

Livret
1

BÉNIN



INITIATIVE FRANCOPHONE POUR LA FORMATION À DISTANCE DES MAÎTRES

*Renforcer les capacités
des enseignant(e)s de la maternelle
à l'instauration d'un climat favorable
et à l'intégration du jeu au processus
d'enseignement-apprentissage*



MINISTÈRE
DES ENSEIGNEMENTS
MATERNEL ET PRIMAIRE
RÉPUBLIQUE DU BÉNIN

L'Initiative francophone pour la formation à distance des maîtres (IFADEM), pilotée par l'Agence universitaire de la Francophonie (AUF) et l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF) à travers l'Institut de la Francophonie pour l'Éducation et la Formation (IFEF), est mise en œuvre au Bénin en partenariat avec le Ministère des Enseignements Maternel et Primaire (MEMP) avec l'appui technique de l'agence APEFE intégrée au sein des relations internationales de Wallonie-Bruxelles. IFADEM est cofinancée par la Coopération belge au développement (DGD), l'OIF et l'AUF.

<http://www.ifadem.org>

CE LIVRET A ÉTÉ CONÇU PAR :

AHANNON Kocou Félix, inspecteur des enseignements du 1^{er} degré
AÏZANDJENON Coomlan, conseiller pédagogique des enseignements du 1^{er} degré
BADA Médard, linguiste, université d'Abomey-Calavi
CAPO-CHICHI-AGBO Marie Suzanne, inspectrice des enseignements du 1^{er} degré
CHABI Issifou, linguiste
COSSOU Magloire, inspecteur des enseignements du 1^{er} degré
DJIHOUESSI C. Blaise, didacticien des langues et des cultures, université d'Abomey-Calavi
GOUSSANOU-KIKI Rosaline, inspectrice des enseignements du 1^{er} degré
IDOHOU Didier, inspecteur des enseignements du 1^{er} degré
KPAMEGAN Gabriel, inspecteur des enseignements du 2^d degré
N'TCHA Esther-Louise, linguiste
SANNI Roukeiyath, linguiste
TCHITCHI Toussaint, professeur titulaire des universités du CAMES en linguistique et langues, université d'Abomey-Calavi
YANDJOU Gabriel, professeur certifié de lettres, école polytechnique d'Abomey-Calavi, université d'Abomey-Calavi

RELU PAR :

ADOHO Kévidjo, inspecteur des enseignements du 1^{er} degré, CRP
BADA Médard Dominique, professeur titulaire des universités du CAMES en linguistique
BONOU-GBO Zakiath, maître-assistant des universités du CAMES en linguistique
HOUESSOU Ignace, conseiller pédagogique des enseignements du 1^{er} degré
KOHOUNFO DOSSOU DOSSA Assiba Geneviève, conseillère pédagogique des enseignements du 1^{er} degré
KOUDJANGNIHOU Koami Bruno, inspecteur des enseignements du 1^{er} degré, personne ressource
KPONOU Joseph, directeur d'école maternelle, spécialiste des sciences de l'éducation et de la formation
OLAFA TOSSOU BOCO Bodé Nicéta Fidélia, conseillère pédagogique des enseignements du 1^{er} degré
SALAMI Mohamed Koudous Mobéréola, spécialiste en ingénierie et conseil en formation
SOGLO Claire, inspectrice des enseignements du 1^{er} degré, personne ressource
ZOMAKPE Baïvi Régina, conseillère pédagogique des enseignements du 1^{er} degré

SOUS LA SUPERVISION DE :

CHANOU Pierre, directeur de l'Institut National pour la Formation et la Recherche en Éducation
AKIYO Bio Luc, chef du service de la formation de l'Institut National pour la Formation et la Recherche en Éducation

SOUS LA RESPONSABILITÉ SCIENTIFIQUE DE :

DJIHOUESSI Coovi Blaise, enseignant-chercheur à l'université d'Abomey-Calavi (Bénin)
DAFF Moussa, enseignant-chercheur à l'université Cheik Anta DIOP (Sénégal)

CORRECTIONS : PERES Thomas

MISE EN PAGE : LOURDEL Alexandre

Ce livret adopte les normes de la nouvelle orthographe (www.nouvelleorthographe.info).

Les contenus pédagogiques de ce livret sont placés sous la licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>

Deuxième édition : 2023

Livret 1

INITIATIVE FRANCOPHONE POUR LA FORMATION À DISTANCE DES MAÎTRES

*Renforcer les capacités
des enseignant(e)s de la maternelle
à l'instauration d'un climat favorable
et à l'intégration du jeu au processus
d'enseignement-apprentissage*



S O M M A I R E

AVANT-PROPOS	6
--------------	---

PRINCIPAUX SIGLES ET ABRÉVIATIONS	8
-----------------------------------	---

ARCHITECTURE DU LIVRET	10
------------------------	----

SÉQUENCE 1 : RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L'INSTAURATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE	12
--	----

CONSTAT	13
---------	----

OBJECTIFS	14
-----------	----

AUTO-ÉVALUATION	15
-----------------	----

MÉMENTO	17
---------	----

1. Qu'est-ce qu'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage?	17
---	----

2. Que signifie « instaurer un climat favorable à l'enseignement-apprentissage »?	17
---	----

3. Quelles sont les raisons qui sous-tendent l'instauration d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage?	18
---	----

4. Quelles sont les exigences liées à l'instauration d'un climat positif en classe?	19
---	----

4.1. Assurer la sécurité psychologique et affective de l'apprenant(e)	19
---	----

4.2. L'accueil de l'apprenant(e)	20
----------------------------------	----

4.3. La gestion des émotions	20
------------------------------	----

5. Pourquoi faire développer des habiletés du vivre-ensemble?	20
---	----

DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE	22
-------------------------	----

1. Comment développer la confiance et l'estime de soi chez l'apprenant(e)?	22
--	----

2. Comment faire de la classe un espace de vivre-ensemble?	23
--	----

CONCEVOIR DES ACTIVITÉS POUR LES APPRENANT(E)S	25
--	----

CORRIGÉS	33
----------	----

BILAN	40
-------	----

SÉQUENCE 2 :

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L'INTÉGRATION DU JEU AU PROCESSUS D'ENSEIGNEMENT- APPRENTISSAGE

42

CONSTAT	43
OBJECTIFS	44
AUTO-ÉVALUATION	45
MÉMENTO	47
1. Clarification conceptuelle	47
1.1. Le jeu	47
1.2. Jeu symbolique	47
1.3. Le jeu fonctionnel	48
2. Importance du jeu pour l'enfant	48
2.1. Le développement intellectuel	48
2.2. Le développement social	49
2.3. Le développement sensoriel et moteur	49
2.4. Le développement du langage	49
3. Éléments essentiels à prendre en compte pour intégrer le jeu au processus d'enseignement-apprentissage	50
4. L'approche ludique	51
DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE	53
1. Rappel des phases à observer pour la mise en œuvre de l'intégration du jeu dans une séquence de la classe	53
1.1. La mise en place du dispositif mathématique	53
1.2. La phase d'introduction	54
1.3. La phase de réalisation	54
1.4. La phase de retour et projection	56
2. Un modèle de fiche pédagogique sur le déroulement d'une activité de prémathématique qui intègre le jeu	56
CONCEVOIR DES EXERCICES POUR LES APPRENANT(E)S	59
CORRIGÉS	62
BILAN	65
BIBLIOGRAPHIE	66

AVANT-PROPOS

Le Bénin a souscrit pour une nouvelle phase de l'Initiative francophone pour la formation à distance des maîtres (Ifadem), portée par l'APEFE avec le financement de la Coopération fédérale belge et mise en œuvre par le Ministère des Enseignements Maternel et Primaire (MEMP) à travers l'Institut National pour la Formation et la Recherche en Éducation (INFRE) avec le soutien technique de l'OIF et l'AUF à travers l'IFEF. Il s'agit d'un dispositif de formation à distance (auto-formation tutorée) hybride (utilisation de supports papier et de supports numériques) pour accompagner en 5 ans, des enseignants contractuels de l'État ou aspirants/suppléants, tous titulaires du CEAP dans les départements classés prioritaires. Les supports pédagogiques seront mis en ligne sur une plateforme de formation à distance. Ils seront également consultables et téléchargeables via une application smartphone IFADEM 100% en ligne.

En effet, les résultats peu élogieux aux évaluations des apprentissages attestent de la difficulté à concilier massification de l'accès à l'école, gestion arithmétique des formations pédagogiques et qualité des apprentissages. Ainsi, un grand nombre d'élèves sont en deçà des seuils « suffisants » de compétences en lecture et en mathématiques surtout en début de scolarité ; les élèves en milieu rural ont des scores plus faibles que ceux du milieu urbain. Le sous-secteur des enseignements maternel et primaire reste également marqué par des inégalités d'accès et de maintien à l'école basées sur différents facteurs d'exclusion sociale : le sexe, la zone géographique, le niveau social, ou d'autres facteurs de vulnérabilité comme le handicap. Les inégalités engendrent d'autres risques et problèmes : risques d'extrémisme violent, de mariages et de grossesses précoces, la violence scolaire, etc. L'intervention du programme Ifadem, en synergie avec d'autres interventions du MEMP, contribueront à changer significativement ce tableau, qui commence à afficher une lueur d'espoir grâce aux efforts considérables, ces dernières années, du Gouvernement du Président de la République, son Excellence le Président Patrice Athanase Guillaume TALON.

Le présent livret de formation des enseignant(e)s, comme les huit autres, sont donc conçus pour améliorer au profit de tous les enfants (filles et garçons) du Bénin, y compris les plus vulnérables, une jouissance de leur droit fondamental d'accès à une éducation de qualité conforme aux exigences de développement socio-culturel et économique du pays. Il est évident que cet objectif ne peut être atteint en dehors de l'enseignant(e) qui devra faire preuve d'esprit d'initiative et de créativité afin d'accompagner efficacement les enfants dans l'expression de leurs besoins de formation. Le rôle que les enseignant(e)s sont appelé(e)s à jouer apparaît de plus en plus exigeant et délicat. Pour les y aider, le dispositif Ifadem, plus pratique que théorique, les appuiera régulièrement à travers un système de tutorat et une interaction en ligne permanente, pour gagner le pari d'une éducation inclusive de qualité pour tous et un apprentissage tout au long de la vie (ODD4).

Le Ministre des Enseignements Maternel et Primaire,
Salimane KARIMOU

PRINCIPAUX SIGLES ET ABRÉVIATIONS

APEFE	Agence de coopération des entités fédérées francophones de la Belgique
AUF	Agence Universitaire de la Francophonie
CAMES	Conseil Africain et Malgache pour l'Enseignement Supérieur
CEAP	Certificat Élémentaire d'Aptitude Pédagogique
DGD	Direction Générale de la coopération au Développement
IFADEM	Initiative francophone pour la Formation à distance des maîtres
IFEF	Institut de la Francophonie pour l'Éducation et la Formation
INFRE	Institut National pour la Formation et la Recherche en Éducation
ODD	Objectif de Développement Durable
OIF	Organisation Internationale de la Francophonie
MEMP	Ministère des Enseignements Maternel et Primaire

ARCHITECTURE DU LIVRET

L'objectif général de ce livret est d'améliorer la gestion des différentes sections de la maternelle par l'instauration d'une atmosphère propice aux apprentissages où les enfants se sentent à l'aise, motivés et engagés dans les différentes activités. Cela induit, entre autres, un environnement sûr, sécuritaire, adapté aux intérêts des enfants et qui suscite la confiance, l'attention, la curiosité, la créativité, la manipulation et la découverte. A ce sujet :

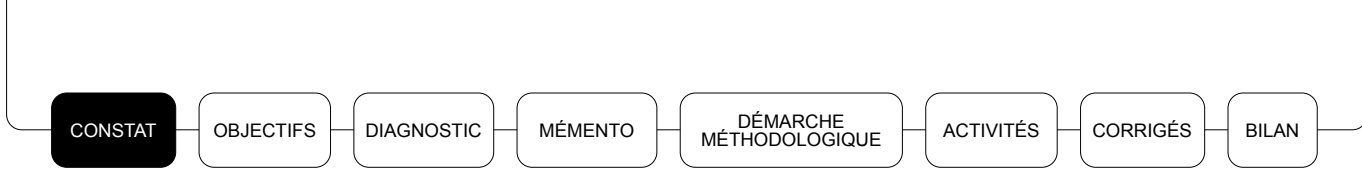
- ❶ **la première séquence**, intitulée « Renforcer les capacités des enseignant(e)s de la maternelle à l'instauration d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage », s'intéresse aux dispositions pratiques à prendre, par l'enseignant, pour susciter, en situation réelle de classe, la construction des connaissances chez les enfants ;
- ❷ **la deuxième séquence**, « Renforcer les capacités des enseignant(e)s de la maternelle à l'intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage », est essentiellement consacrée à la manière la plus efficiente, pour un(e) enseignant(e), de mettre en œuvre la pédagogie par le jeu.

La structure de ces deux séquences est presque identique :

- Le *constat* qui dresse un bilan ;
- Les *objectifs* de la séquence ;
- Les *résultats attendus* ;
- La *stratégie* pour atteindre les résultats attendus ;
- L'*auto-évaluation* pour permettre à l'enseignant(e) de s'auto-évaluer et de se positionner par rapport aux attendus avant d'aborder le livret ;
- Le *mémento* composé des apports théoriques indispensables pour traiter le sujet ;
- La *démarche méthodologique* qui aide à mettre en œuvre les apports théoriques ;
- *Concevoir des exercices pour les apprenants*. Les *exercices* qui sont un entraînement aux différents gestes professionnels abordés ;
- *Grille d'auto-appréciation* (ce qui n'apparaît pas dans la deuxième séquence) ;
- Les *corrigés* des questions posées dans les rubriques « Auto-évaluation » et « Exercices pour les apprenants » ;
- Le *bilan* qui constitue un moment réflexif à l'issue de la séquence.

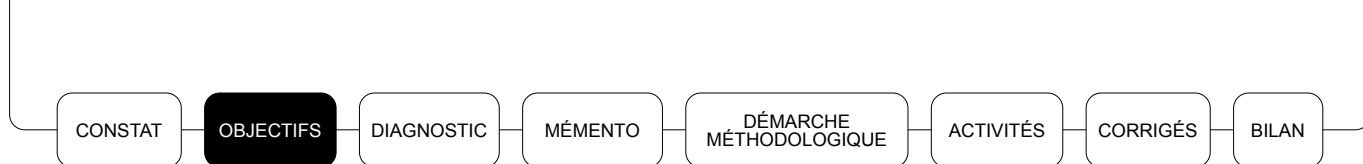
Séquence 1

RENFORCER
LES CAPACITÉS
DES ENSEIGNANT(E)S
DE LA MATERNELLE
À L'INSTAURATION
D'UN CLIMAT FAVORABLE
À L'ENSEIGNEMENT-
APPRENTISSAGE



CONSTAT

Une éducation de qualité, inclusive, valorisante, sécurisante et accessible à un plus grand nombre d'apprenant(e)s induit un minimum de dispositions à prendre. Au nombre de ces dispositions, une place de choix est accordée non seulement à l'appropriation, par l'enseignant(e), des contenus notionnels, en référence au programme en vigueur, mais aussi et surtout au développement de ses capacités à offrir aux apprenant(e)s un environnement propice à l'apprentissage. À ce sujet, les visites de classe effectuées, dans des écoles maternelles, par les membres du corps d'encadrement, révèlent, entre autres, chez certain(e)s animateurs(trices), des difficultés. Elles sont essentiellement liées à la mise en œuvre d'une stratégie adéquate de nature à créer et à maintenir un climat sécuritaire et motivant susceptible de susciter, chez leurs apprenant(e)s, une participation active aux diverses activités pédagogiques et d'établir, par inférence, la confiance et l'estime de soi. Il paraît donc nécessaire de remédier à cette situation, en renforçant les capacités des animateurs(trices) de la maternelle en connaissances théoriques et pratiques y afférentes. La première séquence de ce livret aborde la question de l'instauration d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage, dans les deux sections de la maternelle : la section des petits et la section des grands.



