
Table des matières

Introduction	4
1. Le jeu dans le programme de l'école maternelle	6
2. Le jeu libre	7
3. Le jeu structuré	9
3.1. Place du jeu dans une situation de jeu structuré, niveau 2 (S2)	10
3.2. Exemple de déroulement de séances de jeux structurés	11
4. Du jeu libre au jeu structuré	12
4.1. Place de l'enseignant	13
4.2. Une logique spiralaire	13
4.3. Faire naître et actualiser les représentations initiales	14
5. Proposition de typologie	16
6. Jeux et développement de l'enfant	18
6.1. Développement de l'enfant et types de jeux	18
6.2. Développement de l'enfant et temps de jeux	19
6.3. Développement de l'enfant et aménagement des espaces	20
6.4. Quels jeux pour quels âges ?	25
6.5. Jeu et égalité entre les filles et les garçons	26
7. Jeu et langage	27
8. Place du numérique	30
8.1. Utiliser l'outil numérique	30
8.2. Solutions matérielles, logiciels et applications	31
9. L'implication des familles	32
10. Vers une ludothèque d'école	33