

éduscol



Ressources maternelle

Jouer et apprendre

Les jeux d'exploration



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Retrouvez eduscol sur :



Septembre 2015

Table des matières

| | |
|---|-----------|
| Les jeux d'exploration : de quoi s'agit-il ? | 4 |
| Quand peut-on le plus souvent observer des jeux d'exploration à l'école maternelle ? | 6 |
| Les jeux d'exploration, pourquoi ? | 8 |
| Mise en œuvre des jeux d'exploration à l'école maternelle | 11 |
| Des lieux pour pratiquer les jeux d'exploration | 12 |
| Les espaces dédiés en classe | 12 |
| Attirer le regard, susciter la curiosité | 16 |
| Précisions sur l'espace médiathèque | 16 |
| Les espaces extérieurs | 16 |
| Les espaces polyvalents | 17 |
| Jeux d'exploration dans les cinq domaines du programme de l'école maternelle | 19 |
| 1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions | 19 |
| 2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique | 19 |
| 3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques | 20 |
| 4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée | 20 |
| 5. Explorer le monde | 21 |
| 6. Utiliser les outils numériques | 22 |

Les jeux d'exploration : de quoi s'agit-il ?

En bref

Dans le cadre de ce dossier, l'appellation « jeux d'exploration » recouvre : jeux d'exploration, jeux d'exercices, jeux sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres, de réception, d'alternances.

Ils caractérisent principalement deux grandes catégories de jeux :

- les jeux d'exploration, dans les situations de découvertes ;
- les jeux d'exercice, par la répétition d'une action pour en tester les effets.

Les jeux d'exploration sont des **jeux libres**. Ils sont effectués hors de tout guidage direct de l'adulte et ne répondent à aucune règle particulière, à aucune fonction utilitaire. L'enfant joue pour le simple plaisir de jouer. Il construit son propre cheminement de découverte pour interagir avec son environnement matériel et social. Il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, au travers de **l'ensemble** de ses perceptions sensorielles. Il découvre et entraîne son pouvoir d'agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite. Il développe ainsi ses capacités motrices et ses capacités à agir sur le monde.

Lire la suite...

L'enfant explore pour se familiariser avec son environnement. Il s'assure ensuite de ce qu'il perçoit, en reproduisant un geste ou un comportement pour vérifier qu'à une action donnée correspond toujours une même conséquence. C'est le jeu d'exercice qui prolonge l'exploration. Celui-ci peut consister aussi à perfectionner un geste dans le but d'obtenir l'effet escompté.

Les jeux d'exploration génèrent des apprentissages « informels » difficilement évaluable. C'est la raison pour laquelle ils sont souvent perçus comme perte de temps. L'exploitation de leur impact sur la motivation et la compréhension offre donc une importante marge de progrès.



J. Piaget, évoque le concept de « plaisir fonctionnel », puisé dans le plaisir d'être la cause de quelque chose, d'affirmer un savoir, d'expérimenter son pouvoir sur son environnement matériel et humain ; il y inclut les « jeux à combinaisons sans but » et « les jeux à combinaisons avec but », qui mènent aux jeux de construction.

H. Wallon, J. Chateau et S. Smilansky évoquent des « jeux faisant appel à des mouvements simples et répétés, avec ou sans objets¹ », pour le plaisir du jeu lui-même et de sa réussite ; ils exercent les fonctions sensori-motrices de l'enfant, au service d'une exploration de ses capacités physiologiques et de son environnement matériel et humain ; l'enfant recherche les effets produits par ses actions sur son environnement (principe de rétroaction).

Selon S. Freud, ces premiers jeux prennent ancrage dans le « principe de plaisir » et doivent s'ajuster au « principe de réalité »², c'est à dire aux réponses qu'apporte l'environnement aux actions exercées par l'enfant. Ils définissent un « espace intermédiaire où se négocie pour l'enfant, l'acceptation de la réalité³ ».

1 Gosselin et Cloutier, 2005b, p. 378, cités par C. Bouchard dans « Le développement global de l'enfant de 0 à 5 ans en contextes éducatifs » Éditions PUQ.

2 [Sigmund Freud](#), *Formulations sur les deux principes du fonctionnement psychique*, 1911.

3 Winnicott D. (1971), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Les jeux d'exploration ne répondent à aucune règle particulière. Ils sont provoqués par un aménagement du milieu ou l'organisation d'un contexte. Le jeune enfant y recherche le plaisir dans l'action elle-même ou la répétition d'actions, plaisir qui va croissant avec la conquête du geste et le constat de l'effet produit. Le jeu d'exploration inclut la recherche des propriétés et des fonctions des objets nouveaux par exploration sensori-motrice. Cette forme de jeu peut être assimilée au terme anglo-saxon « play », qui se différencie du « game » gouverné par des règles communes à plusieurs joueurs.

Ces premiers jeux constituent une phase préparatoire d'adaptation, indispensable pour que l'enfant soit par la suite en mesure d'agir sur son environnement selon des objectifs plus complexes. Ils marquent une étape déterminante de l'accès aux savoirs et recouvrent :



- une dimension cognitive stimulée par la dynamique d'adaptation à l'environnement physique et social ;
- une dimension affective stimulée par la dynamique d'adaptation spécifique à l'environnement social.

Exemples :

- *L'enfant pétrit, étire, sépare de la pâte à modeler. L'exploration sensori-motrice lui permet de maîtriser et d'adapter ses gestes tout en éprouvant les propriétés de la matière. Le couplage visuo-haptique complète l'apprentissage complexe qui permet à l'enfant de se familiariser avec la matière et les volumes.*
- *L'enfant trempe ses doigts dans la peinture et l'étale sur différents supports. Il ressent les propriétés du liquide sur ses doigts, puis ses effets sur son environnement matériel (trace) et humain (réaction de l'adulte).*
- *L'enfant saute sur des coussins. Il éprouve la réaction de la matière en jouant avec son équilibre et ses sensations.*

L'aménagement du milieu permet d'induire des activités spécifiques sans intervention directe de l'adulte. Si ce dernier intervient, c'est pour « faire » ou « dire » devant l'enfant, et engager chez celui-ci un processus d'imitation, notamment par

l'activation des neurones miroirs⁴.