OBJECTIFS

- Construire des connaissances nécessaires à la mise en place d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage ;
- Instaurer, en situation réelle de classe, un climat propice à un enseignement-apprentissage de qualité.

RÉSULTATS ATTENDUS

Après avoir suivi cette séquence, l'enseignant(e) a :

- construit des connaissances nécessaires à la mise en place d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage ;
- instauré, dans sa classe, un climat propice à un enseignement-apprentissage de qualité.

STRATÉGIE

Pour atteindre ces objectifs, les moyens ci-après sont proposés :

- Observation ;
- Recherche documentaire ;
- Conception d'activités d'application ;
- Sollicitation d'aide.

AUTO-ÉVALUATION

1. QUE SAIS-TU POUR COMMENCER ?

► Autotest 1 : Définition d'un climat favorable à l'apprentissage

Voici cinq phrases qui peuvent définir un climat favorable à l'apprentissage. Coche les bonnes réponses.

Un climat favorable à l'apprentissage est caractérisé par une atmosphère où l'enfant :

- 1. a peur de ses camarades.
- 2. joue en permanence seul.
- 3. apprend avec ses pairs.
- 4. a peur de faire des erreurs.
- 5. se sent confiant en apprenant.

► Autotest 2 : Caractéristiques d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage et à l'évaluation en classe

Parmi les cinq phrases ci-dessous, coche celle qui caractérise un climat favorable à l'apprentissage.

Un climat favorable à l'apprentissage est caractérisé par :

- 1. la violence verbale en situation de classe.
- 2. l'ambiance conviviale en situation de classe.
- 3. l'accueil peu approprié de l'apprenant(e) à l'école.
- 4. l'humeur peu aimable de l'enseignant(e) à l'école.
- 5. l'insécurité totale de l'apprenant(e) à l'école.

► Autotest 3 : Les émotions en situation de classe

Coche l'émotion que chaque situation peut engendrer.

Situations	Émotion positive	Émotion négative
1. L'enseignant(e) dénigre l'apprenant(e) en classe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. L'enseignant(e) empêche l'apprenant(e) de jouer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. L'enseignant(e) porte des coups à l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. L'enseignant(e) rabroue souvent l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. L'enseignant(e) accompagne l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

► **Autotest 4** : Instauration d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage

Coche la réponse juste relative à l'action à mener pour instaurer un climat favorable à l'apprentissage.

Pour instaurer un climat favorable à l'apprentissage, l'enseignant(e)

- 1. étouffe les émotions de l'apprenant(e).
- 2. suscite la méfiance chez l'apprenant(e).
- 3. fait preuve de fermeté en permanence.
- 4. valorise peu les efforts de l'apprenant(e).
- 5. assure la sécurité affective de l'apprenant(e).

► **Autotest 5** : Le vivre-ensemble en classe

Voici quelques habiletés relatives ou non au vivre-ensemble en classe : coche vrai ou faux.

Pour favoriser le vivre-ensemble, l'enseignant(e) :

	Vrai	Faux
1. crée des liens distants avec l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. fait de la discrimination en classe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. fait surtout réaliser des jeux individuels.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. fait réaliser des activités en groupe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. définit des règles souples de bonne conduite.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

À PROPOS DE L'AUTO-ÉVALUATION

- Si tu as pu répondre correctement à toutes les questions, c'est bien, tu as un bon niveau ; lis la séquence pour renforcer tes acquis.
- Si tu as répondu correctement à environ deux tiers des questions, tu as un niveau acceptable, lis la séquence pour mieux comprendre tes difficultés et parfaire tes connaissances.
- Si tu as répondu à moins de la moitié des questions, alors tu dois fournir beaucoup d'efforts ; lis très attentivement cette séquence pour progresser.

MÉMENTO

Dans cette rubrique, nous allons aborder certaines notions qui te permettront de mieux appréhender la thématique de « climat favorable à l'enseignement-apprentissage » et ses implications. Voici les différentes interrogations autour desquelles s'articulera le développement de cette rubrique :

1. Qu'est-ce qu'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage ?
2. Que signifie « instaurer un climat favorable à l'enseignement-apprentissage » ?
3. Quelles sont les raisons qui sous-tendent l'instauration d'un climat favorable à l'enseignement-apprentissage ?
4. Quelles sont les exigences liées à l'instauration d'un climat positif en classe ?
5. Pourquoi faire développer les habiletés du vivre-ensemble ?

1. QU'EST-CE QU'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE ?

Un climat favorable à l'enseignement-apprentissage est un climat positif et stimulant qui offre un environnement d'apprentissage où les apprenant(e)s se sentent apprécié(e)s, respecté(e)s, valorisé(e)s et où l'enseignant fait une très bonne gestion de leurs émotions. C'est également une atmosphère chaleureuse, agréable, propice aux apprentissages des enfants ; ceux-ci sentent que l'enseignant(e) les accepte, les encourage, les motive et où ils sont en confiance en bénéficiant du soutien permanent de ce dernier/cette dernière.

C'est par ailleurs l'entente, la solidarité et l'affiliation présentes dans les relations entre les élèves ; et surtout la cohésion et l'entente entre l'enseignant(e) et ses élèves. Autrement dit, ce sont des interactions positives entre l'enseignant(e) et l'apprenant(e).

2. QUE SIGNIFIE « INSTAURER UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE » ?

Instaurer un climat favorable à l'enseignement-apprentissage, c'est mettre en place une atmosphère basée sur la bonne relation entre les apprenant(e)s d'une part, et d'autre part entre les apprenant(e)s et l'enseignant(e).

C'est également cultiver des relations de compréhension, d'affectivité, en accueillant chaleureusement les apprenant(e)s, en prenant le temps d'interagir avec eux, en écoutant avec beaucoup d'intérêt leurs préoccupations, leurs souhaits, leurs craintes, en accordant une attention particulière à leurs histoires et expériences.

L'enseignant(e) peut, par exemple, initier ses apprenants(e)s à des rituels de salutation empreints d'affectivité, de familiarité et de confiance.

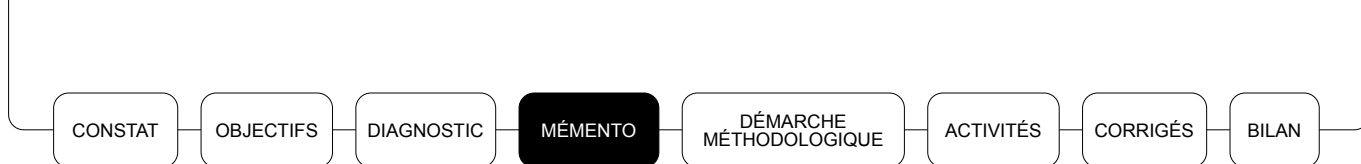
3. QUELLES SONT LES RAISONS QUI SOUS-TENDENT L'INSTAURATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE ?

D'après les études en neurophysiologie (étude des fonctions et des propriétés du système nerveux, qui est le centre des traitements de l'information), le climat de classe a un impact fort sur l'organisme de l'enfant. Lorsqu'un enfant travaille dans un climat défavorable, son organisme secrète des hormones appelées cortisol, adrénaline, noradrénaline, qui sont à l'origine chez l'enfant des sentiments de colère, d'anxiété, de stress et de découragement. À l'inverse, lorsqu'un enfant travaille dans un climat positif, son organisme secrète d'autres hormones appelées ocytocine, dopamine, endorphine et sérotonine, qui sont responsables du bien-être de l'apprenant et qui permettent ainsi une meilleure construction des savoirs¹.

Il s'avère donc nécessaire de faire bénéficier à l'apprenant(e) des bienfaits d'un climat de classe positif afin d'optimiser ses chances d'apprendre et de réussir. Par ailleurs, il ne faudrait pas perdre de vue la réalité selon laquelle l'école maternelle accueille des apprenant(e)s de 2 ans et demi à 4 ans et demi, qui sont immatures, sensibles, vulnérables, émotionnels, fragiles et en pleine croissance. Ils ne sont pas suffisamment conscients des bienfaits et de la finalité de l'école. Ils quittent le milieu familial plus ou moins sécurisant, pour entrer dans un milieu qui leur est inconnu. Il est très important de les aider à gérer cette transition. Compte tenu de leur développement physique et mental, ils ont des façons particulières de penser, sentir et agir auxquelles doivent s'adapter l'enseignement et l'apprentissage. Ainsi, pour susciter en eux l'envie d'aller régulièrement à l'école et de participer activement aux différents apprentissages, l'enseignant(e) doit créer toutes les conditions favorables susceptibles de permettre la réalisation des activités significatives d'apprentissage, dans un climat de sécurité et de confiance. Ce faisant, ils pourront :

- s'affirmer et épanouir leur personnalité ;
- apprendre le vivre-ensemble ;
- développer leur autonomie ;
- développer la confiance en soi et en autrui ;
- développer l'estime de soi et des autres ;
- développer des capacités oratoires ;
- acquérir les savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter...).

¹ Malorie PASQUIER, « Améliorer le climat de classe pour favoriser les apprentissages », Éducation, 2019.



Eu égard à tous ces avantages, l'enseignant(e) a l'obligation de réfléchir à la stratégie adéquate à mettre en œuvre pour instaurer et maintenir une atmosphère empreinte de convivialité, de bienveillance, de sécurité, qui motive réellement l'apprenant(e) et suscite son intérêt.

4. QUELLES SONT LES EXIGENCES LIÉES À L'INSTAURATION D'UN CLIMAT POSITIF EN CLASSE ?

L'instauration d'un climat positif en classe oblige l'enseignant(e) à respecter certaines exigences psychosociales et affectives. Afin d'atteindre cet idéal, il lui revient d'/de :

- assurer la sécurité psychologique et affective des élèves ;
- développer chez l'apprenant(e) des habiletés et attitudes du vivre-ensemble.

4.1 Assurer la sécurité psychologique et affective de l'apprenant(e)

L'école doit assurer à l'apprenant(e) la protection et la sécurité. Celui-ci doit bénéficier de la part de l'enseignant(e) d'attention et d'amour. L'école ou la section doit constituer un endroit qui lui offre un bon climat d'apprentissage caractérisé par une stabilité psychologique et affective. Pour cette raison, l'enseignant(e) agit selon l'âge, les besoins, les intérêts, les craintes de l'apprenant(e) et l'aide à bien gérer la transition entre la maison et l'école. La salle de classe est un lieu idéal pour l'épanouissement et le rayonnement de l'apprenant(e). Les attitudes de l'enseignant(e) vis-à-vis de ce dernier y contribuent en grande partie. Ainsi, pour créer un climat positif et un sentiment de bien-être, l'enseignant(e) s'abstient d'avoir recours à :

- tout comportement verbalement violent qui dévalorise la personnalité de l'enfant, surtout devant ses camarades ;
- tout comportement physiquement violent à l'endroit de l'apprenant(e) portant atteinte à son intégrité physique ;
- tout comportement psychologiquement violent, toute discrimination relative à la situation familiale et sociale de l'apprenant(e) ainsi qu'au niveau économique et culturel de sa famille ;
- tout comportement pouvant étouffer les initiatives personnelles de l'apprenant(e).

Les conséquences fâcheuses pouvant découler des comportements violents ou discriminatoires de l'enseignant(e) pourraient déteindre sur l'image et l'estime de l'apprenant(e) ; ce qui impacterait négativement son rayonnement et son évolution scolaire. Pour éviter cet état de choses, l'enseignant(e) se doit d'offrir un bon accueil à l'apprenant(e), l'un des facteurs déterminant la création et le maintien d'un climat sécuritaire et affectif.

4.2 L'accueil de l'apprenant(e)

L'accueil est une activité qui contribue à l'hygiène mentale de l'enfant et lui fait développer de meilleures habitudes. L'enseignant(e) reçoit chaleureusement l'apprenant(e) et son accompagnateur(trice) dès leur arrivée. Il fait preuve de bienveillance et d'empathie. La volonté de rester et de passer d'agréables moments à l'école maternelle dépend de la qualité de l'accueil réservé à l'apprenant par l'enseignant(e). En d'autres termes, un bon accueil prédispose l'apprenant(e) à un climat de confiance et de détente, condition nécessaire pour un apprentissage fructueux. En outre, par des paroles positives et des gestes appropriés, l'enseignant(e) crée des conditions affectives qui favorisent la participation active de l'apprenant(e) et son maintien à l'école. En plus de l'accueil, la gestion des émotions de l'apprenant(e) revêt une importance capitale dans l'instauration d'un confort psychologique impliquant un climat favorable à l'apprentissage.

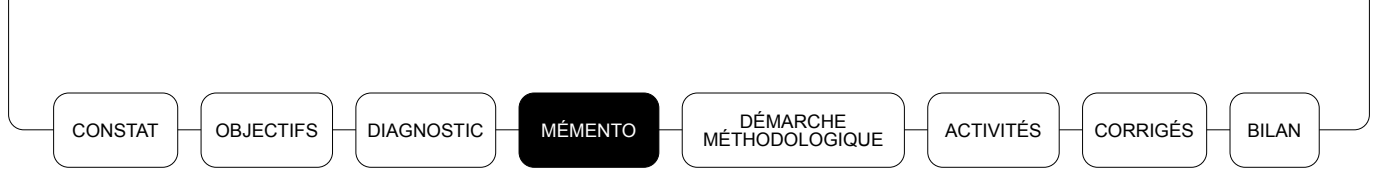
4.3 La gestion des émotions

Les émotions sont inhérentes à la vie de l'apprenant(e). Elles peuvent l'affecter à différents stades du processus d'apprentissage. Elles pourraient impacter négativement ou positivement son attention, sa motivation et ses stratégies d'apprentissage. Pour cette raison, l'enseignant(e) est appelé(e) à bien les gérer en s'armant de patience et en faisant preuve de grande tolérance envers l'apprenant(e). Par ailleurs, l'enseignant(e), en plus de gérer ses propres émotions, l'aide à gérer les siennes.

L'enseignant(e) ou l'apprenant(e) qui éprouve des difficultés à gérer ses émotions ne pourra pas faire face aux situations du quotidien. L'accumulation d'émotions négatives et le manque de patience, de tolérance, pourraient entraîner des comportements agressifs tant chez l'apprenant(e) que chez l'enseignant(e). Ce qui influencerait négativement la participation de l'apprenant(e) aux activités pédagogiques. De ce point de vue, une bonne gestion des émotions s'avère indispensable, car elle favorise l'apprentissage et concourt au maintien de bonnes relations et du vivre-ensemble.

