



# Les coins jeux au service des apprentissages

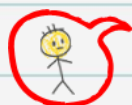
Janvier 2026



## Ce que disent les textes

### Bulletin officiel n° 25 du 24-6-2021 :

**Le jeu favorise la richesse des expériences** vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et **alimente tous les domaines d'apprentissages**. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. **Il favorise la communication avec les autres** et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : **jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés**, etc. L'enseignant 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**.



## Ce que dit la recherche

Le jeu permet aux enfants d'apprendre et de se développer, et c'est décuplé lorsque l'adulte s'y engage  
(Pyle et Bigelow, 2015 ; Weisberg et coll., 2016)

Le jeu symbolique aide à une certaine prise de distance par rapport au réel et permet de développer les capacités de représentation, la créativité, les fonctions exécutives (mémorisation et planification), les capacités sociales (théorie de l'esprit et langage).

D'après, la conférence de M.H Plumet :  
<https://podv2.unistra.fr/video/37421-le-jeu-et-le-developpement-de-lenfant-mh-plumet/>





# La typologie des jeux

D'après Eduscol : <https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

Jeux d'exploration : (sensori-moteur, manipulations, découvertes).

L'enfant interagit avec son environnement matériel et social. L'enfant découvre et entraîne son pouvoir à agir sur les choses et sur ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite.

Jeux symboliques : (imitation, jeux de rôles, mises en scène...).

L'enfant réinterprète la réalité de son vécu et invente ses propres scénarios. Il se construit comme individu autonome et capable d'agir et de prendre sa place au sein du groupe.

Jeux de construction : (assemblage et fabrication)

L'enfant utilise du matériel diversifié (tant dans la forme que dans la matière ou des propriétés) pour construire ou créer des objets. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à construire son identité individuelle et au sein du groupe.

Jeux à règles : (jeux de société, de plateau, d'équipes...)

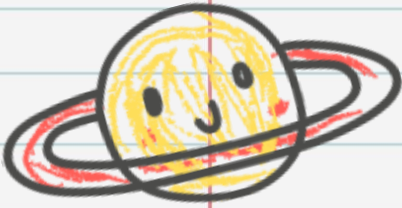
L'enfant joue avec ses pairs en se conformant à un cadre commun qui peut être fixe ou négocié. Il apprend à adapter ses conduites sociales et à mettre en œuvre des stratégies [...], développe ses capacités réflexives (analyse et anticipation).

## Jeux libres et jeux structurés

D'après Eduscol : <https://eduscol.education.fr/document/13528/download>



	Jeux libres	Jeux structurés
L'enfant	Choisit librement son jeu	Adhère à une situation de jeu conduite par l'enseignant
L'enseignant	N'intervient pas (observe, évalue) Ou Accompagne ponctuellement (geste, langage ...)	Initie le jeu en vue d'apprentissages spécifiques (explique, montre, guide...) et l'intègre dans sa démarche pédagogique
Les apprentissages	Ne sont pas explicites. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.	Sont rendus explicites par des phases réflexives et l'énonciation de critères de réussite. Conservation d'une trace / institutionnalisation.



## Faire évoluer les coins jeux :

### Pourquoi ?

L'installation stéréotypée des coins jeux, figée dans le temps constitue un réel frein à la multiplication des expériences (sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives).

### Comment ?

En menant une réflexion sur :  
les apprentissages visés (programmation)  
la temporalité (mise en place et fin du coin jeu)  
les conditions d'utilisation (taille du groupe, présence de l'adulte, matériel, règles)

### Quelques repères de progressivité



#### Quels jeux pour quels âges ?

Retrouvez le tableau des jeux de l'enfant selon les tranches d'âge sur « Jouer et apprendre » Eduscol p 25

<https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

### Quelques exemples pratiques

#### Le langage au coin cuisine Eduscol



#### L'ordinalité au coin garage Eduscol



#### L'hygiène et le corps au coin poupée (le bain) mission maternelle 78



### Quelques ressources

Eduscol « Jouer et apprendre »

<https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

Eduscol : ressources pour chaque type de jeux

<https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre-cycle-1>

Claudie Faucon-Méjean « Aménager les espaces » Ed RETZ