Le plus souvent, l'enfant accomplit d'abord des jeux d'exploration en solitaire ou en parallèle, c'est à dire près de ses pairs, mais sans interagir directement avec eux dans le cadre spécifique du jeu. De premières interactions souvent liées à une attention partagée sont favorisées par une organisation adaptée. L'enseignant veille, chaque fois que possible, à proposer le matériel en plusieurs exemplaires pour permettre l'expression du besoin d'imitation. Cette précaution lui permet aussi d'éviter le conflit lié au besoin de « faire comme », ressenti entre pairs.

Lors des jeux d'exploration, se manifestent les premières volontés :

- d'organisation des objets, qui conduisent l'enfant vers les jeux de constructions et d'assemblages ;
- d'imitation, qui conduisent l'enfant vers les jeux symboliques ;
- d'agir avec des pairs en respectant des contraintes communes, qui conduisent les enfants vers les « jeux à règles ».

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

⁴ Giacomo Rizzolatti, 2008, département de neurosciences, Université de Parme « Sciences de la conscience n°29 ».

Quand peut-on le plus souvent observer des jeux d'exploration à l'école maternelle ?

En bref

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

- lors du temps d'accueil du matin ;
- lors d'ateliers de manipulation en autonomie (plateaux individuels avec matériel spécifique) ;
- en première partie d'une séance d'activités physiques, lors du temps « d'exploration » ;
- lors des temps de « jeux libres », lorsque l'enfant a achevé sa tâche ;
- lors des récréations.

Leur impact positif sur les apprentissages, principalement informels, est plus particulièrement remarqué lorsque l'aménagement mis en place permet une familiarisation avec des univers riches et diversifiés.

Lire la suite...

Des jeux d'exploration répartis selon plusieurs pôles sont traditionnellement proposés lors du temps d'accueil du matin. Les enfants y accèdent librement et engagent une activité dans le cadre d'un aménagement spécifique préparé par l'adulte, ou en allant eux-mêmes choisir le matériel qu'ils souhaitent utiliser. Il en est de même au cours du déroulement de la journée de classe.

Une place est fréquemment laissée en début de séance de « motricité » ou d'activités physiques, afin d'accorder aux enfants un temps d'exploration en prélude à des activités guidées. Ils disposent alors de quelques minutes pour jouer librement et se familiariser avec le matériel et ses propriétés.

Des jeux d'exploration dans leur dimension « jeux d'exercice » sont observés de plus en plus fréquemment lors d'ateliers de manipulation en autonomie, sous la forme de plateaux individuels avec matériel spécifique. Ils s'intègrent dans une démarche pédagogique explicite, généralement pratiquée en trois étapes :

1. l'adulte fait, l'enfant observe ou imite ;
2. l'enfant agit en présence de l'adulte qui assure le guidage approprié ;
3. l'enfant agit seul pour entraîner son habileté ou son savoir.

Les étapes 1 et 2 relèvent du jeu structuré (S1) ou d'autres activités. Lorsque l'étape 3 est effectuée par choix, l'enfant accomplit bien un jeu libre d'exploration dans sa dimension « jeu d'exercice » ou d'entraînement comme précisé dans l'encadré de définition.

Les enfants s'adonnent aussi à des jeux d'exploration dans la cour de récréation. Ces jeux sensori-moteurs courir, sauter, grimper, s'équilibrer, se balancer, utiliser un engin roulant, jouer avec la terre ou le sable, lancer ou faire rouler des objets, etc. évoluent avec l'âge, vers des jeux de construction, des jeux symboliques ou des jeux à règles.

Les classes qui proposent des aménagements pensés comme préparatoires à des apprentissages explicites, et accessibles librement sur des périodes suffisantes, en tirent de nombreux constats positifs lors des séances consacrées à la construction des savoirs :

- meilleure motivation et meilleure adhésion aux situations proposées - jeux, projets, recherches - ;
- meilleure compréhension du contexte et des savoirs ;
- meilleure mémorisation des savoirs ;
- meilleure mise en lien avec le système de savoirs déjà acquis.



Les jeux d'exploration, pourquoi ?

Quel rôle occupent les jeux d'exploration dans le développement de l'enfant ?

En bref

La pratique de jeux d'exploration exerce un effet catalyseur sur le développement neurologique de l'enfant. Elle opère des effets physiologiques tant sur le développement du cerveau que sur les capacités à agir. Des bénéfices directs et à long terme sont obtenus sur les plans socio-affectif, moteur et cognitif.

Les jeux d'exploration constituent un passage obligé avant l'accomplissement d'actions motrices ou physiques plus complexes. L'enfant y acquiert des automatismes, principalement sensori-moteurs, qui lui permettront d'accéder à des activités de niveau supérieur, pour répondre à des intentions personnelles de plus en plus complexes ou obéir à des consignes.

Ils contribuent à la formation de l'intelligence et à la formation de « représentations initiales » à partir desquelles pourront être initiées des situations d'apprentissages explicites et formalisées.

Lire la suite ...

« Lorsqu'un enfant grandit au sein d'un milieu pauvre en stimulations sensorielles et socio-affectives, il accumule des retards cognitifs et souffre de déficits sur le plan des comportements sociaux, avec des réactions anormales au stress »⁵. A l'opposé, l'ouverture à une pratique de jeux d'exploration exerce un effet catalyseur sur le développement du cerveau de l'enfant. Un développement qui ne repose pas exclusivement sur les facteurs génétiques, mais aussi sur les interactions entre ceux-ci et les influences environnementales⁶. En conséquence, l'école a pour mission d'organiser et de mettre en œuvre les paramètres spatiaux, temporels, matériels et sociaux qui se conjugueront au service d'un développement neurologique optimal pour chaque enfant. C'est par le jeu fonctionnel que l'enfant élabore ses premiers schèmes⁷, à partir desquels pourra se développer son intelligence par le processus d'assimilation / accommodation.