5. POURQUOI FAIRE DÉVELOPPER DES HABILITÉS DU VIVRE-ENSEMBLE ?

L'école est un espace où les apprenant(e)s passent plus de temps. Pour eux, elle devient une seconde maison où ils éprouvent du plaisir à rester, à apprendre lorsque les conditions sont favorables. Elle ne peut donc pas être seulement un lieu consacré à l'enseignement et à l'apprentissage ; mais elle doit également être un milieu social et affectif qui regroupe les apprenant(e)s acceptant réciproquement leurs différences. Dans cette perspective, l'enseignant(e) se doit de construire avec les apprenant(e)s la meilleure ambiance possible, c'est-à-dire une relation de qualité entre lui-même et les apprenant(e)s



d'une part, et d'autre part entre les apprenant(e)s eux-mêmes. C'est pour cette raison que la connaissance de ses apprenant(e)s s'impose à lui non seulement comme une activité centrale et prépondérante, mais surtout comme une exigence professionnelle sans laquelle il ne saurait créer des liens significatifs avec ces derniers. Aussi doit-il mettre en place un processus de socialisation en adoptant une stratégie qui prenne en compte la dynamique du groupe qui permet aux apprenant(e)s de mieux se connaître, d'interagir, de s'écouter et de se respecter. C'est à ce seul prix qu'ils peuvent développer les vertus sociales comme la patience, la tolérance, l'entraide, l'empathie. Par ailleurs, l'élaboration d'un code souple de bonne conduite peut renforcer le développement des valeurs sociales en eux et promouvoir un climat de sécurité, de confiance et de paix, gage du bien-être et de réussite scolaire.

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE

Dans cette rubrique, nous te proposons des axes à suivre pour instaurer un climat favorable à l'apprentissage. Il s'agit dans un premier temps de décrire comment développer la confiance et l'estime de soi chez l'apprenant(e), et dans un second temps, comment faire de la classe un espace de vivre-ensemble.

1. COMMENT DÉVELOPPER LA CONFIANCE ET L'ESTIME DE SOI CHEZ L'APPRENANT(E) ?

L'enseignant, au regard de la responsabilité qui lui incombe, doit adopter une attitude idéale envers ses apprenant(e)s. Il a l'obligation de :

- chercher à connaître individuellement ses apprenant(e)s en profitant de toutes les occasions possibles pour les observer ;
- accueillir les apprenant(e)s avec sourire, bienveillance et assurance ;
- être à l'écoute des apprenant(e)s et de leurs besoins ;
- reconnaître les émotions des apprenant(e)s (tu es triste/fâché(e)/en colère/tu as peur...) ;
- expliquer ces émotions (tu es... parce que... et c'est vraiment difficile pour toi) ;
- apaiser l'enfant avec un ton doux et une posture bienveillante ;
- encourager l'apprenant(e) à mieux faire en cas d'erreur (essaie encore, tu es capable de réussir) ;
- éviter de comparer l'apprenant(e) à ses camarades (tu es incapable de bien réussir comme Jean) ;
- aider l'apprenant(e) à développer une bonne estime de soi en valorisant ses moindres efforts et ses réussites par une récompense concrète ou des félicitations (bravo ! C'est bien ! C'est parfait...);
- s'adresser à l'apprenant(e) avec une voix modulée et un regard bienveillant ;
- faire preuve d'empathie en se mettant toujours à la place de l'apprenant(e) afin de mieux comprendre ses agissements (je te comprends, ne t'en fais pas. Cela ne dépend pas de toi...)
- partir d'une histoire pour amener l'apprenant(e) à développer la confiance et l'estime de soi.

Exemple**HISTOIRE I : Pierre**

Pierre est un petit garçon qui est à la maternelle comme toi. Il a peur de colorier son dessin. La maîtresse lui dit :

« Pierre, tu peux bien colorier ton dessin ; si tu ne le fais pas bien maintenant, je suis sûre que tu réussiras une autre fois. » Quand Pierre a entendu cela, il est content de colorier sans peur son dessin.

QUESTIONS :

- De qui s’agit-il dans l’histoire ?
- Quel problème a-t-il ?
- Qui l’a aidé à régler son problème ? Comment ?
- Est-ce que tu auras peur de réaliser tes activités ?

HISTOIRE I (suite et fin) :

La première fois, Pierre n’a pas réussi le coloriage, mais il n’avait pas peur. La maîtresse lui dit :

« Pierre, tu as fait beaucoup d’effort, bravo. Je suis sûre que la prochaine fois, tu feras mieux. » Pierre était fier et avait envie de tout réussir. Il a bien colorié et la maîtresse lui a dit : « Bravo Pierre, n’aie plus peur et sois toujours fier de toi. »

QUESTIONS :

- Qu’est-ce que Pierre a fait ?
- Qu’est-ce que la maîtresse a dit ?
- Comment Pierre s’est senti ?
- A-t-il réussi finalement ?
- Est-ce que tu vas te décourager si tu ne réussis pas une activité ?

2. COMMENT FAIRE DE LA CLASSE UN ESPACE DE VIVRE-ENSEMBLE ?

Le vivre-ensemble est fondamental pour que le processus d’apprentissage de l’élève soit efficace, car la classe regroupe des apprenant(e)s venant de divers horizons. Le rôle de l’enseignant(e) est de favoriser la vie en commun. Ainsi, il doit :

- favoriser le développement des habiletés sociales chez les apprenant(e)s à partir des activités à réaliser en groupe et des jeux coopératifs (avec tes coéquipiers et coéquipières, tu vas sérier les objets mous et les objets durs ; avec les amis de ton groupe, tu vas jouer) ;
- initier des moments de partage d’expériences avec les apprenant(e)s ;

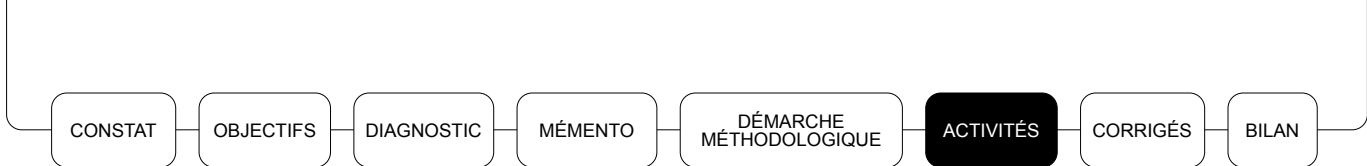
- établir des règles souples qui respectent la dignité de l'apprenant(e) et veiller régulièrement à leur respect, pour la paix, l'harmonie et la tranquillité dans la classe (lorsque tu as envie de sortir, de parler, tu demandes la permission ; si tu casses le jouet de ton camarade, tu ne feras pas tous les jeux dans la journée) ;
- faire accepter les différences religieuses, culturelles, morphologiques... (Codjo n'aime pas jouer avec Egbéton parce qu'il est un apprenant handicapé moteur. L'enseignant(e) l'amène à l'accepter comme étant un être humain semblable à lui malgré son infirmité) ;
- savoir prévenir et gérer judicieusement les conflits entre les apprenant(e)s pour que la classe demeure un lieu de sécurité ;
- initier des moments de partage d'expériences avec les apprenant(e)s.

Exemple

Lorsque deux apprenant(e)s se battent, l'enseignant(e) doit toujours prendre la peine de les écouter après les avoir calmé(e)s ; et amener celui qui a tort à reconnaître sa faute et à s'excuser. Aussi faut-il les rassurer et les réconcilier en leur racontant une histoire amusante, par exemple. L'enseignant(e) doit profiter de l'occasion pour sensibiliser toute la classe sur le fait qu'ils sont tous des frères et sœurs, même s'ils ne proviennent pas de mêmes parents.

Voici quelques images illustratives des situations de vivre-ensemble en section :





CONCEVOIR DES ACTIVITÉS POUR LES APPRENANT(E)S

Dans cette rubrique, tu trouveras des modèles d'activités réalisables en situation de classe. Tu peux les mener grâce aux apports du mémento et de la démarche méthodologique.

► **Activité 1** : Accueillir l'apprenant(e) pour le mettre en confiance

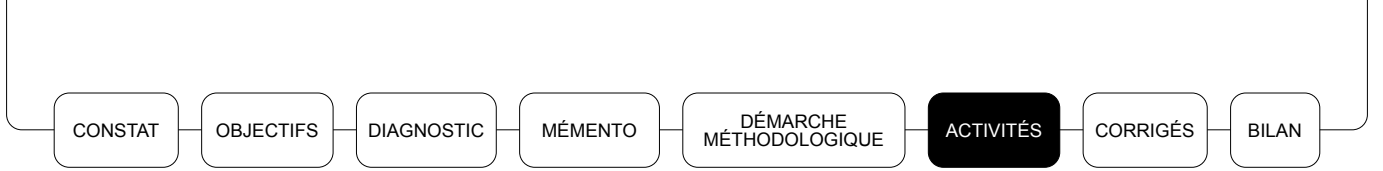
CONSIGNE : Lis les situations ci-dessous, puis réponds aux questions.

1. **Situation 1** : L'apprenant Dossou vient toujours en pleurs à l'école maternelle Fignon et ne veut jamais se séparer de sa maman à l'arrivée.
2. **Situation 2** : L'apprenante Dotou n'accepte de mener ni l'activité de vie pratique, ni de participer aux jeux libres dans les coins de vie.
3. **Situation 3** : L'animateur Codjo s'énerve lorsque l'apprenante malentendante Yabo ne répond pas à ses questions à l'accueil.
4. **Situation 4** : Sessi, une animatrice de l'école maternelle de Dogan, vient toujours en retard, après tous ses apprenant(e)s.

Dans le tableau suivant, note le problème posé au niveau de chaque situation et propose des approches de solution susceptibles de rendre favorable le climat de travail.

N°	Problème posé	Approches de solution
1.		
2.		
3.		
4.		

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE



► **Activité 2** : Observer les apprenant(e)s pour mieux les connaître

Pour chaque situation, indique les indicateurs d'observation que l'animateur(trice) peut prendre en compte pour mieux connaître et accompagner l'apprenant(e).

1. Situation 1 :

Moussa est un apprenant de la maternelle 2. À l'accueil, il ne cesse de pleurer que si l'animateur lui fait des compliments. Lorsqu'il réussit une activité, il attire toujours l'attention de l'animateur pour le féliciter. Lors des activités dans les coins, il est triste quand l'animateur(trice) est loin de lui.

INDICATEURS D'OBSERVATION :

.....
.....
.....
.....
.....

2. Situation 2 :

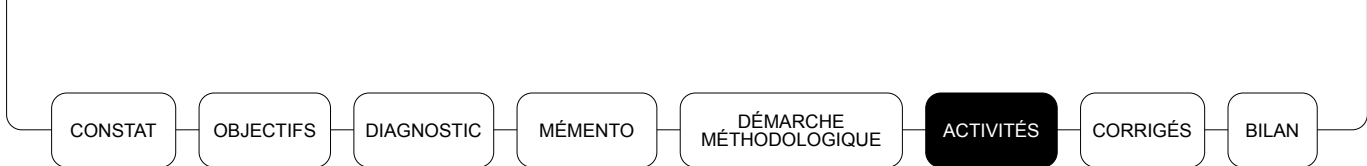
L'apprenante Assiba, de la section des petits, n'aime pas jouer avec ses camarades. Elle est renfermée et s'énerve chaque fois que ses camarades veulent s'intéresser à elle. Elle étend même ses bras pour délimiter sa tablette rapprochée de celles des autres coéquipiers et coéquipières. Elle a peur de ne pas réussir une activité ou un jeu.

INDICATEURS D'OBSERVATION :

.....
.....
.....
.....
.....

3. Situation 3 :

Jean, un apprenant de la section des petits à l'école maternelle Bibitin, est toujours souriant à l'accueil et a tendance à offrir tout ce qu'il a amené à l'animateur(trice). Il aime s'approcher de ses camarades pour leur faire part d'un événement de la veille. Lors des activités libres, il est très content et aime jouer avec ses camarades. Au déjeuner, il veut toujours compléter la part de celui qui est à côté de lui.



INDICATEURS D'OBSERVATION :

.....

.....

.....

.....

.....

4. Situation 4 :

L'apprenante malentendante Yabo est très agitée et aime chercher querelle à ses camarades. Elle veut toujours confisquer le jouet des autres. Elle s'érige en victime quand elle offense son camarade. Elle n'aime pas que l'animateur(trice) offre des cadeaux aux autres ou leur fasse des câlins. Elle exprime son mécontentement.

INDICATEURS D'OBSERVATION :

.....

.....

.....

.....

.....

► **Activité 3 :** Mettre l'enfant en confiance pour l'aider à intégrer le groupe

En considérant la situation 2 de l'activité précédente et celles déclinées ci-dessous, énumère les actions à mener dans chaque cas pour amener ces apprenant(e)s à avoir confiance en eux.

1. Situation 1 : (situation 2 de l'activité précédente)

L'apprenante Assiba, de la section des petits, n'aime pas jouer avec ses camarades. Elle est renfermée et s'énerve chaque fois que ses camarades veulent s'intéresser à elle. Elle étend même ses bras pour délimiter sa tablette rapprochée de celles des autres coéquipiers et coéquipières. Elle a peur de ne pas réussir une activité ou un jeu lors des apprentissages.

ACTIONS À MENER :

.....

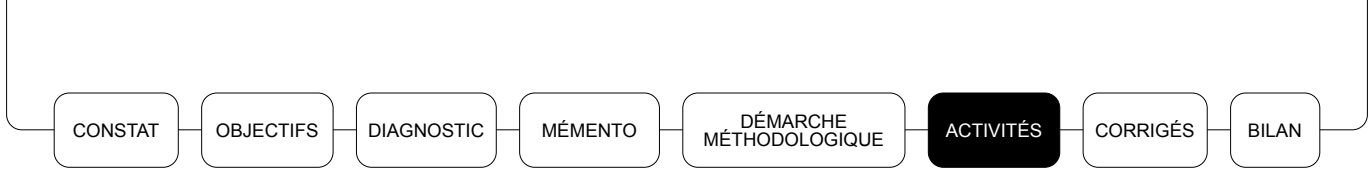
.....

.....

.....

.....

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE



2. Situation 2 :

Lors des apprentissages en classe, Abou, un apprenant de la section des grands, panique chaque fois que l’enseignant(e) le désigne pour parler ou faire une action. Il regarde ses camarades sans piper mots.

ACTIONS À MENER :

.....
.....
.....
.....
.....

3. Situation 3 :

Coffi, un apprenant de la section des petits, a toujours peur des poupées. Chaque fois que la poupée est utilisée comme matériel, au lieu de jouer correctement comme les autres, il ne s’appartient pas jusqu’à ce que l’enseignant(e) fasse ranger cette poupée.

ACTIONS À MENER :

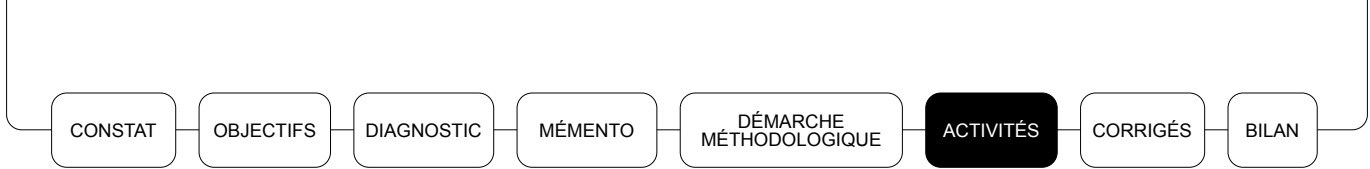
.....
.....
.....
.....
.....

4. Situation 4 :

Adjoua, une apprenante de la maternelle, n’aime plus participer aux activités depuis que l’enseignant(e) lui a dit qu’elle ne fournit aucun effort comme ses camarades.

ACTIONS À MENER :

.....
.....
.....
.....
.....



