réalisation ou les modalités d'action jouent un rôle inducteur déterminant.

- Graphisme ;
- le nombre : dénombrer, compter le nombre de pièces... ;
- activités artistiques ;
- grandeur et mesures ;
- découverte du monde (architecture) ;
- langage : le vocabulaire technique, spatial, les échanges entre pairs, la lecture de fiches de montage... ;
- l'espace : le travail sur le plan ;
- le temps : l'ordre chronologique ;
- la motricité fine : la dextérité ;
- la mémorisation, par répétition (geste, étapes...).