Par la pratique des jeux d'exploration, l'enfant comprend qu'il est la cause de phénomènes qu'il perçoit par l'intermédiaire de ses cinq sens, à l'instant où il agit. Il prend alors progressivement conscience qu'il exerce un pouvoir sur son environnement. Il établit les relations entre l'action accomplie et l'effet perçu en effectuant de multiples répétitions qui éveillent en lui étonnement, amusement puis intégration. Au-delà de la maîtrise progressive de ses coordinations motrices, ce processus d'association entre le geste et sa conséquence constitue une première étape vers la capacité de comprendre et d'anticiper. L'enfant développe une première forme d'expérimentation qui s'enrichira ultérieurement par la diversité des situations et l'accès au langage pour soutenir la pensée réflexive.



5 Smyke *et al.*, 2007 ; Carlson et Earls, 1997 ; Gunnar, 2001.

6 Toga *et al.*, 2006.

7 Un schème est une entité abstraite, une sorte de schéma mental ; il correspond à la structure d'une action.

Avec la conscience du pouvoir sur son environnement, l'enfant acquiert la capacité de décider de l'action qu'il veut accomplir. Le rythme de ses progrès est conditionné par la **richesse de son environnement**, par la **latitude d'action** qui lui est accordée, ainsi que par les **réponses matérielles ou humaines** que lui apporte le milieu. Il dispose progressivement d'une gamme de comportements de plus en plus étendue.

Les jeux d'exploration constituent un passage obligé avant l'accomplissement d'actions motrices ou physiques plus complexes. L'enfant y acquiert les habiletés requises pour parvenir à exécuter des actions conformément à ses intentions, tout en se conformant aux contraintes liées aux situations. Ces types de jeux constituent ainsi une étape préalable indispensable, consacrée à l'acquisition des capacités minimales requises pour être en mesure d'y parvenir : s'équilibrer, se déplacer, saisir, manipuler, utiliser.

L'enfant progresse dans la maîtrise de ses gestes en adaptant son comportement en réponse aux sensations renvoyées par son environnement.

Exemple pour un environnement matériel : *l'enfant modifie sa préhension en fonction de sa perception d'une forme ; il ajuste son équilibre en fonction de sa perception du sol ; il ajuste son lancer en fonction de sa perception du résultat obtenu ; il modifie l'orientation d'une pièce pour lui permettre de s'encastrer dans un logement.*

Exemple pour un environnement social : *l'enfant observe et imite un pair capable d'exécuter une action qu'il souhaite lui aussi accomplir ; il puise dans les réactions qu'il perçoit, la confiance qui l'incite à persévérer ; ainsi, lorsqu'il constate une réaction plaisante chez l'adulte qui l'observe, reproduit-il son geste pour provoquer à nouveau ce retour positif.*



En interagissant librement avec un objet, il établit des relations entre les sens qu'il mobilise pour guider sa manipulation. Il associe notamment la vision d'une forme à sa perception haptique⁸ et développe ainsi les processus mentaux associés à la perception en trois dimensions. Il acquiert alors la capacité d'interpréter avec pertinence les représentations planes présentes sur des écrans, des tableaux ou documents papier. Ces interactions lui permettent de se constituer un capital de représentations mentales qu'il apprendra à exploiter grâce à l'accès au langage. L'apprentissage du monde par la synchronisation entre la vue et le toucher est renforcé selon les circonstances et l'âge, par les dimensions affectives prodiguées par la perception olfactive et l'exploration orale. L'ouïe apporte un complément d'information sur le plan cognitif, par l'association de sons à des propriétés et, sur le plan affectif, par l'association de sons et de bruits liés au contexte.

Dans les premières années de la vie d'un enfant, chaque jour apporte son lot de découvertes. Chaque nouvel objet, chaque environnement nouveau, nécessitent un temps d'exploration libre au cours duquel l'enfant établit à son rythme un dialogue entre ses sens et son milieu. Au fil du vécu et des expériences, la fréquence d'apparition d'objets ou de situations nouvelles décroît. Chaque nouvelle capacité physique, chaque nouvel objet, se présente comme une opportunité d'interaction pour en ressentir les propriétés. Les besoins en jeux d'exploration, prépondérants jusqu'à 2 à 3 ans, décroissent ensuite jusqu'à 5 / 6ans⁹. Ils demeurent cependant d'excellents préludes avant d'aborder la nouveauté : découverte d'objets ou de jeux nouveaux, de jeux à règles, de résolutions de problèmes ainsi que projets de réalisation ou scénarisation de situations fonctionnelles¹⁰.

8 E. Gentaz, 2005. La perception haptique (tactilo-kinesthésique) ou active résulte de la stimulation de la peau résultant des mouvements actifs d'exploration de la main entrant en contact avec des objets.

9 C. Bouchard, « Le développement global de l'enfant de 0 à 5 ans en contextes éducatifs » Éditions PUQ.

10 Dans le cadre de ce document, une situation fonctionnelle est définie comme une tâche qu'un enfant est amené à faire régulièrement ou occasionnellement dans des situations de la vie courante. Celle-ci favorise son accès à des comportements autonomes et lui permet de prendre sa juste place dans la société.

La contribution effective du jeu dans le développement de l'enfant et la construction de ses savoirs est résumée en ces termes par J. Chateau : « *C'est pour une bonne part dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail. Ainsi en est-il de l'aptitude à la tâche dont les jeux de la maternelle doivent favoriser la naissance. Le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, toutes ces valeurs constituent pour l'éducation autant d'objets essentiels dont le jeu permet l'assimilation*¹¹ ». « *Caractéristiques du jeu fonctionnel, les processus de répétitions jusqu'à obtention du résultat voulu, apportent une illustration édifiante de la genèse du goût de l'effort et de la difficulté. Le cerveau est construit pour bénéficier de l'expérience* » et « *les actions affectent directement l'organisation du cerveau* »¹².



11 Jean Château, 1967, « L'enfant et le jeu » Éditions Scarabée.

12 Post, Hohmann, Bourgon et Léger (2004) en citant Shore (1997).

Mise en œuvre des jeux d'exploration à l'école maternelle

En bref

Le programme de l'école maternelle inscrit le jeu parmi les « besoins de l'enfant ». Les jeux d'exploration y apparaissent sous des appellations diverses selon le contexte impliqué : jeux d'exploration, jeux de manipulation, ou intégrés dans les jeux libres. Ils affirment la nécessité de laisser aux enfants des temps pour trouver du plaisir dans l'action, agir « selon leurs propres choix » dans un environnement aménagé par l'équipe pédagogique. La nature répétitive et le rôle préparatoire des jeux d'exploration sont fidèlement énoncés dans la section « Explorer le monde » : « Les enfants ont besoin d'agir de nombreuses fois pour constater des régularités qui sont les manifestations des phénomènes physiques qu'ils étudieront beaucoup plus tard »...