► **Activité 4 :** Gérer les émotions des apprenant(e)s pour créer une bonne ambiance

Le tableau suivant présente plusieurs situations. Pour chacune des situations, propose des actions concrètes à l’enseignant(e) pour gérer et faire gérer les émotions :

N°	Situation	Actions concrètes
1.	Jean, un apprenant de la section des grands, s’est mis très en colère à cause de son camarade Pierre qui l’a appelé par un sobriquet. Il boude Pierre et lui crie dessus.	
2.	Sabine, apprenante à la section des petits, est toujours triste malgré les divers jeux et activités menés.	
3.	Lors d’une bagarre entre Abel et Roméo, Abel a donné un coup violent à Roméo qui s’est mis à pleurer. Se tordant de douleur, il est allé voir l’enseignant(e) pour se plaindre.	
4.	Baké a peur de l’enseignant(e) et urine souvent dans son caleçon.	
5.	Lors du déjeuner, Assani rejette le repas proposé et exprime un sentiment de dégoût.	
6.	Le papa de Dossou vient déranger l’enseignant(e). L’enseignant(e) est mécontent(e) d’être interrompu(e). Une dispute s’engage entre les deux. Après le départ du père, Dossou, témoin de la scène, a peur de son maître(tresse).	

► **Activité 5 :** Établir une bonne relation avec mes apprenant(e)s pour un meilleur climat de travail

Voici quelques situations. Pour chacune d’elles, tu mentionneras si elle traduit de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail ou non, puis tu justifieras chaque réponse.

1. Situation 1 : L’animateur Codjo, de la section des petits, ne désigne que les apprenant(e)s qui lèvent le doigt et traite les autres d’incapables.

.....

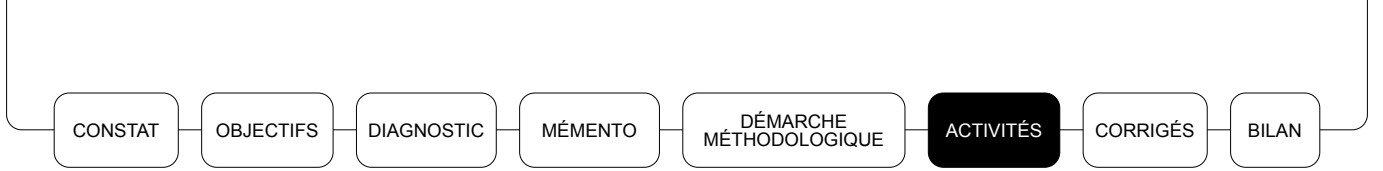
.....

.....

.....

.....

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L’INSTAURATION D’UN CLIMAT FAVORABLE À L’ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE



2. Situation 2 : Suite à une situation familiale difficile, l'apprenante Dotou exprime le besoin de se confier à l'animateur(trice) en baissant la tête. Ce dernier lui a accordé le temps nécessaire pour extérioriser ses sentiments. Dotou a échangé avec l'animateur(trice) en toute confiance et elle a bonne mine.

.....
.....
.....
.....
.....

3. Situation 3 : Deux apprenants de la section des petits, Tobi, dont le papa est menuisier dans le quartier, et Nicole, fille d'un député connu, se disputent. Nicole gifle Tobi, et lui à son tour a répliqué par une tape sur l'épaule. L'animateur(trice) punit Tobi en le mettant à genoux.

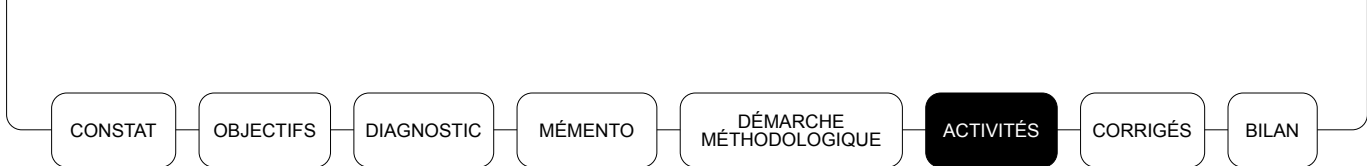
.....
.....
.....
.....
.....

4. Situation 4 : Quand les apprenant(e)s travaillent en groupe, Dona, un petit garçon, s'impose à tous les autres. Le groupe retient toujours ce que Dona fait. L'animateur(trice) constate cette irrégularité et ne dit rien à Dona parce qu'il est un enfant coléreux.

.....
.....
.....
.....
.....

5. Situation 5 : Robert est enseignant à la section des grands. Pendant que les enfants travaillent en groupe, il ne les assiste pas.

.....
.....
.....
.....
.....



► **Activité 6 : Créer un climat de confiance favorable à l'apprentissage**

Voici des phrases qui traduisent des actions qui créent ou non un climat favorable d'apprentissage pour l'apprenant(e).

Remplis le tableau suivant en cochant la/les bonne(s) réponse(s).

1. Ne pas être à l'écoute des apprenant(e)s; 2. Croire en les capacités de l'apprenant(e); 3. Dévaloriser l'apprenant(e) en le(la) comparant aux autres; 4. Offrir un environnement stimulant; 5. Faire fi de l'intérêt de l'apprenant(e); 6. Voir l'échec comme une occasion d'apprendre; 7. Mettre l'apprenant(e) en action; 8. Interdire à l'apprenant(e) de jouer; 9. Accompagner l'apprenant(e) dans l'apprentissage; 10. Faire coopérer les apprenant(e)s.

Phrases	Les actions qui créent un climat favorable d'apprentissage pour l'apprenant(e)	À cocher
1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/>
7		<input type="checkbox"/>
8		<input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/>
10		<input type="checkbox"/>

GRILLE D'AUTO-APPRÉCIATION

Indicateurs	L'enseignant(e)	Échelle de performance		
		PS	S	TS
Mon degré de maîtrise pour réguler mes propres émotions	Je suis attentif au climat émotionnel de ma section en contrôlant mes pulsions, mes sautes d'humeur négatives.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je tiens compte des émotions de mes apprenant(e)s pour mener mon activité avec attention en adoptant une posture bienveillante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Continue en page suivante →

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

Indicateurs	L'enseignant(e)	Échelle de performance		
		PS	S	TS
	Je régule mes émotions en développant des pensées positives pour faciliter la gestion positive des émotions de mes apprenants(e)s.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mon degré de maîtrise pour réguler mes propres émotions (suite)	Je m'abstiens d'avoir recours à un comportement physiquement violent (chicoter, gifler ou pousser).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je m'abstiens d'avoir recours à un comportement verbalement violent (hurler, insulter, rabrouer...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je m'abstiens d'avoir recours à un comportement psychologiquement violent (humiliation, frustration...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	J'accueille avec patience et tolérance les émotions négatives des apprenant(e)s.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mon degré de maîtrise des paramètres d'un climat scolaire de confiance aux apprentissages	Je commence mes activités par une histoire intéressante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je permets aux apprenant(e)s de jouer ensemble et j'encourage tout le monde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je communique harmonieusement avec mes apprenant(e)s en faisant preuve de compréhension et d'empathie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je responsabilise mes apprenant(e)s en répartissant des rôles sans tenir compte du genre ou de l'origine.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	J'accepte l'erreur et j'encourage l'apprenant(e) à progresser.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Je propose des activités facilitant la co-construction des connaissances, les interactions entre pairs avec des consignes claires, simples, adaptées et précises.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- TS : Très satisfaisant
- S : Satisfaisant
- PS : Peu satisfaisant

CORRIGÉS

1. AUTO-ÉVALUATION

► Autotest 1

Un climat favorable à l'apprentissage est caractérisé par une atmosphère où l'enfant :

- 1. a peur de ses camarades.
- 2. joue en permanence seul.
- 3. apprend avec ses pairs.
- 4. a peur de faire des erreurs.
- 5. se sent confiant en apprenant.

► Autotest 2

Un climat favorable à l'apprentissage est caractérisé par :

- 1. la violence verbale en situation de classe.
- 2. l'ambiance conviviale en situation de classe.
- 3. l'accueil peu approprié de l'apprenant(e) à l'école.
- 4. l'humeur peu aimable de l'enseignant(e) à l'école.
- 5. l'insécurité totale de l'apprenant(e) à l'école.

► Autotest 3

Situations	Émotion positive	Émotion négative
1. L'enseignant(e) dénigre l'apprenant(e) en classe.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. L'enseignant(e) empêche l'apprenant(e) de jouer.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3. L'enseignant(e) porte des coups à l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. L'enseignant(e) rabroue souvent l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. L'enseignant(e) accompagne l'apprenant(e).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

► **Autotest 4**

Pour instaurer un climat favorable à l'apprentissage, l'enseignant(e)

- 1. étouffe les émotions de l'apprenant(e).
- 2. suscite la méfiance chez l'apprenant(e).
- 3. fait preuve de fermeté en permanence.
- 4. valorise peu les efforts de l'apprenant(e).
- 5. assure la sécurité affective de l'apprenant(e).

► **Autotest 5**

Pour favoriser le vivre-ensemble, l'enseignant(e) :

	Vrai	Faux
1. crée des liens distants avec l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. fait de la discrimination en classe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. fait surtout réaliser des jeux individuels.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. fait réaliser des activités en groupe.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. définit des règles souples de bonne conduite.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ACTIVITÉS

► **Activité 1 : Accueillir l'apprenant(e) pour le/la mettre en confiance**

N°	Problème posé	Approches de solution
1.	L'apprenant Dossou en pleurs dès son arrivée à l'école.	→ Calmer le petit Dossou en lui souriant. → Essuyer les larmes de Dossou avec un torchon propre ou du papier hygiénique. → Complimenter Dossou par rapport à son habit, à ses cheveux...
	Difficulté de Dossou à se séparer de sa maman à l'accueil.	→ Rassurer le petit Dossou en lui faisant des câlins. → Promettre à Dossou ses jeux favoris.
2.	Refus de mener l'activité de vie pratique /l'activité libre dans les coins de vie.	→ Continuer de rassurer Dotou par des câlins et de belles paroles pour susciter en elle l'envie de jouer et d'imiter les adultes.

Continue en page suivante →

N°	Problème posé	Approches de solution
3.	La colère de l'animateur Codjo contre la petite Yabo qui ne répond pas à l'accueil.	→ L'animateur Codjo doit se maîtriser, faire preuve de patience, pour mieux assurer sa mission d'accueil pour que l'apprenante Yabo soit motivée
4.	Le retard répété de l'animatrice Sessi.	→ L'animatrice Sessi a le devoir de venir à l'heure, avant les apprenant(e)s, pour mieux les accueillir.

► **Activité 2** : L'observation des apprenant(e)s

1. Situation 1 : indicateurs d'observation

- Moussa ne cesse de pleurer.
- Moussa aime qu'on le félicite.
- Moussa aime qu'on s'intéresse à lui.

2. Situation 2 : indicateurs d'observation

- Assiba n'aime pas jouer avec ses camarades.
- Assiba est renfermée.
- Assiba manque de confiance en elle.

3. Situation 3 : indicateurs d'observation

- Jean est toujours souriant.
- Jean est généreux.
- Jean aime jouer avec les autres.

4. Situation 4 : indicateurs d'observation

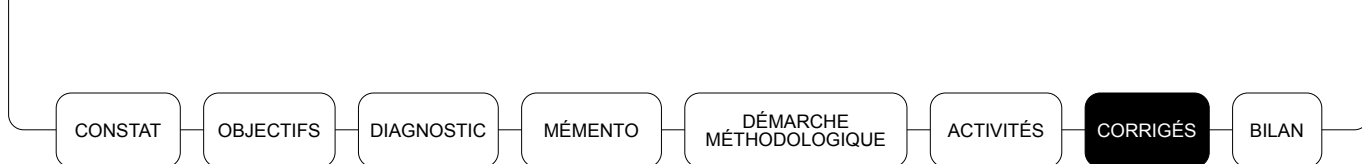
- Yabo est très agitée.
- Yabo cherche querelle.
- Elle s'énerve vite.

► **Activité 3** : Mettre l'enfant en confiance pour l'aider à intégrer le groupe

1. Situation 1 (situation 2 de l'activité précédente). Actions à mener :

L'animateur(trice) :

- échange de temps en temps avec Assiba et lui parle de lui(elle)-même, de son enfance et la manière dont il s'est fait des amis par la suite (parfois à la fin des activités);
- la responsabilise souvent et la choisit pour les rôles qui vont induire un changement de comportement (l'entraide, l'amour du prochain, l'assistance, le jeu collectif);



- l’encouragement à agir en lui rappelant que tout le monde peut faire des erreurs et la rassure en lui disant qu’elle peut tout réussir car elle en est capable ;
- raconte à Assiba de petites histoires en rapport avec l’objectif fixé afin de lui montrer l’aboutissement heureux, la confiance en soi.

2. Situation 2. Actions à mener :

L’animateur(trice) :

- se rapproche d’Abou pour lui dire de ne pas avoir peur car tout ce qu’il dira sera accepté ;
- amène les autres apprenant(e)s à applaudir Abou même s’il n’arrive pas à trouver la bonne réponse ;
- désigne souvent Abou, le responsabilise et l’aide à s’exprimer, à agir sans avoir peur de ses camarades.

3. Situation 3. Actions à mener :

L’animateur(trice) :

- développe des stratégies pour aider Coffi à surmonter cette phobie liée à la poupée :
- échange avec lui au sujet des jouets qui ne sont que des objets avant de l’amener à toucher progressivement chaque partie de la poupée sans crainte ;
- offre une petite poupée à Coffi sans frustrer les autres apprenant(e)s.

4. Situation 4. Actions à mener :

- réserver un moment d’échange avec Adjoua et lui expliquer les raisons de sa réaction ;
- présenter ses excuses à Adjoua et la rassurer ;
- parler de lui à Adjoua dans le but de lui faire comprendre qu’on n’est pas tenu d’être comme les autres pour réussir et qu’on apprend à partir de ses erreurs.

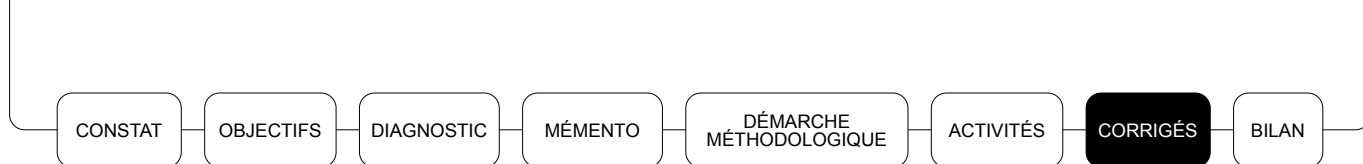
► **Activité 4 : Gérer les émotions des apprenant(e)s pour créer une bonne ambiance**

Le tableau suivant présente plusieurs situations. Pour chacune des situations, propose des actions concrètes à l’enseignant(e) pour gérer et faire gérer les émotions.

N°	Situations	Actions concrètes
1.	Jean, un apprenant à la maternelle, très en colère à cause de son camarade Pierre qui lui a juste dit de se taire parce qu’il chantait en salle. Il boude Pierre et lui crie dessus.	<ul style="list-style-type: none"> → Se rapprocher de Jean et le calmer. → Lui rappeler le point de la charte qui interdit de bavarder et de chanter si on ne le demande pas. → Lui rappeler ce qu’il faut faire pour se calmer quand on est en colère. → En profiter pour rappeler cela à toute la section en ayant recours au tableau des émotions. → Rassurer Pierre et l’exhorter à la patience.

Continue en page suivante →

N°	Situations	Actions concrètes
2.	Sabine, apprenante à la section des petits, est toujours triste malgré les divers jeux et activités menés.	<ul style="list-style-type: none"> → Échanger seul à seul avec Sabine en la mettant beaucoup en confiance. → Échanger avec ses parents pour connaître les raisons sous-jacentes de cet état de fait. → Avoir recours au tableau de gestion des émotions de la section. → Raconter des histoires drôles à Sabine pour lui arracher un sourire. → S’employer à trouver des solutions adéquates à son problème si entre-temps cela était lié à un fait particulier ou à un traumatisme.
3.	Lors d’une bagarre entre Abel et Roméo, Abel donne un coup fort à Roméo qui pleure, se tord de douleur et vient voir l’animateur(trice).	<ul style="list-style-type: none"> → Calmer les deux apprenants, surtout Roméo en lui touchant affectueusement la partie qui lui fait mal. → Demander à Abel ce qui s’est passé. → Demander ensuite à Roméo ce qui s’est passé. → Faire le point sans prendre parti pour ne pas frustrer l’un ou l’autre. → Les sensibiliser en ayant recours au tableau des émotions / au code de bonne conduite. → Les réconcilier en racontant si possible une petite anecdote.
4.	Baké a peur de l’enseignant(e) et urine souvent dans son caleçon.	<ul style="list-style-type: none"> → Se faire ami avec Baké. → Rassurer Baké en la complimentant, en lui offrant des cadeaux si possible, en la faisant rire et en lui proposant des jeux qu’elle aime. → Rappeler à Baké ce qu’il faut faire quand on veut uriner. → Recourir au tableau des émotions pour rappeler la gestion de la peur.
5.	Lors du déjeuner, Assani rejette le repas et affiche un sentiment de dégoût.	<ul style="list-style-type: none"> → Échanger avec lui, ses parents pour en savoir plus. → Lui proposer au besoin d’autres mets et retenir ceux qu’il préfère. → Expliquer à Assani avec les mots appropriés que c’est normal de ne pas aimer tous les mets, mais anormal si c’est par vantardise.
6.	Le papa de l’apprenant Dossou vient t’indisposer et tu t’es disputé avec lui avant de te calmer. Après son départ, Dossou a honte et se cache dans un coin.	<ul style="list-style-type: none"> → Aller chercher Dossou. → Expliquer à Dossou que je ne devais pas perdre mon sang-froid, mais ça arrive à tout le monde et on essaie de se calmer comme je l’ai fait. → Montrer à Dossou qu’il n’est pas responsable de ce qui s’est passé et que je l’aime beaucoup. → Rassurer Dossou et lui faire des câlins. → Recourir au tableau des émotions.



► **Activité 5 : Établir une bonne relation avec mes apprenant(e)s pour un meilleur climat de travail**

1. Situation 1

Non, cette situation ne traduit pas de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail puisque d'une part, l'enseignant(e) ne pratique pas l'équité sous toutes ses formes, et d'autre part il/elle dévalorise certain(e)s de ses apprenant(e)s qui ne vont plus développer la confiance en soi et l'estime de soi.

2. Situation 2

Oui, cette situation traduit de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail parce que l'enseignant(e) a valorisé l'apprenante Dotou en lui accordant du temps pour l'écouter et la soulager psychologiquement.

3. Situation 3

Non, cette situation ne traduit pas de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail dans la mesure où l'enseignant(e) a pris parti pour Nicole venant d'un parent de classe sociale élevée en traitant injustement Tobi, fils de menuisier.

4. Situation 4

Non, cette situation ne traduit pas de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail du moment où l'enseignant laisse Dona faire sa loi dans son groupe au lieu de l'amener à comprendre que le travail coopératif doit être une entente, un travail collaboratif où se développe la patience, la tolérance, l'entraide, l'acceptation de l'autre, l'empathie, le vivre-ensemble.

5. Situation 5

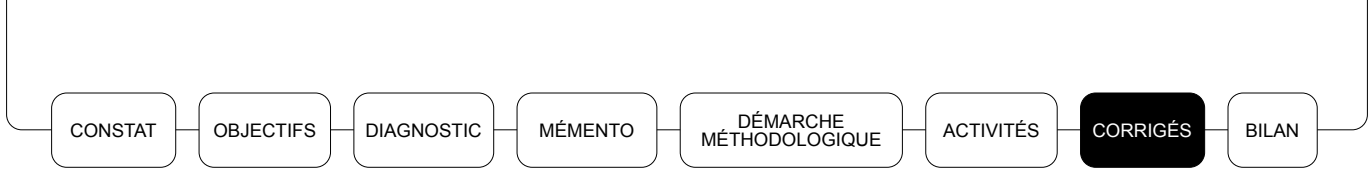
Robert est animateur à la section des grands. Pendant que les enfants travaillent en groupe. Il rejoint sa place en attendant que les apprenant(e)s finissent.

Non, cette situation ne traduit pas de bonnes relations susceptibles de créer et de maintenir un climat affectif de travail puisque l'enseignant ne passe pas de groupe en groupe pour encourager, motiver, expliquer, réajuster, gérer les perturbations...

► **Activité 6 : Créer un climat de confiance favorable à l'apprentissage**

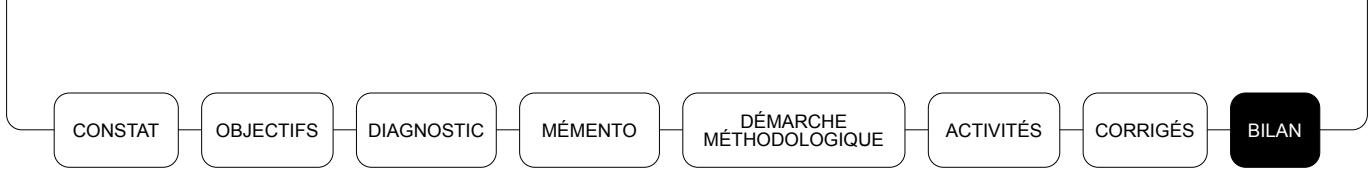
Phrases	Les actions qui créent un climat favorable d'apprentissage pour l'apprenant(e)	À cocher
1	Ne pas être à l'écoute des apprenant(e)s.	<input type="checkbox"/>
2	Croire en les capacités de l'apprenant(e).	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Dévaloriser l'apprenant(e) en le(la) comparant aux autres.	<input type="checkbox"/>

Continue en page suivante →



Phrases	Les actions qui créent un climat favorable d'apprentissage pour l'apprenant(e)	À cocher
4	Offrir un environnement stimulant.	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Faire fi de l'intérêt de l'apprenant(e).	<input type="checkbox"/>
6	Voir l'échec comme une occasion d'apprendre.	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Mettre l'apprenant(e) en action.	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Interdire à l'apprenant(e) de jouer.	<input type="checkbox"/>
9	Accompagner l'apprenant(e) dans l'apprentissage.	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Faire coopérer les apprenant(e)s.	<input checked="" type="checkbox"/>

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
 À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE



BILAN

► 1. Évalue tes acquis en termes de savoirs.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

► 2. Évalue tes acquis en termes de savoir-faire.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

► 3. Évalue tes acquis en termes de savoir-être.

.....

.....

.....

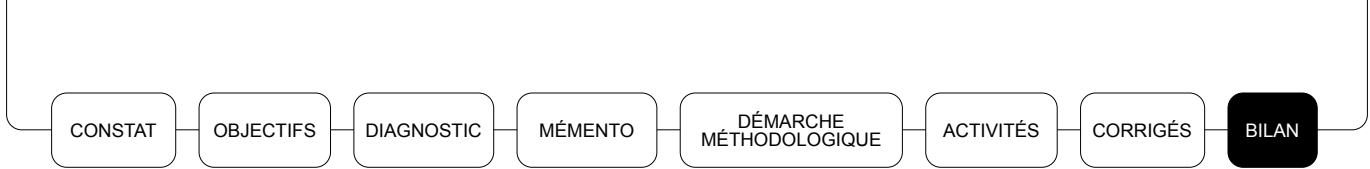
.....

.....

.....

.....

.....



► 4. Quelles sont les difficultés que tu as rencontrées ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

► 5. Comment les as-tu surmontées ? (À partager avec ton tuteur.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

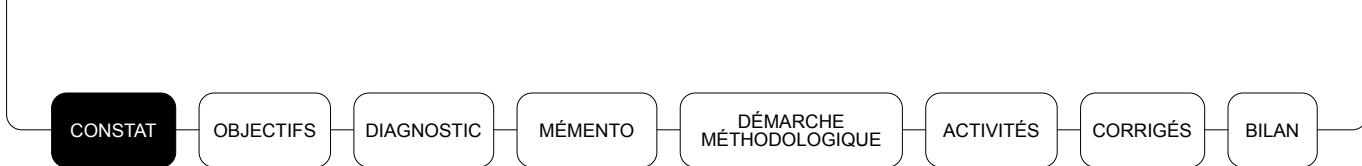
.....

.....

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
À L'INSTALLATION D'UN CLIMAT FAVORABLE À L'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

Séquence 2

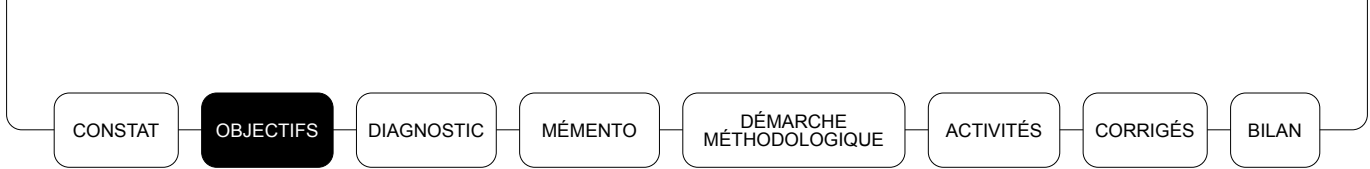
RENFORCER
LES CAPACITÉS
DES ENSEIGNANT(E)S
DE LA MATERNELLE
À L'INTÉGRATION
DU JEU AU PROCESSUS
D'ENSEIGNEMENT-
APPRENTISSAGE



CONSTAT

L'école assure essentiellement l'instruction, l'éducation et la socialisation des citoyen(ne)s. Ainsi, dans l'accomplissement de ces missions, l'école maternelle développe un programme d'activités qui privilégie l'éveil et la stimulation de l'enfant. Pour susciter chez les tout-petits l'envie d'apprendre et de s'intéresser aux activités pédagogiques, une place de choix est accordée au jeu dans le processus d'enseignement-apprentissage. Ainsi, le choix et la mise en œuvre judicieuse du jeu offrent aux tout-petits des opportunités d'émergence de leurs potentialités. Mais certain(e)s enseignant(e)s éprouvent des difficultés d'ordre cognitif et pédagogique à intégrer le jeu à leurs pratiques enseignantes. De ce fait, il importe d'y remédier, à travers cette séquence, en renforçant les capacités de ces dernier(ère)s, pour une meilleure prise en compte du jeu dans le processus d'enseignement-apprentissage.

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
À L'INTÉGRATION DU JEU AU PROCESSUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE



OBJECTIFS

La présente séquence vise à amener l'enseignant(e) à :

- reconnaître l'importance du jeu pour un meilleur encadrement des tout-petits ;
- construire des connaissances et développer des aptitudes pédagogiques nécessaires pour une bonne intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage et d'évaluation.

RÉSULTATS ATTENDUS

À l'issue de cette séquence, l'enseignant(e) :

- a reconnu l'importance du jeu pour un meilleur encadrement des tout-petits ;
- a construit des connaissances et développé des aptitudes pédagogiques sur l'intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage.

STRATÉGIE

En vue d'atteindre les objectifs ci-dessus visés, les moyens suivants sont proposés :

- recherches documentaires ;
- conception d'activités d'apprentissage à mettre efficacement en application dans une section ;
- sollicitation d'aide.

AUTO-ÉVALUATION

Que sais-tu pour commencer ?

► **Autotest 1 : Importance du jeu**

CONSIGNE : Coche la bonne réponse qui exprime l'importance du jeu.

- 1. Le jeu divertit et forme l'enfant.
- 2. Le jeu hypothèque l'éveil de l'enfant.
- 3. Le jeu crée la confusion chez l'enfant.
- 4. Le jeu fait perdre assez de temps à l'enfant.
- 5. Le jeu étouffe les potentialités de l'enfant.

► **Autotest 2 : Évaluation de sa représentation de la notion de jeu à l'école maternelle**

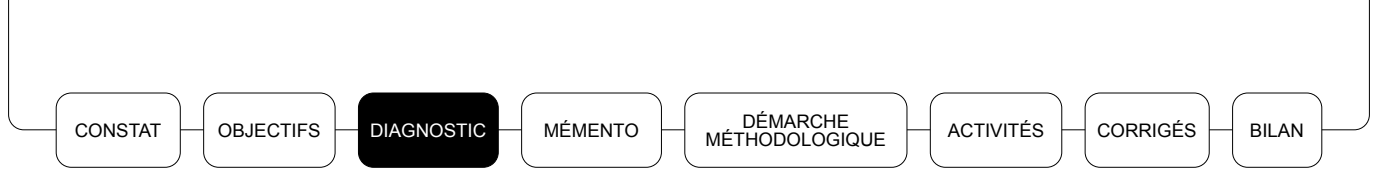
CONSIGNE : Coche les bonnes réponses qui illustrent la notion de jeu dans l'apprentissage.

- 1. Le jeu est une activité de l'enfant.
- 2. Le jeu inhibe l'éveil de l'enfant.
- 3. Le jeu se fait toujours dans les ateliers.
- 4. Le jeu est inutile pour l'apprentissage.
- 5. Le jeu est un passe-temps pour l'enfant.

► **Autotest 3 : Impact pédagogique du jeu sur l'enfant**

CONSIGNE : Lis chaque phrase et coche Vrai ou Faux.

N°	Phrases	Vrai	Faux
1	Le jeu est un moyen de distraction pour l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Le jeu inhibe la capacité langagière de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Le jeu active les processus cognitifs de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Le jeu retarde le développement de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Le jeu étouffe les potentialités de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



- **Autotest 4** : Identification de l'acte pédagogique approprié de l'enseignant(e) dans un processus d'enseignement-apprentissage par le jeu

CONSIGNE : Coche l'acte pédagogique approprié de l'enseignant(e).

L'enseignant(e) :

- 1. néglige souvent le jeu dans ses pratiques pédagogiques.
- 2. choisit le jeu sans tenir compte des capacités de ses apprenant(e)s.
- 3. improvise tous les jeux nécessaires pour ses pratiques pédagogiques.
- 4. propose un jeu lié à l'objet d'apprentissage et à l'intérêt des enfants.
- 5. a souvent recours à un même jeu pour toutes ses séquences de classe.

- **Autotest 5** : Identification du bon comportement de l'apprenant(e) dans l'intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage

CONSIGNE : Coche le bon comportement de l'apprenant(e).

L'apprenant(e) :

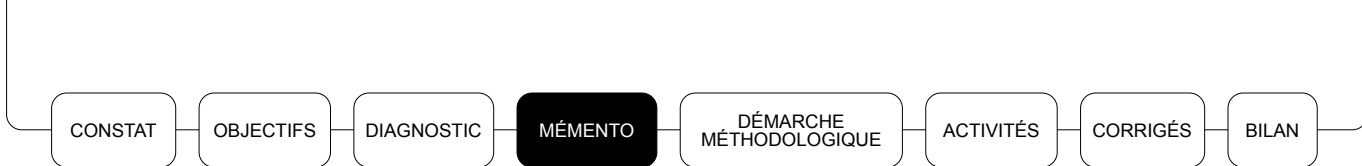
- 1. refuse de participer au jeu proposé par l'enseignant(e).
- 2. apprécie les performances de ses pairs lors du jeu.
- 3. participe au jeu uniquement en communication orale.
- 4. respecte les règles du jeu quand il veut et comme il veut.
- 5. organise son propre jeu en pleine situation de classe.