Un temps d'exploration précède systématiquement tout jeu mettant en œuvre des objets nouveaux ou peu connus des enfants.

Lire la suite ...

Le programme de l'école maternelle prescrit « une école qui tient compte du développement de l'enfant ». Les besoins de jeux et de mouvement sont explicitement énoncés. Le jeu est recensé parmi les « modalités spécifiques d'apprentissage ». Pour y parvenir, « l'équipe pédagogique aménage l'école ».

La section « Apprendre en jouant » évoque le « jeu d'exploration » et le « jeu de manipulation ». Elle précise : « L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques ».

Les jeux d'exploration appartiennent à la catégorie des « jeux libres ». Les enfants y agissent selon leurs propres choix sans guidage magistral direct et sans consignes spécifiques. L'importance de l'aménagement en classe et hors de la classe prend alors une dimension de premier plan car il est porteur des intentions pédagogiques des enseignants.

Au cours de ces jeux libres, les enfants :

- « **découvrent et apprennent** » : la maîtrise de leur corps, de nouveaux objets ainsi que leurs propriétés puis leurs fonctions, de nouveaux espaces, des gestes, des phénomènes, etc.
- « **apprennent en s'exerçant** » : au cours de situations « d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation », ce qui nécessite une possibilité accordée à l'enfant de se consacrer aux jeux d'exercices qui succèdent à ceux d'exploration.

Les jeux d'exploration constituent d'une part, une étape préparatoire à l'exécution d'activités de niveau supérieur, d'autre part, une étape d'entraînement après la découverte d'un nouveau savoir. En ce sens, ils s'inscrivent en étape préliminaire aux acquisitions pour chacun des cinq domaines du programme.

Rappels sur le cadre pédagogique

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

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

Ces paramètres concernent toute activité qu'exerce l'enfant en classe ou dans l'école.

Des lieux pour pratiquer les jeux d'exploration

Dans le cadre de l'école ou de la classe ainsi aménagées, l'enseignant prépare un espace au service du développement de l'enfant et respectueux de ses acquisitions préliminaires aux apprentissages explicites. Il y organise des dispositifs selon une intention pédagogique guidée par les prescriptions du programme. Ces dispositifs n'ont pas pour objet l'acquisition de savoirs formalisés. Ils offrent à l'enfant un temps d'exploration qui lui permettra d'établir une forme de « synchronisation » avec un objet ou un contexte sur les plans sensori-moteur, cognitif et socio-affectif. C'est au cours de ce type d'activité que l'enfant est en mesure de construire et d'actualiser ses « représentations initiales¹³ ». Celles-ci offriront alors de solides points d'appuis pour construire des apprentissages explicites à partir de situations puisées dans l'expérience vécue.

Les enfants peuvent pratiquer des jeux d'exploration dans :

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

Ces espaces et leur évolution selon l'âge des enfants sont aisément localisables sur les exemples d'aménagements de classes présentés dans la partie « [Cadre général - Jouer et apprendre](#) », pages 20 à 24.

Les espaces dédiés en classe

L'enseignant aménage un espace ou met du matériel à disposition pour une durée de plusieurs jours à plusieurs semaines. Les aménagements ou les dispositifs sont ainsi opérationnels suffisamment longtemps pour permettre à tous les enfants de se familiariser avec les contextes et de s'approprier des comportements adaptés pour y développer une première maîtrise de leurs activités.

Le tableau 1 propose un recensement non exhaustif d'espaces dédiés, accompagné d'exemples de jeux d'exploration que peuvent y pratiquer les enfants. En prenant appui sur celui-ci et sur les plans et repères proposés en première partie, l'équipe enseignante est en mesure d'établir une programmation des espaces qu'elle souhaite mettre en place au cours de chaque période et pour chaque classe.

Les jeux d'exploration ouvrent la voie aux autres types de jeux. La troisième colonne de ce tableau 1 est caractérisée par des verbes d'action. En complétant chaque verbe avec une contrainte ou un critère lié aux types d'objets utilisés, la précision, la vitesse, le temps... se dessinent immédiatement des jeux à règles :

Exemple : transvaser → avant que le sablier ne soit vide, empiler → plus haut que le meuble, faire la toilette de la poupée → sans laisser d'eau sur le sol... en équipe...



13 Représentations initiales : savoirs informels que l'enfant se construit de manière empirique, à partir de ses expériences vécues.

Tableau 1. Exemples de dispositifs pour jeux d'exploration dans des espaces dédiés

| Espaces dédiés | Intitulé | Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel (actions simples, sans scénarisation ni règle) |
|--|---|--|
| Sensoriel | Matières, objets sonores, objets visuels, autres sens Exemple de parcours sensoriels | Toucher des « tableaux » de matières et textures avec différentes parties du corps (diversifier). Écouter / localiser des objets sonores, des percussions, des instruments simples, etc. Observer au travers de lentilles, de filtres colorés, dans des miroirs simples ou déformants... Agir les yeux bandés : ranger des objets, effectuer de petits déplacements, suivre des pistes tactiles, localiser un son... associer des formes, des textures, des propriétés, etc. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Tapis de découverte, bâton de pluie, « boîtes à sons », sacs à surprises, tableau de matières et textures avec cache, lunettes teintées, kaléidoscope, miroirs simples et déformants, etc. Cabanes, chemins, tunnels... constitués de matières et matériaux divers ; à parcourir pieds nus, à quatre pattes, en rampant, sur le ventre, sur le dos, etc.</i> |
| Moteur | Ponts et parcours Transporteurs | S'équilibrer, sauter, marcher debout, de côté, à reculons, à quatre pattes, en rampant, etc. Pousser, tirer, charger, décharger, transporter, équilibrer, etc. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Petits « ponts » et passerelles, goulottes, tuyaux, ballons, tunnels, porteurs, jouets à tirer ou pousser...</i> |
| Manipulations* | Matières objets techniques méthodes | Transvaser, mélanger, trier, manipuler des solides et liquides variés... Manipuler objets, mobiles et équilibres : outils scripteurs, objets flexibles et élastiques, ressorts, aimants, loupes, lampes LED, pinces, objets à vis, à leviers, démontables, systèmes de fermetures, enrouleurs, Spirograph®, engrenages, etc. Faire rouler ou glisser tous types d'objets sur différents plans et pentes, secs ou enduits de liquides colorés... Manipuler des images et des sons avec des outils numériques. <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bacs intérieurs, à sable ou à liquides, avec bouteilles, entonnoirs, pelles, etc.</i> <i>Pinceaux, objets démontables, voitures à friction, à ressort, avec portes et capot ouvrant...</i> |
| Constructions* (phase d'exploration du matériel) | Assemblages | Paver, empiler, encastrer, ajuster, assembler, solidariser... pour « mettre ensemble » puis réaliser progressivement des assemblages plus complexes non figuratifs, puis figuratifs simples... pour aller vers les jeux de constructions, avec ou sans modèle, pour jouer ou réaliser un projet... Suspendre / équilibrer / accrocher / faire balancer (prévoir pinces à linge, crochets, tiges, etc.). <i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Bûchettes type Kapla®, puzzles à encastrer, à assembler, Duplo®, cubes, briques, etc.</i> |