- **Autotest 6** : Avantages du jeu pour le développement de l'enfant

CONSIGNE : Identifie les avantages du jeu pour l'enfant en cochant les bonnes cases.

L'enseignant(e) :

- 1. Le jeu permet à l'apprenant(e) de se replier sur lui-même.
- 2. Le jeu crée des difficultés d'ordre cognitif à l'apprenant(e).
- 3. L'enfant découvre le monde qui l'entoure à travers le jeu.
- 4. L'enfant qui aime le jeu a une mémoire moins développée.
- 5. Le jeu impacte négativement le développement de l'enfant.



MÉMENTO



Dans cette rubrique, nous allons aborder certaines notions qui te permettront de mieux cerner les contours de la thématique afin d’atteindre aisément l’objectif visé. Tu découvriras :

- la clarification de quelques concepts ;
- l’importance du jeu pour l’encadrement des tout-petits ;
- les éléments essentiels à prendre en compte pour intégrer le jeu au processus d’enseignement-apprentissage.

1. CLARIFICATION CONCEPTUELLE

1.1 Le jeu

Le jeu constitue « une activité physique, mentale ou sociale, mise en place par l’enfant, basée sur un plaisir toujours renouvelé, qui lui permet de découvrir ses propres capacités et limites d’une manière gratuite, volontaire, spontanée et libre » (*Lexique en petite enfance*, RCPEIM, 2013).

Le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est de procurer du plaisir à celui qui s’y adonne. Il est aussi un moyen de divertissement et une activité basée sur des règles pouvant être appliquées. C’est également une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(es) et perdant(es) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l’adresse, l’habileté et le hasard.

Le jeu est un précieux moyen d’apprentissage pour les jeunes enfants, leur activité, leur métier, et leur procure du plaisir. Ils sont épanouis et en joie quand le jeu capte leur attention et les absorbe.

1.2 Jeu symbolique

Pour Piaget (1980), le jeu symbolique est une manifestation de fonction symbolique. Il apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l’enfant fait semblant d’exécuter une activité ou une tâche. C’est un jeu qui se développe normalement. Il devient prédominant entre 2 et 6 ans d’âge.

Par ce jeu, l’enfant exprime ses représentations et multiplie les possibilités de projection et d’identification. À travers l’imitation, l’enfant fait boire, manger sa poupée. Cela facilite la connaissance de ses sentiments, de l’image qu’il a de lui-même et des autres. Elle est importante pour le maintien de l’équilibre affectif de l’enfant.

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE
À L’INTÉGRATION DU JEU AU PROCESSUS D’ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

Exemples de jeux symboliques

- Faire semblant de parler au téléphone.
- Jouer à maman avec des camarades de classe.
- Imiter papa au volant de la voiture.
- Imiter les médecins qui s'occupent d'un patient.

1.3 Le jeu fonctionnel

Selon Boyd, Bee *et al.*, (2005), le jeu fonctionnel, encore appelé jeu sensorimoteur, est constitué de mouvements simples et répétés pouvant se réaliser avec ou sans objet. Les enfants d'environ 2 ans et plus recherchent des jeux d'action-réaction. Ils secouent par exemple un objet pour l'entendre sonner. À cette étape, les enfants peuvent utiliser les objets selon leur fonction pour faire une imitation. Il est un moyen d'expression de désirs, de conflits, de craintes, de besoins... où le principe de plaisir se heurte au principe de réalité.

Pour la psychanalyste Klein M. (1960), c'est par le jeu fonctionnel que l'enfant traduit ses fantasmes, ses désirs et ses expériences vécues. Elle précise que le jeu est un moyen d'accès direct à la vie émotionnelle de l'enfant, car l'angoisse qui s'y décharge y est transformée en plaisir chez l'enfant normal.

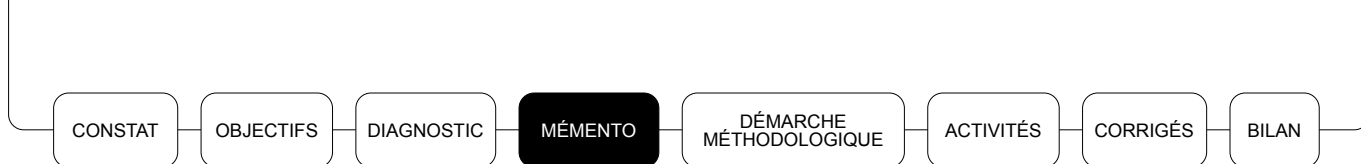
Quelle que soit sa nature, le jeu revêt une importance capitale dans le développement global de l'enfant.

2. IMPORTANCE DU JEU POUR L'ENFANT

Le développement global de l'enfant passe incontestablement par le jeu. Il lui permet d'acquérir de nombreuses compétences à utiliser pour continuer à apprendre et comprendre le monde qui l'entoure. Ainsi, le jeu a un rôle important dans le processus de développement et d'épanouissement de l'enfant. Il assure de façon spécifique son développement intellectuel, social, sensoriel, moteur et favorise également l'apprentissage du langage.

2.1 Le développement intellectuel

Lorsque l'enfant associe la mobilisation du savoir au plaisir, il apprend mieux. En effet, le jeu met en branle tous les sens de l'enfant, les uns plus que les autres. En ce moment, son cerveau est plus sollicité pour enregistrer les connaissances. L'apprentissage par le jeu développe la pensée de l'enfant et augmente sa capacité à résoudre les problèmes. Par exemple, le simple fait de faire tomber un objet qui fait du bruit amène l'enfant à déduire que son action a entraîné un résultat. Par ailleurs, le fait de permettre à l'apprenant(e) d'explorer l'imaginaire à partir du jeu met en exergue sa capacité intellectuelle.



Un simple carton peut devenir une voiture ou un avion pour l'enfant qui en fait l'objet d'un scénario bien imaginé. Pour un jeu puzzle circulaire, l'enfant réfléchit et choisit les morceaux correspondants. Ce faisant, il fait fonctionner son cerveau. Le jeu favorise donc le développement intellectuel de l'enfant. Qu'en est-il du développement social de l'enfant par le jeu ?

2.2 Le développement social

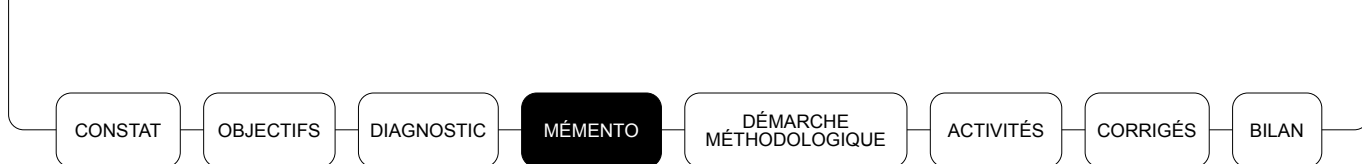
Le jeu favorise le développement social de l'enfant. C'est par le jeu que l'enfant cultive les valeurs sociales telles que l'amour du prochain, l'empathie, l'entraide, la tolérance, le respect de l'autre le respect des règles établies... L'enfant crée ainsi des interactions avec les autres afin de mieux comprendre le monde qui l'entoure. Le jeu facilite la collaboration et la coopération. L'enfant a la facilité à travailler en groupe et à partager son matériel avec son voisin. Le jeu apprend à l'enfant à savoir gérer ses émotions afin de mieux gérer les émotions des autres et résoudre pacifiquement les conflits. Par ailleurs, le jeu permet les échanges entre des enfants d'origine linguistique et culturelle différente. C'est d'ailleurs en jouant que l'enfant intériorise les valeurs de la société à laquelle il appartient. la pratique des jeux contribue à une meilleure adaptation sociale. La production de symboles lui permet de s'inscrire dans sa culture. Pour apprendre à être grands, les enfants se réfugient dans des jeux de rôle fictifs ou d'imitation : jouer à la marchande, au papa et à la maman... C'est sans doute une manière de perpétuer des modes d'organisation sociale et certaines attitudes éducatives. Le jeu assure également le développement sensoriel de l'apprenant(e).

2.3 Le développement sensoriel et moteur

L'un des piliers importants du développement global de l'enfant demeure son développement sensorimoteur. À ce sujet, les jeux lui offrent l'occasion de courir, de sauter, de lancer un ballon... Cela renforce ses muscles, ses habiletés physiques et son équilibre. L'utilisation des jouets affine sa motricité fine à travers la manipulation. En jouant, l'enfant observe et parfois met dans sa bouche tel ou tel objet. Il découvre ainsi les couleurs, les textures, les formes, le poids, la gravité, la flexibilité, les sons et les goûts. Le jeu fait développer les sens et le physique de l'enfant. Que dire du jeu en ce qui concerne le développement du langage ?

2.4 Le développement du langage

À travers les jeux, individuels ou collectifs, l'enfant apprend à exprimer ses idées. Il apprend à dire de nouveaux mots. Il cherche à se faire comprendre par les autres. Le jeu constitue un moyen de communication dépassant le langage verbal. Le jeu suscite la parole chez l'apprenant(e) qui s'extériorise par des mots, des groupes de mots ou des phrases. Cela lui permet de faire usage des structures langagières.



En somme, le jeu est un moyen où l'enfant qui s'y adonne développe son imagination, sa créativité et son langage.

Pour Acampora (2013), les enfants arrivent à libérer leur tension, leur frustration, leur sentiment d'insécurité et même d'agressivité. Les jeux offrent des situations concrètes susceptibles d'aider les enfants à faire face à leurs propres difficultés.

En un mot, le jeu offre plusieurs avantages à l'enfant et participe à son développement harmonieux. En plus de ces multiples avantages, le jeu assure des fonctions générales et des fonctions spéciales corporelles et spirituelles (Sensevy 2011).

3. ÉLÉMENTS ESSENTIELS À PRENDRE EN COMPTE POUR INTÉGRER LE JEU AU PROCESSUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

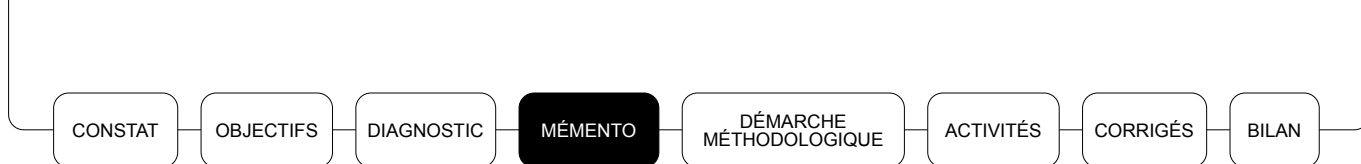
Le jeu est l'un des moteurs des apprentissages qui permettent d'acquérir des connaissances et de développer des compétences. En ce sens, à l'école maternelle, il contribue au développement complet de l'enfant dans ses dimensions sociales, affectives et cognitives, et joue plus qu'un rôle de préparation à l'enseignement primaire. Fort de cela, pour opérer le choix d'un jeu à intégrer dans le processus d'enseignement-apprentissage, l'enseignant doit :

- préciser le but ou l'objectif qu'il envisage d'atteindre avec ses apprenant(e)s au moyen du jeu ;
- s'assurer que le jeu choisi ne présente aucun danger pour ses apprenants et est adapté à leurs capacités physiques et mentales.

Par ailleurs, le jeu choisi doit aussi être amusant, stimulant et engageant. Il se retrouve soit dans le statut des jeux spontanés, soit dans le statut des jeux structurés.

En effet, un jeu spontané est souvent déployé pour les apprentissages adaptatifs où l'enfant apprend ce qu'il fait et fait ce qu'il apprend. Autrement dit, jouer est à la fois le but et le moyen de réalisation de l'activité. L'enfant joue pour le plaisir de jouer, sans avoir besoin de l'adulte pour cadrer ou pour instituer ses jeux. Alors qu'un jeu structuré vise des apprentissages non adaptatifs, car l'enseignant(e) fait faire aux apprenant(e)s des tâches pour ce qu'il veut leur apprendre (des connaissances scolaires). Ce qui donne ici le sens de moyen au mot « jeu », et la connaissance est le but à atteindre. L'enfant ne joue pas pour un plaisir.

Par ailleurs, si les jeux spontanés sont d'une utilité non moins importante pour le développement de l'enfant, à l'école comme ailleurs, le rôle de l'enseignant(e) y est modeste. Dans ce sens, il est important d'énumérer les caractéristiques d'un jeu structuré auquel l'enseignant(e) est appelé à avoir recours pour conduire le processus d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation.



Un jeu structuré se caractérise par trois éléments, à savoir :

1. le but du jeu ;
2. les règles du jeu ;
3. des gagnant(e)s ou des perdant(e)s.

Il est à rappeler que les jeux structurés impliquent aussi les jeux coopératifs qui sont des jeux où tous les joueurs et joueuses sont en mesure de gagner ou de perdre ensemble. C'est en coopérant qu'ils gagnent ou perdent ensemble.

Il est alors conseillé à l'enseignant(e) qui institue un jeu pour les enfants de prendre en compte ces différents éléments à savoir : le but, la règle et les critères pour être déclaré gagnant(e). Pour mieux réussir l'intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage, l'enseignant(e) doit prévoir une situation d'apprentissage en définissant :

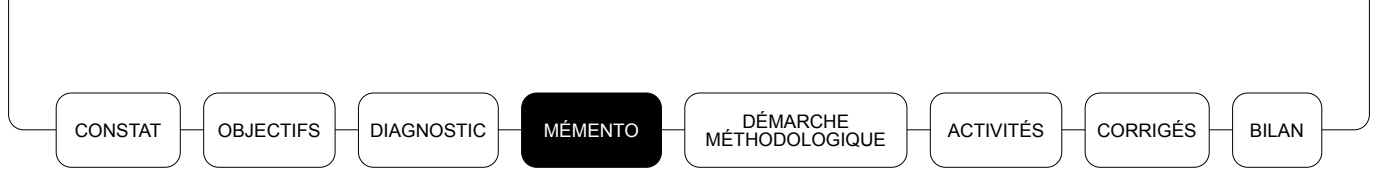
- un objectif pédagogique ou d'apprentissage précis ;
- une démarche ou une progression pour atteindre cet objectif ;
- une ou des tâches et une procédure pour conduire les apprenant(e)s à les réaliser ;
- du matériel nécessaire pour y parvenir ;
- une régulation et/ou une facilitation des apprentissages.

En intégrant le jeu au processus d'enseignement-apprentissage, l'enseignant(e) tente de réaliser une double activité avec ses apprenant(e)s. Il s'agit à la fois d'une activité de jeu et d'enseignement-apprentissage. Le défi est non seulement d'instituer le jeu et de le réussir avec les apprenant(e)s, mais aussi de faire en sorte qu'il soit effectivement une source d'apprentissage.

4. L'APPROCHE LUDIQUE

L'éducation par le jeu est une approche très présente à l'école maternelle. Selon Piaget (1980), l'approche ludique à la maternelle réside dans l'apport du jeu au développement psycho-affectif et cognitif du jeune enfant. De ce fait, le jeu requiert du sens et de l'intérêt chez l'enfant. Il participe à la fixation et à la concrétisation des savoirs, pour une meilleure appropriation, et dans la mesure du possible un transfert vers d'autres domaines.