| Espaces dédiés | Intitulé | Exemples de jeux d'exploration et exemples de jouets ou de matériel (actions simples, sans scénarisation ni règle) |
|---|---|---|
| <p>Jeux d'exploration associés aux jeux symboliques : (phase d'exploration du matériel)</p> <p>En taille réelle ou par l'intermédiaire d'objets miniatures ou symboliques.</p> | <p>Déguisements Poupées Maison Véhicules</p> <p>Commerce Miniatures (maison, ferme, garage, zoo, commerce, etc.) Castelet</p> | <p>S'habiller, habiller un mannequin, habiller une poupée... des pieds à la tête ; Faire la toilette, coiffer, coucher, lever, faire manger, repasser ; Prendre, organiser, utiliser, ranger les objets de : cuisine, salle de bains, chambre, toilettes, atelier... Regarder la télévision, téléphoner à..., utiliser un terminal numérique ; Prendre, déposer, associer, organiser, catégoriser, trier, classer, échanger, etc. Créer des décors, imaginer des interactions entre des objets miniatures (animaux, véhicules, personnages, etc.).</p> <p><i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Poupées, mannequins, marionnettes, vêtements divers selon les saisons et les activités.</i> <i>Équipements cuisine, nursery, atelier, objets roulants, etc.</i> <i>Jouets, personnages et décors miniatures.</i> <i>Tablettes ou smartphones pour « jouer » à se parler à distance.</i></p> |
| Médiathèque | <p>Livres, documents (visuels, audio, audiovisuels, tactiles, etc.) Écran(s)</p> | <p>Regarder ou consulter un document : livre, affiche, support d'écrit, d'images et de photos. Regarder ou observer <u>en boucle</u>, un clip vidéo narratif ou documentaire de 30 secondes à 3 minutes. Interagir avec un livre numérique interactif.</p> <p><i>Exemples de jouets ou de matériel :</i> <i>Tablettes tactiles, TV ou écran pour diffuser les clips, dispositifs d'écoute sans fil adaptés...</i></p> |
| « Bric à brac »... | <p>Objets sur lesquels l'enseignant souhaite porter une focale...</p> | <p>Découvrir, explorer... Éléments d'habillement, boîte à neige, casse-noix, glaçons... objets extraits des autres espaces dédiés ou sur lesquels l'actualité attire plus particulièrement l'attention. Objets et situations préliminaires à la découverte d'un album, d'un jeu, etc.</p> |
| Extérieurs | <p>Bacs à sable ou à autres matières Engins roulants Jeux moteurs</p> | <p>Saisir, frotter, vider, remplir, verser, faire couler, entasser, creuser, bâtir, griffer, planter, etc. Déplacer, se déplacer, tirer, pousser, transporter, remorquer, faire rouler... avec obstacles, tracés, etc. Combiner, faire tomber, s'écrouler, faire sauter... des empilements, des objets en équilibre, etc. Grimper, glisser, sauter, lancer, se suspendre, se balancer, etc.</p> |

*espace parfois dédié, parfois polyvalent, selon les choix de l'enseignant ; l'espace dédié permet d'interrompre l'activité puis de la poursuivre plus tard, ce qui peut être très motivant dans le cadre de constructions nécessitant beaucoup de temps.

Exemple de programmation pour deux périodes

Le tableau 2 ci-dessous, propose une programmation pour les deux premières périodes de chaque année de l'école maternelle. Elle intègre le choix de matériel retenu pour chacune de ces périodes, de sorte qu'une rotation judicieuse permette aux enfants des découvertes riches et variées, sans risque de lassitude.

Le choix adopté par l'équipe consiste à opérer une rotation des ateliers ou de leurs contenus à chaque demi-période. Ainsi, la première partie de la période 1 de PS, propose-t-elle d'abord à l'enfant d'explorer des matières qu'il peut trouver dans son environnement : terre, sable, eau, cailloux, bois...

Un espace dédié leur permet de les explorer indépendamment les unes des autres ou en les combinant.

La seconde partie de la période 1 introduit des objets pour observer au travers de différents « filtres » déformants ou colorés.

Tableau 2. Exemple de programmation partielle pour les espaces « jeux d'exploration », établie à partir du tableau 1

| Période | 3 à 4 ans | 4 à 5 ans | 5 à 6 ans |
|---------|--|--|--|
| P1 | <p>Sensoriel : matières, objets pour observer (loupes et lunettes)</p> <p>Moteur : marcher, s'équilibrer, pousser</p> <p>Imitation : poupées (habits, toilette)</p> <p>Médiathèque : vidéo, livres sonores, s'habiller, se laver</p> | <p>Sensoriel : localiser, identifier des sons</p> <p>Moteur : déplacements avec objets</p> <p>Manipulation : bac à graines, pinces</p> <p>Imitation : déguisements, poupées</p> <p>Médiathèque : vidéo marionnettes</p> | <p>Moteur : baguettes et rubans, essorages</p> <p>Manipulations : pinceaux, vis, écrous</p> <p>Construction : empiler, encastrier</p> <p>Médiathèque : livres sonores, vie animale</p> |
| P2 | <p>Sensoriel : objets sonores et visuels</p> <p>Moteur : marcher, sauter, ramper</p> <p>Imitation : poupées (hygiène, repas)</p> <p>Médiathèque : vidéo hygiène, repas</p> <p>clips livres sonores lus par l'enseignant</p> | <p>Sensoriel : objets sonores, kim</p> <p>Manipulations : boutons et fermetures</p> <p>Imitation : (s')habiller (haut du corps)</p> <p>Constructions : empiler, juxtaposer</p> <p>Médiathèque : vidéo vie animale (loup)</p> | <p>Manipulation : pipettes, crayons</p> <p>Construction : bûchettes, briques</p> <p>Imitation : outils de communication</p> <p>Bric à brac : essoreuses à salade</p> <p>Médiathèque : vidéo montagne, torrents</p> |

Cet exemple de programmation pour les « jeux d'exploration » est à compléter par des programmations pour les jeux symboliques, de construction et « à règles » détaillés dans la suite de ce document. Chaque atelier est proposé plusieurs fois au cours de l'année et au cours du cycle selon une progression dite « spiralaire » : l'enfant est confronté à un contexte qu'il a déjà fréquenté ; il est amené à y perfectionner ou approfondir ses apprentissages grâce à cette connaissance préalable, enrichie des acquisitions effectuées entre temps.

Selon l'âge des enfants accueillis, les espaces dédiés occupent des places variables dans la classe. La dominante « espaces sensoriels et moteurs », privilégiée jusqu'à environ 4 ans, cède progressivement la place aux autres espaces dédiés. Le nombre d'espaces dédiés varie selon l'aire de la classe et les espaces contigus exploitables : couloir, salle, médiathèque, porte donnant accès à un espace extérieur délimité.

Attirer le regard, susciter la curiosité

Le plus souvent, les jeux d'exploration sont d'abord provoqués par la présence d'objets qui attirent le regard et déclenchent le besoin de toucher, de prendre, de manipuler, puis d'organiser. Ils stimulent systématiquement des comportements d'entraînement à la recherche. En effet, l'objet utilisé rencontré de manière fortuite sera par la suite intégré dans le processus de réflexion et nourrira une intention de l'enfant dans ses projets de constructions simples. L'enfant ne se limitera plus à utiliser ce qui attire son regard, mais recherchera l'objet dont il aura intégré une image mentale.

Précisions sur l'espace médiathèque

A l'espace médiathèque, des jeux « pour regarder ou observer » autorisent l'enfant à fréquenter les livres et un écran de télévision gagne à trouver sa place dans un petit « salon ». Une tenture épaisse atténue les bruits de la classe, tout en permettant à l'enseignant de rester dans le champ visuel de l'enfant pour le sécuriser.

Cet espace permet à l'enseignant de proposer des livres sonores, des albums interactifs ainsi que de brefs clips vidéo (1 à 3 minutes) choisis selon ses intentions pédagogiques. De brèves séquences documentaires sur la manière d'une famille de loups, leur chasse, leurs jeux, permettent aux enfants de s'affranchir du premier contact fortement ethnocentrique présenté dans les albums. Il en est de même pour tout le bestiaire traditionnel de la maternelle, dont la réelle connaissance est inévitablement perturbée par cette dimension culturelle. En observant les animaux dans leurs milieux, les enfants s'intéressent aux interactions qui les relient entre eux, particulièrement celles du type « mère-enfant ». Ils développent une compréhension systémique qui les amène à établir de premiers liens entre les différents éléments qui constituent ce milieu.

Par ailleurs, des clips « ambiances » permettent aux enfants de s'immerger dans l'atmosphère d'un sous bois, d'une cascade, d'une vallée de montagne...

Le visionnement « en boucle » d'un clip vidéo court permet à l'enfant de découvrir de nombreux détails et de s'imprégner de séquences qui lui deviennent familières. Il enrichit ainsi ses représentations initiales et les partage avec ses pairs.

Les espaces extérieurs

La cour de récréation ainsi que les autres espaces extérieurs accessibles aux enfants multiplient les opportunités d'exploration. Comme pour l'espace classe, une programmation par période permet de créer des espaces dédiés en extérieur. Les enfants qui le désirent sont ainsi en mesure de pratiquer des jeux paisibles, sans crainte d'intrusions intempestives d'autres joueurs pris dans la dynamique de l'action.



D'après les plus récentes études, le jeu en extérieur est par ailleurs fortement préconisé pour prévenir les troubles de la vision, et plus particulièrement la myopie.

Les espaces polyvalents

Les espaces polyvalents permettent à l'enseignant de mettre en œuvre des séances délimitées dans le temps et au terme desquelles le matériel est retiré pour faire place à une nouvelle activité. Les productions ou constructions des enfants y sont donc éphémères, car un temps de rangement s'avère indispensable pour assurer un bon déroulement des activités suivantes. Il peut être intéressant de lier les productions réalisées dans ces espaces éphémères aux aménagements proposés dans les espaces dédiés. Leur réalisation procède alors d'un projet d'utilisation et leur temps de vie s'en trouve prolongé.

Exemple : à l'espace regroupement, des enfants construisent un pont qui complète une maquette de l'espace « jeux symboliques ».

Les plans de classes 1 à 4 présentés dans la partie « [Cadre général - Jouer et apprendre](#) », pages 20 à 24, offrent des exemples de localisation de ces différents espaces. Le tableau 3 ci-dessous en précise quelques utilisations dans le cadre de jeux d'exploration. Les jeux, le matériel ainsi que les actions possibles restent les mêmes que ceux listés dans la troisième colonne du tableau 1.