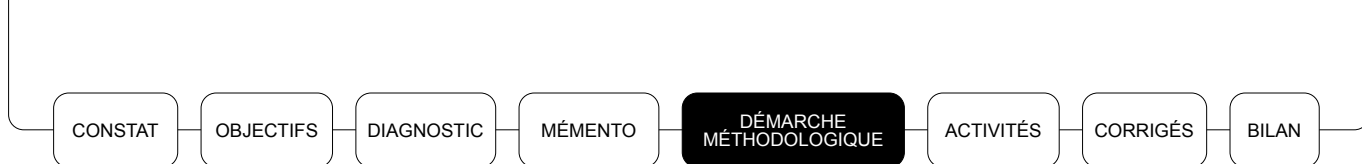
Le jeu est une source de motivation pour l'enfant. L'enseignant(e), pour susciter l'envie d'apprendre chez le tout-petit, doit identifier des jeux motivants et stimulants susceptibles de faire émerger ses potentialités. Il permet d'impliquer tous les enfants afin de les faire participer tous aux activités pédagogiques. Il atténue leur crainte de l'erreur. Lorsque l'enfant apprend par le jeu, il élargit et approfondit ses connaissances ; il développe plusieurs habiletés. Le développement de l'enfant se trouve entravé quand il n'y a pas possibilité pour l'enfant de jouer.



À travers les activités ludiques, l'enseignant(e) parvient à mieux connaître ses apprenant(e)s. Il arrive à identifier leurs besoins et leurs intérêts. Ainsi, il oriente efficacement son enseignement afin de résoudre ses problèmes pédagogiques.

Par ailleurs, entre le jeu libre où l'enfant a l'entière maîtrise de ce qu'il fait, et le jeu dirigé où l'enseignant(e) oriente l'enfant pour l'amener à acquérir certaines capacités ou certaines notions, c'est le jeu dirigé que l'enseignant(e) doit appliquer au cours du processus d'enseignement-apprentissage pour conduire ses apprenant(e)s vers la construction du nouveau savoir.

Mais le recours au jeu exige de l'enseignant(e) la maîtrise de la démarche et l'identification de la meilleure place pour l'intégration.



DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE

La présente rubrique te propose une démarche susceptible de favoriser la mise en œuvre des activités inscrites au programme à l'enseignement maternel, tout en intégrant le jeu au processus d'enseignement-apprentissage. Ainsi, nous aborderons les principaux axes suivants :

1. Le rappel des phases à observer pour la mise en œuvre de l'intégration du jeu dans une séquence de classe.
2. La mise en place du dispositif pour l'intégration du jeu.

Dans cette perspective, la prémathématique est choisie ici pour servir d'exemple. À cet effet, il s'avère nécessaire d'attirer ton attention sur quelques éléments à prendre en compte pour opérer l'insertion de jeu au processus.

1. RAPPEL DES PHASES À OBSERVER POUR LA MISE EN ŒUVRE DE L'INTÉGRATION DU JEU DANS UNE SÉQUENCE DE LA CLASSE

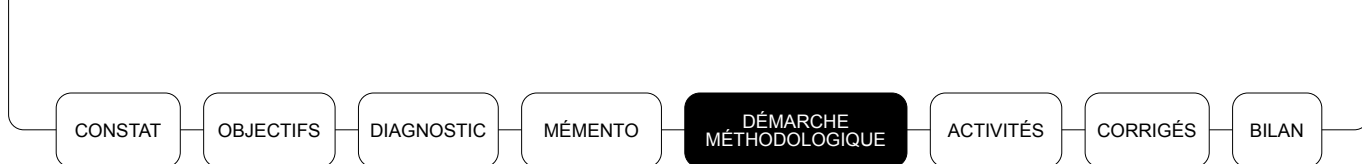
Le déroulement de la prémathématique, à l'instar des autres activités inscrites au programme à la maternelle, obéit à une démarche disciplinaire y afférente. Ainsi, pour t'aider à mettre en œuvre des activités d'apprentissage en lien avec la compréhension globale relative à l'objet d'apprentissage et à la résolution d'une situation-problème d'ordre prémathématique par tes apprenant(e)s, une présentation de cette démarche est faite. Celle-ci prend en compte les phases suivantes :

- ❶ la mise en place du dispositif mathématique ;
- ❷ la phase d'introduction ;
- ❸ la phase de réalisation ;
- ❹ la phase de retour et projection.

1.1 La mise en place du dispositif mathématique

En vue d'une mise en œuvre efficiente et efficace de l'activité de la prémathématique, l'enseignant a l'obligation de mettre en place un dispositif pédagogique d'ordre mathématique conséquent.

Autrement dit, il doit prévoir et rassembler, de prime abord, toutes les conditions organisationnelles et matérielles motivantes relatives à la prémathématique. La mise en place de cet environnement physique qui passe par l'aménagement du mobilier, des outils visuels ou matériels conformes à l'objet d'apprentissage du jour, constitue une source de



motivation extrinsèque des apprenant(e)s à participer activement et avec joie au déroulement de la séquence de classe. Cela permettra aux apprenant(e)s de se sentir plus engagé(e)s. De ce fait, ils seront à l'aise et pourront poser les éventuelles questions susceptibles de les aider à satisfaire leur curiosité, à élargir leur champ de connaissances, à approfondir leur compréhension et à accorder plus d'intérêt aux notions prémathématiques.

Ainsi, les activités pratiques prévues devraient être axées sur divers objets familiers à manipuler pour favoriser des expérimentations variées prenant en compte l'environnement et le contexte d'apprentissage intégré. Ces activités devront être exécutées individuellement, en petits groupes de travail et par toute la classe en fonction des aptitudes cognitives et des intérêts des tout-petits. Pour mieux réussir sa pratique pédagogique, l'enseignant(e) est tenu de respecter l'une des démarches dont celle de la prémathématique suivante :

1.2 La phase d'introduction

L'enseignant(e) part d'abord d'une historiette ayant un contenu mathématique pour motiver les apprenant(e)s. Il/elle les amène ensuite, par des questions pertinentes, à exprimer leur opinion ou tentative de solution par rapport au problème posé dans la mise en situation. L'enseignant(e) annonce enfin l'objet d'apprentissage et le fait reformuler par les apprenant(e)s.

1.3 La phase de réalisation

► **Activité 1** : L'exploration ou prise de contact avec le matériel

Pour un encadrement pédagogique efficace et efficient des tout-petits de la maternelle se trouvant dans l'âge mental des opérations concrètes, le recours au matériel concret est une nécessité. C'est pour cela qu'il est prévu dans le processus d'enseignement-apprentissage la phase de prise de contact des apprenant(e)s avec le matériel. L'objectif visé à travers cette phase est d'offrir l'occasion de faire découvrir le matériel aux apprenant(e)s et de leur permettre de le nommer, le toucher, le sous-peser, le manipuler. C'est un moment où l'enseignant(e) donne un temps raisonnable d'exploration et de manipulation du matériel d'apprentissage rendu disponible. À cette phase, deux moments peuvent être observés. Il s'agit des moments de l'exploration libre du matériel et de la résolution du problème posé à l'étape de la mise en situation dans l'introduction.

► **Activité 2** : La structuration et la verbalisation

Pour faire assimiler aisément et facilement le nouveau savoir, l'enseignant(e) apprend avec ses pairs, conduit ses apprenant(e)s à user de gestes, actions et paroles. Autrement dit, le nouvel objet d'apprentissage se construit non seulement à travers la manipulation, le soupècement, la comparaison et autres du matériel d'apprentissage, mais aussi en verbalisant les actes posés. En d'autres termes, le langage et les différentes sortes de représentation que l'apprenant(e) se fait lui permettent de structurer les connaissances et de les mémoriser. Concrètement, l'adulte amène les apprenant(e)s

à structurer et verbaliser la notion de l'objet d'étude du jour. Il les invite individuellement à accompagner l'action illustrative de l'utilisation verbale de la notion ou du concept en étude.

Il ne s'agit pas de faire faire une manipulation du concept ou de la notion prémathématique uniquement par des gestes et actions, mais de faire dire aussi à haute et intelligible voix ce que l'acte que l'apprenant(e) pose traduit dans sa pensée par le langage parlé. Ainsi, en répondant aux consignes de l'adulte par des gestes et des actions, l'apprenant(e) est dans la structuration du savoir et la verbalisation constitue l'expression de l'action en cours d'accomplissement ou accomplie.

Par exemple, l'adulte peut au cours d'une séquence de classe portant sur la notion « peu ou beaucoup » inviter un(e) apprenant(e) à identifier la quantité de gari traduisant la notion objet d'apprentissage et lui faire dire la quantité identifiée. C'est ce qui fait voir à la fois la structuration et la verbalisation.

Pour ce qui concerne l'intégration du jeu au processus d'enseignement-apprentissage et d'évaluation, l'exemple ci-dessous présenté porte sur la notion de « vide ».

Pour mener ce jeu, l'enseignant(e) présente sur sa table-témoin quatre verres jetables en matière plastique. Deux de ces verres sont vides et les autres sont remplis de sable.

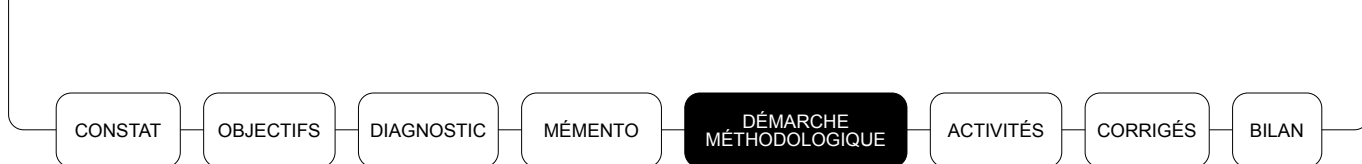
Présentation du jeu : L'enseignant(e) invite un enfant volontaire à prendre les yeux fermés sur la table-témoin les deux verres vides et à les montrer les yeux ouverts à toute la classe en disant : « Voici les verres vides. » Cela suppose que l'apprenant(e) a déjà bien identifié ces verres plastiques vides avant de se porter vers eux pour les prendre les yeux fermés.

Règle du jeu : Les deux verres vides doivent être saisis par celui ou celle qui mène le jeu les yeux fermés. Celui ou celle qui accomplit l'action les yeux ouverts n'a pas respecté la règle et se met de côté ou retourne à sa place pour suivre un(e) autre camarade désigné(e) pour le même exercice.

Le second aspect à prendre en compte n'est pas forcément lié au jeu. Il porte sur la conformité de l'action accomplie par l'apprenant(e) avec la notion apprise de « vide ». Autrement dit, s'il est nécessaire de respecter la règle ou le principe du jeu, il est aussi important de faire preuve de maîtrise de la notion apprise.

► **Activité 3 :** La phase de la schématisation

Pour aller plus loin, l'enseignant soumet ses apprenant(e)s à la phase de schématisation qui lui permet de vérifier leur niveau d'assimilation et d'appréhension de la notion acquise. Cette phase est d'une grande importance du point de vue de son caractère pratique visant à inviter l'apprenant(e) à prouver d'une manière symbolique ou caricaturale ce qu'il a vécu ou manipulé jusqu'à cette étape du processus d'enseignement-apprentissage. Il s'agit d'un moment où l'enseignant(e) met ses apprenant(e)s en face des activités choisies et préparées avec soins pour appuyer son enseignement. Ce sont



des activités étroitement et adéquatement liées à la notion étudiée. Elles sont mises en œuvre d'une manière graduelle, des plus simples aux plus complexes.

1.4 La phase de retour et projection

C'est une phase où l'enseignant amène ses apprenant(e)s à faire le point sur les connaissances acquises au cours de la séquence de classe et à faire la déclaration procédurale ayant servi à construire les savoirs. Il procède ensuite à une évaluation des acquis de ses apprenant(e)s et vérifie s'ils maîtrisent l'objet d'apprentissage ou non, fait faire une projection sur l'usage qu'ils pourront faire de ce nouvel acquis, et finit par le rangement.

2. UN MODÈLE DE FICHE PÉDAGOGIQUE SUR LE DÉROULEMENT D'UNE ACTIVITÉ DE PRÉMATHÉMATIQUE QUI INTÈGRE LE JEU

- ▶ **DOMAINE III** : Domaine de développement de la réflexion des aptitudes cognitives et intellectuelles (préapprentissage)
- ▶ **COMPOSANTES** : Les préapprentissage
- ▶ **SOUS-COMPOSANTE** : Prémathématique
- ▶ **Activité d'apprentissage n°** **DATE** :
- ▶ **THÈME** : La quantification de collection
- ▶ **TITRE** : J'apprends à quantifier des objets en utilisant la notion de « vide »
- ▶ **SECTIONS** : Petits/grands.
- ▶ **DURÉE** : 20-25 minutes selon la section.
- ▶ **MATÉRIEL** : boîtes de conserve vides et pleines, cannettes vides et pleines, gobelets vides et pleins, cartons vides et pleins, bouteilles de Possotomè, verres jetables en plastique vides et pleins, etc.
- ▶ **COMPÉTENCE** : résoudre des situations-problèmes simples d'ordre mathématique à partir des activités de numération, de mesure et de probabilité.
- ▶ **CAPACITÉ** : identifier et exploiter la notion de « vide » dans diverses situations.
- ▶ **HABILETÉS** : utiliser à travers des manipulations variées la notion de « vide ».
- ▶ **STRATÉGIE** : travail individuel, par paire, en groupes, simulation et collectif/plénière.

DÉROULEMENT

Activités / consignes

Résultats attendus

INTRODUCTION

▪ **Mise en situation**

L'adulte vide un sac de son contenu devant les enfants et le leur montre.

Les enfants ont bien suivi l'adulte.

▪ **Prise en compte des acquis antérieurs**

Dis comment tu trouves le contenu de ce sac.

L'enfant a dit :

▪ **Annonce de l'objet d'apprentissage du jour**

– Tu vas apprendre aujourd'hui la notion de « vide ».

– qu'il le trouve vide.

– Dis ce que tu vas apprendre aujourd'hui.

– qu'il va apprendre la notion vide.

RÉALISATION

▪ **Construction de nouveaux savoirs**▶ **Activité 1** : exploration du matériel

- Observe le matériel mis à ta disposition.
- Touche-le et manipule-le à ta manière.
- Dis tes constats sur ce que tu as observé.

C'est compte tenu des réactions obtenues de la part des enfants ici que l'adulte procède à une exploitation orientée ou dirigée du matériel.

L'enfant a :

- observé le matériel mis à sa disposition ;
- touché et a manipulé le matériel à sa manière ;
- dit ses constats ;

▶ **Activité 2** : structuration et verbalisation

- Prends une boîte de conserve et dis comment est son contenu.
- Prends et montre un gobelet vide.
- Dis comment est le contenu.

L'adulte procède ainsi jusqu'à épuiser le matériel prévu tout en désignant un grand nombre de ses apprenant(e)s et en veillant à l'équité-genre.

- pris une boîte de conserve et a dit son contenu ;
- pris et montré un gobelet vide et a dit qu'il l'est.

▪ **Insertion de jeu**

▶ **Présentation du jeu** : L'adulte dispose sur sa table-témoin quatre verres jetables en matière plastique. Deux de ces verres sont vides et les autres sont remplis de sable.