Tableau 3. Exemples de jeux d'exploration pour les espaces polyvalents

| Espace | Support d'activité | Modalités de jeu | Exemples de jeux d'exploration et d'exercices (précisés en <i>colonne 3 du tableau 1</i>) |
|---------------------------------|--|--------------------------|--|
| Regroupement | Au sol ou combiné avec le mobilier périphérique... | Coopératif ou individuel | Jeux moteurs, de construction, manipulation, imitation... : des caisses et des boîtes adaptées pour un stockage à proximité, permettent un rangement rapide et aisé par les enfants. |
| Zone d'accueil et d'information | Au sol, assis, ou sur petite table | Individuel | Annexe de la médiathèque : l'écran utilisé pour diffuser aux familles les diaporamas de moments vécus par les enfants est ensuite utilisé pour diffuser de brefs clips vidéo tels que décrits dans la partie précédente. Jeux sensoriels, de manipulation, de construction, éventuel table ou présentoir « bric à brac »... |
| Arts visuels sur grande table | Grande surface plane | Coopératif ou individuel | Sensoriel, manipulation, construction, imitation (mises en scène avec décors et personnages)... |
| Arts visuels sur chevalet | Surface quasi-verticale | Coopératif ou individuel | Sensoriel, moteur (bras / main / posture du corps), manipulations (coulores, pendules, utilisations de la gravité)... |
| Îlot de pupitres | Surface plane | Coopératif ou individuel | Jeux sensoriels, de manipulations, de construction, de scénarisation... |

| Espace | Support d'activité | Modalités de jeu | Exemples de jeux d'exploration et d'exercices (précisés en colonne 3 du tableau 1) |
|-----------------------------|---|--------------------------|--|
| Pupitres face au tableau | Surfaces planes | Individuel | Sensoriels, manipulation, construction. |
| Tapis au sol | Surface plane | Coopératif ou individuel | Sensoriel, manipulation, construction, imitation. |
| Espaces intérieurs contigus | Il est toujours bénéfique de profiter d'espaces contigus qui permettent aux enfants d'agir sans perturber ou être perturbés par des pairs : une portion de couloir délimitée par des bancs (espace moteur ou manipulation...), ou la salle de repos (espace sensoriel, construction, jeux symboliques et d'imitation...). Précaution : l'adulte doit facilement entrer dans le champ de vision de l'enfant (et inversement). | | |
| Extérieurs contigus | Le jeu en extérieur constitue un facteur important dans le bon développement des enfants. Une zone délimitée derrière porte vitrée leur permet d'agir à la lumière du jour et à l'air libre : jeux moteurs, sensoriels, de manipulation, de construction... | | |

L'enseignant et l'ATSEM répartissent leur présence entre les espaces dédiés et les espaces polyvalents selon les activités en cours et les types de jeux exercés par les enfants.

Jeux d'exploration dans les cinq domaines du programme de l'école maternelle

Quel que soit le domaine concerné et quel que soit l'âge des enfants, tout apprentissage explicite gagne à être précédé par une ou plusieurs phases d'exploration. C'est en faisant référence à celles-ci que les situations d'apprentissages explicites dans chaque domaine seront ensuite introduites et facilement comprises par les enfants. Pour que ces jeux libres s'enrichissent et dévoilent progressivement les possibilités qu'ils offrent, l'enseignant y participe par instants, à côté des enfants, sans autre ambition que celle de susciter des imitations spontanées.

Les parties ci-dessous présentent pour chacun des cinq domaines, les références au programme et plus particulièrement aux jeux d'exploration.

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral et l'écrit

[...] « Ces jeux phoniques peuvent être pratiqués en grand groupe mais l'enseignant privilégie l'organisation en petits groupes pour des enfants qui participent peu ou avec difficulté en grand groupe. Dans le courant de la grande section, il consacre des séances courtes et fréquentes à ces jeux, en particulier avec les enfants pour lesquels il ne repère pas d'évolution dans les essais d'écriture. » [...] « Dans des situations ludiques (jeux, comptines...) ou auxquelles ils peuvent donner du sens (DVD d'histoires connues par exemple), ils prennent conscience que la communication peut passer par d'autres langues que le français. »

Les jeux d'exploration ne sont pas évoqués dans ce domaine où n'apparaissent que des jeux à règles. L'outil numérique ouvre cependant d'intéressantes perspectives pour l'oral comme pour l'écrit.

2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Au-delà de leur dimension essentielle dans le développement psychomoteur de l'enfant, les « jeux moteurs » jouent un rôle majeur dans la socialisation et le respect de règles communes.

Le jeu d'exploration est clairement évoqué :

« Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives. » (Programme de l'école maternelle, 2015).

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

Exemple : avant de s'entraîner à lancer une balle dans un panier, l'enfant a besoin de s'amuser à lancer cette balle comme il veut et où il veut.

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

3.1. Les productions plastiques et visuelles

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

Exemple

Les enfants éprouvent la texture et la consistance des liquides, des pâtes et objets colorants. Ils les étalent ensuite sur différentes surfaces elles aussi préalablement explorées, lisses, rugueuses, granuleuses, etc.

3.2. Univers sonores

« L'école maternelle propose des situations qui leur permettent progressivement de découvrir la richesse de leur voix, les incitent à dépasser les usages courants en les engageant dans une exploration ludique (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...) ». « Des activités d'exploration mobilisent les percussions corporelles, des objets divers parfois empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion... » (Programme de l'école maternelle, 2015)

3.3. Le spectacle vivant

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

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

« [...] les enfants rencontrent les nombres écrits notamment dans des activités occasionnelles de la vie de la classe, dans des jeux [...] ».

Ils peuvent approcher le concept de quantité par des jeux de construction, de reproduction, de comparaison, de tris, de classements, de répartition, de comptage, etc. De nombreux jeux de société ou de déplacements sur des emplacements délimités au sol favorisent des manipulations des nombres et de leurs usages (mémoire d'une quantité, mémoire d'une position).

Tous ces jeux passent nécessairement par une étape d'exploration du matériel, indispensable pour chacune de ces opérations.

Exemples

- *Un enfant ne peut s'intéresser à l'aspect comparatif ou quantitatif d'une collection d'objets que s'il a bénéficié d'un temps suffisant pour les examiner et s'appropriier chacun d'entre eux au travers de manipulations diverses, impliquant et combinant tout ou partie de ses cinq sens.*
- *Un enfant appréhende plus facilement une opération de répartition s'il a pu explorer les utilisations de contenants compartimentés (boîtes à œufs, bacs à glaçons, portion de grillage, emballages alvéolés, etc.).*

4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Le terme « explorer » figure dans l'intitulé. L'enseignant multiplie les opportunités pour permettre aux enfants d'établir des contacts et des relations avec des objets plans et en volumes tels que ceux présents dans les jeux de construction et les puzzles. Divers types de balances font partie des jeux d'exploration qui construisent le concept de comparaison (<, > mais aussi « = »), et établissent un lien entre ce domaine et celui de l'exploration du monde.

Exemples

- *Des balances à plateaux, suspendues ou de type Roberval, sont laissées en libre accès. Les enfants explorent et observent ce qui advient lorsqu'ils déposent ou retirent des éléments sur les plateaux.*
- *Des mobiles suspendus équipés de petites pinces à linge, permettent aux enfants d'explorer des jeux d'équilibres riches en situations de comparaisons.*

Le prolongement logique de ces jeux d'exploration et d'exercice se situe dans des jeux de constructions répondant à des règles.

5. Explorer le monde

5.1. Se repérer dans le temps et l'espace

Certaines situations d'exploration et d'exercice favorisent efficacement une première sensibilisation en situation à ces concepts. Lorsqu'un enfant s'amuse à jeter un morceau de bois dans de l'eau qui coule, il observe sa progression dans l'espace et dans le temps. Si un obstacle le dissimule momentanément à son regard, la durée de cette disparition participe d'une perception du temps. L'écoulement d'un liquide, d'une poudre ou d'un fluide quelconque matérialise celui du temps lié à une position dans l'espace. Il en est de même pour l'attente d'un événement espéré et la conscience de cet état, ou encore pour l'observation d'un événement cyclique qui provoque l'attente de la répétition à plus ou moins long terme.

Exemples

- *Un bac à sable intérieur ou extérieur, équipé d'une trémie, de moulins à sable et d'accessoires pour transvaser, remplir ou verser, recueille toujours un grand succès auprès des enfants. L'introduction de tuyaux de différents diamètres, lisses ou annelés, pour guider la chute du sable dans un second bac en contrebas permet de diversifier les activités.*
- *Un long circuit composé de plans inclinés, de tubes, de goulottes, d'entonnoirs, permet aux enfants d'observer les différents objets roulants dévaler plus ou moins vite les différents secteurs du parcours.*

Les enfants sont ainsi « sensibilisés à la notion de durée » et font « l'expérience de l'espace » comme l'indique le programme.

5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

« Une première appréhension du concept de matière est favorisée par l'action directe sur les matériaux dès la petite section. Les enfants s'exercent régulièrement à des actions variées (transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer). Tout au long du cycle, ils découvrent les effets de leurs actions et ils utilisent quelques matières ou matériaux naturels (l'eau, le bois, la terre, le sable, l'air...) ou fabriqués par l'homme (le papier, le carton, la semoule, le tissu...) ». (Programme de l'école maternelle, 2015).

L'exploration du monde du vivant se nourrit d'observations et d'interactions avec le monde animal et le monde végétal dans leurs milieux de vie, parfois communs avec ceux de l'enfant. Avant que ces éléments deviennent objets d'études, des temps d'exploration sont nécessaires pour qu'une « rencontre » s'établisse dans leur contexte d'existence.

Exemples

- *L'enfant observe le « manège » d'une colonne de fourmis. Il interpose différents obstacles sur leur passage pour découvrir leurs réactions face à cette situation inattendue.*
- *L'enfant retire délicatement les cailloux, les petites herbes et d'autres petits objets d'une jardinière, pour se constituer un petit trésor. Il peut aussi en tamiser la terre pour en faire une poudre douce au toucher et agréable à travailler.*

Les activités présentées dans les tableaux 1 et 3 offrent de multiples illustrations de situations d'exploration du monde.

6. Utiliser les outils numériques

Lien vers la vidéo : « [Jouer avec les tablettes tactiles](#) »

La tablette tactile constitue aujourd'hui l'outil numérique de prédilection de l'enfant à l'école maternelle. L'exploration consiste à explorer l'appareil lui-même et à explorer le monde en utilisant ses fonctionnalités.

Il est recommandé de limiter l'exploration de la tablette aux fonctions d'enregistrement de l'image et du son, ainsi qu'à quelques applications ciblées permettant d'agir sur les images collectées. Le choix de ces applications doit faire l'objet d'un soin méticuleux car l'enfant y est livré à lui-même.

C'est pourquoi il est préférable qu'une priorité soit accordée à un objectif simple : découvrir, observer, comprendre le monde réel, en mettant à contribution les fonctions appareil photo, enregistreur de sons, caméra numérique.

Puis, on peut utilement s'appuyer sur ces enregistrements pour :

- faire progresser des savoirs et des comportements en mettant à profit le « feedback » offert par les enregistrements : enregistrer son discours, l'écouter, recommencer pour améliorer ;
- faire progresser des observations et des connaissances en observant des scènes plus précisément, de manière répétée, avec possibilité de figer l'image : observer l'enregistrement d'une fourmilière, ou celui d'une main qui trace une lettre ou une suite de lettres, d'un pair qui lace une chaussure, etc.
- agir sur le monde pour l'organiser selon l'image que l'on souhaite enregistrer : modifier un rangement, un décor, faire évoluer une scène au fil d'une histoire et l'organiser en diaporama, etc.
- agir sur l'enregistrement pour exprimer sa créativité : recadrer, coloriser, modifier, fusionner des photos, ajouter des effets sur une voix, etc.
- fusionner ou compléter un enregistrement de la réalité avec des objets fictifs, ou inversement...
- constituer des collections de captations pour trier, classer, communiquer...

La connexion des tablettes au vidéoprojecteur interactif permet de créer des moments « d'attention partagée » propices à la naissance d'échanges entre pairs.

La programmation d'appareils simples et pédagogiques relève spécifiquement de l'exploration du monde, c'est pourquoi il est pertinent d'y citer les dispositifs du type « Bee-Bot », qui permettent à l'enfant de structurer l'espace et le temps ainsi que les grandeurs et les formes dans des activités alternant les incursions dans le monde réel et les excursions dans le monde virtuel. Après quelques jeux structurés de découverte du matériel avec l'adulte, l'enfant peut en explorer des possibilités au cours de jeux libres.

Lien vers [l'outil numérique au service de la mobilisation du langage](#).