L'adulte invite un enfant volontaire à prendre les yeux fermés sur la table-témoin les deux verres vides et à les montrer les yeux ouverts à toute la classe en disant : « Voici les verres vides. »

Continue en page suivante →

Activités / consignes**Résultats attendus**

▪ Insertion de jeu (suite)

- ▶ **Règle du jeu** : les deux verres vides doivent être saisis par celui ou celle qui mène le jeu les yeux fermés. Celui ou celle qui accomplit l'action les yeux ouverts n'a pas respecté la règle et se met de côté ou retourne à sa place pour suivre un(e) camarade désigné(e) pour le même exercice.

– a mené le jeu conformément aux consignes données par l'adulte.

- ▶ **Activité 3** : schématisation

- Observe les dessins des bouteilles de Possotomè qui sont au tableau.
- Fais une croix sur la bouteille à contenu vide.

– observé les dessins des bouteilles ;
– fait une croix sur la bouteille vide ;

RETOUR ET PROJECTION

▪ Retour

- Dis ce que tu as appris.
- Dis comment tu l'as appris.

– dit qu'il a appris à reconnaître un contenu vide ;

▪ Évaluation

- Regarde ces gobelets.
- Prends et montre celui qui est vide.

– dit qu'il l'a appris avec l'aide de l'adulte et de ses camarades ;
– a regardé les gobelets ;
– a pris et montré le gobelet vide.

▪ Connexion

Dis si tu savais identifier un contenu vide. Et maintenant ?

– réponses variables.

▪ Projection

Dis où et quand tu pourras reconnaître un contenu vide.

– dit qu'il reconnaîtra un contenu vide à l'école, à la maison et partout.

▪ Rangement

Le rangement se fait par les enfants aidés de l'adulte.

– fait le rangement avec l'aide de l'adulte.

CONCEVOIR DES EXERCICES POUR LES APPRENANT(E)S

Avant d'aborder la dernière rubrique de cette séquence, quelques exercices te sont proposés ici en guise d'exemples. Tu pourras t'en inspirer pour opérer l'insertion de jeux au processus d'enseignement-apprentissage et d'évaluation en situation réelle d'animation de section.

Les exercices proposés ci-dessous se rapportent tous à la prémathématique et visent à te permettre d'avoir des modèles dont tu pourras t'inspirer pour procéder à l'insertion de jeux à tes séquences de section, et pour n'importe quelle activité inscrite au programme de la maternelle.

Pour chacun des jeux ci-dessous proposés, tu indiqueras simplement les étapes de la démarche où ils peuvent être insérés. Il s'agira précisément de dire si le jeu peut être inséré dans l'introduction ou non. Si oui, à quelle étape de l'introduction ? Si c'est dans la réalisation, précise l'endroit ou l'étape de son insertion.

► Exercice 1

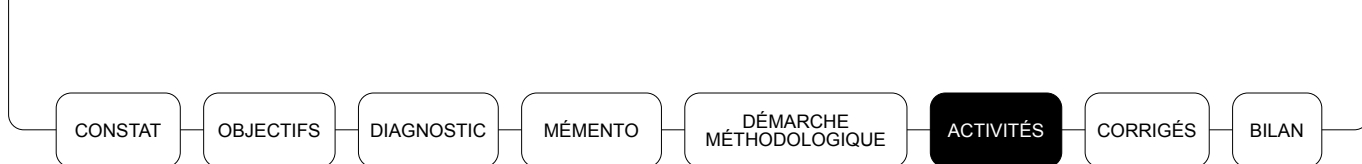
Jeu : Quantification rapide (peu/beaucoup) de collections

L'adulte désigne quelques enfants (deux ou trois) pour que chacun prenne très rapidement une quantité de cailloux qui se trouvent sur sa table-témoin. Il leur demande par la suite de montrer à tour de rôle, au groupe-classe, la quantité prélevée. Il s'agit d'amener à faire une comparaison des quantités obtenues et de faire dire à l'ensemble de la section la quantité « peu » prélevée, si c'est cette notion qui est l'objet de l'apprentissage du jour, ou « beaucoup » ou encore « peu » et « beaucoup » si la séquence prévoit l'étude des deux notions.

Règle du jeu : Chacun des joueurs doit prendre très rapidement (15 secondes) sa quantité. Il n'y a pas de lenteur à observer. Celui ou celle qui prélèverait lentement sa quantité ne sera pas pris(e) en compte et ainsi éliminé(e).

Est déclaré(e) gagnant(e) celui ou celle qui a pris la ou les quantité(s) dans le temps imparti au jeu et qui a pu dire la ou les quantités convenable(s). C'est-à-dire « peu » ou « beaucoup » ou encore « peu » et « beaucoup ».

Nota bene : Ce jeu peut être appliqué à la mise en situation au niveau de l'introduction ou à l'activité 2 intitulée « la structuration et la verbalisation » de la réalisation.



► Exercice 2

Jeu : « Dans » la mare, « sur » la rive

L'adulte trace au plancher ou au sol de sa section un cercle. Il désigne trois ou quatre apprenant(e)s qu'il dispose autour du cercle. Il précise qu'au signal « dans la mare », ils doivent tous sauter dans le cercle et quand il dira « sur la rive », ils doivent sauter d'un pas, en arrière les pieds joints, en sortant du cercle.

Si c'est la notion « dans » seule qui est prévue comme objet d'apprentissage du jour, l'adulte évite de dire « sur la rive ». Il utilise simplement cette phrase : « On sort de la mare », ou vice-versa.

Règle du jeu : Au signal, celui ou celle qui fait le mouvement contraire est éliminé(e) et ainsi de suite jusqu'à trouver le ou les gagnants.

Nota bene : C'est un jeu qui peut être exécuté avec tout l'effectif de la section à la fois. Cela dépend du choix de l'adulte.

► Exercice 3

Jeu : S'amuser à quantifier les collections (autant de... que de...)

L'adulte dispose sur sa table-témoin des capsules et des noix de palme. Il invite deux ou trois apprenant(e)s à prendre autant de capsules que de noix de palme.

Règle du jeu : Au signal de l'adulte, les enfants désignés prennent très rapidement, en 15 secondes au plus, la même quantité voulue pour chacune des collections (capsules et noix de palme). Le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a exécuté le jeu dans le temps imparti et qui a pu prélever une même quantité pour les deux collections.

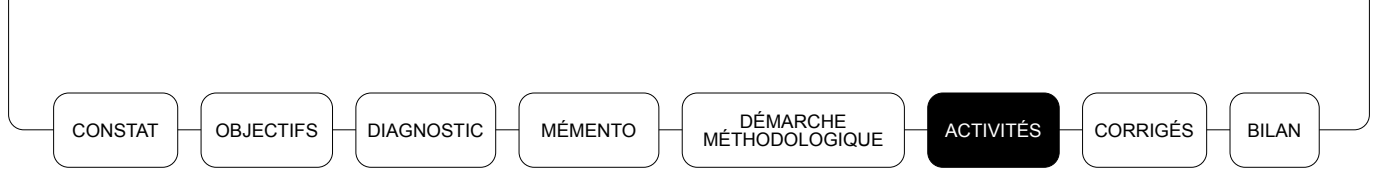
► Exercice 4

Jeu : Assemblage de collections

L'adulte dispose plusieurs collections (bâtonnets, cailloux, noix de palme, capsules et autres) sur sa table-témoin et demande à deux apprenant(e)s de former un ensemble avec chaque collection.

Règle du jeu : Dans 10 secondes au plus, chaque enfant désigné doit faire l'effort de réaliser l'assemblage des collections sans les mélanger, au signal de l'adulte.

Est déclaré gagnant l'enfant qui a réussi à faire l'assemblage des collections dans les 10 secondes sans les mélanger.



► Exercice 5

Jeu : Repérage dans l'espace (devant/derrière)

L'adulte se positionne dans le champ de vision de son groupe-classe et désigne quatre apprenant(e)s réparti(e)s en deux équipes nommées respectivement « *gudocè* » (derrière moi) et « *nukɔncè* » (devant moi).

Règle du jeu : Au signal de l'adulte, chaque équipe se positionne selon sa désignation « *gudocè* » (derrière moi) et « *nukɔncè* » (devant moi) le plus rapidement possible. L'équipe où un membre se serait trompé de position est déclarée perdante.

CORRIGÉS

1. AUTO-ÉVALUATION

► **Autotest 1** : Je coche la bonne réponse.

- 1. Le jeu divertit et forme l'enfant.
- 2. Le jeu hypothèque l'éveil de l'enfant.
- 3. Le jeu crée la confusion chez l'enfant.
- 4. Le jeu fait perdre assez de temps à l'enfant.
- 5. Le jeu étouffe les potentialités de l'enfant.

► **Autotest 2** : Je coche la bonne réponse.

- 1. Le jeu est une activité de l'enfant.
- 2. Le jeu inhibe l'éveil de l'enfant.
- 3. Le jeu se fait toujours dans les ateliers.
- 4. Le jeu est inutile pour l'apprentissage.
- 5. Le jeu est un passe-temps pour l'enfant.

► **Autotest 3** : Je réponds par vrai ou faux.

N°	Phrases	Vrai	Faux
1	Le jeu est un moyen de distraction pour l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Le jeu inhibe la capacité langagière de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Le jeu active les processus cognitifs de l'enfant.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Le jeu retarde le développement de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Le jeu étouffe les potentialités de l'enfant.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

► **Autotest 4** : Je coche le rôle de l'enseignant(e).

- 1. néglige souvent le jeu dans ses pratiques pédagogiques.
- 2. choisit le jeu sans tenir compte des capacités de ses apprenant(e)s.
- 3. improvise tous les jeux nécessaires pour ses pratiques pédagogiques.
- 4. propose un jeu lié à l'objet d'apprentissage et à l'intérêt des enfants.
- 5. a souvent recours à un même jeu pour toutes ses séquences de classe.

► **Autotest 5** : Je coche le rôle de l'apprenant(e).

- 1. refuse de participer au jeu proposé par l'enseignant(e).
- 2. apprécie les performances de ses pairs lors du jeu.
- 3. participe au jeu uniquement en communication orale.
- 4. respecte les règles du jeu quand il veut et comme il veut.
- 5. organise son propre jeu en pleine situation de classe.

► **Autotest 6** : Je réponds Oui ou Non pour identifier les avantages du jeu pour l'enfant.

- 1. Le jeu permet à l'apprenant(e) de se replier sur lui-même.
- 2. Le jeu crée des difficultés d'ordre cognitif à l'apprenant(e).
- 3. L'enfant découvre le monde qui l'entoure à travers le jeu.
- 4. L'enfant qui aime le jeu a une mémoire moins développée.
- 5. Le jeu impacte négativement le développement de l'enfant.

2. CONCEVOIR DES EXERCICES

► **Exercice 1**

Jeu : Quantification rapide (peu/beaucoup) de collections

→ Ce jeu peut être utilisé dans la mise en situation, la structuration et la verbalisation ou au niveau de l'évaluation dans la phase de retour et projection.

► **Exercice 2**

Jeu : « Dans » la mare, « sur » la rive

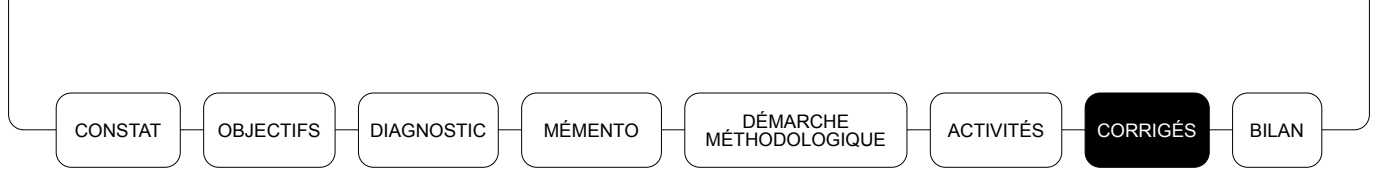
→ Ce jeu peut être utilisé dans la mise en situation, la structuration et la verbalisation ou au niveau de l'évaluation dans la phase de retour et projection.

Nota bene : C'est un jeu qui peut être exécuté avec tout l'effectif de la section à la fois. Cela dépend du choix de l'adulte.

► **Exercice 3**

Jeu : S'amuser à quantifier les collections (autant de... que de...)

→ Ce jeu peut être utilisé dans la mise en situation, la structuration et la verbalisation ou au niveau de l'évaluation dans la phase de retour et projection.



► **Exercice 4**

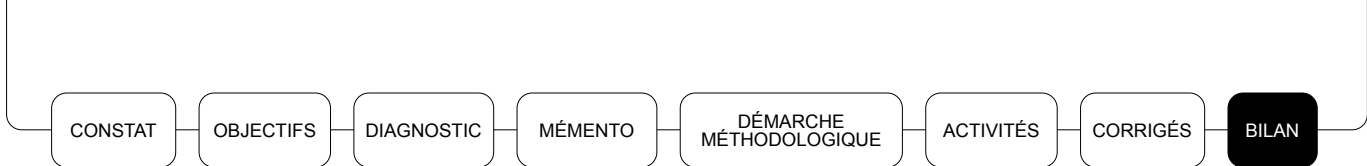
Jeu : Assemblage de collections

→ Idem.

► **Exercice 5**

Jeu : Repérage dans l'espace (devant/derrière)

→ Idem.



BILAN



Sur l'organisation et l'évaluation des activités visant à te former à maximiser les chances d'atteinte des objectifs d'enseignement-apprentissage et d'évaluation par le jeu.

► 1. Évalue tes acquis en termes de savoirs.

.....

.....

.....

.....

► 2. Évalue tes acquis en termes de savoir-faire.

.....

.....

.....

.....

► 3. Évalue tes acquis en termes de savoir-être.

.....

.....

.....

.....

► 4. Quelles sont les difficultés que tu as rencontrées ?

.....

.....

.....

.....

► 5. Comment les as-tu surmontées ? (À partager avec ton tuteur.)

.....

.....

.....

.....

RENFORCER LES CAPACITÉS DES ENSEIGNANT(E)S DE LA MATERNELLE À L'INTÉGRATION DU JEU AU PROCESSUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

BIBLIOGRAPHIE

- PASQUIER Malorie, Améliorer le climat de classe pour favoriser les apprentissages. Éducation 19. HAL dumas-O2292829
- IEN Vittel (2013), Gestion du climat de classe.
- IFADEM-Liban (2016), Livret 1, *Métier de l'enseignant*.
- BOYD, Bee *et al.*, (2005). *Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre*. Coll. Les outils de l'AGEEM.
- KLEIN M. (1960), *Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant*, consulté le 16 février 2023. [Le_role_du_jeu_dans_le_developpement_de_l'enfant_ageem2\[1\].pdf](#) (consulté le 26/08/2022)
- Livret 7 (2014). Le transfert, en français, des connaissances de la pré-mathématique à l'enseignement maternel, Porto-Novo.
- MALORIE P. (2019), Améliorer le climat de classe pour favoriser les apprentissages. Education. HAL dumas-02292829, consulté le 16 février 2023.
- RCPEIM (2013), Lexique en petite enfance.

WEBOGRAPHIE

- <https://www.lespharaons.com/2020/03/20/benin-coronavirus-lecole-primaire-privee-bouba-fermee-jusquau-6-avril/>
- TeachSpecial Education <https://www.teachspeced.ca> Création d'un climat positif et inclusif en classe.
- www.teachspeced.ca Education-Création d'un climat positif de classe
- [www.taalecole.ca uploads 2020/10](https://www.taalecole.ca/uploads/2020/10/)



Belgique
partenaire du développement

