

JOUER ET APPRENDRE EN MATERNELLE

	2/3 ANS	3/4 ANS	4/5 ANS	5/6 ANS
	L'enfant joue en parallèle	Collaboration : jouer avec 2 à 3 pairs. Il s'exprime avec « je »	Collaboration et coopération il aime jouer avec ses pairs et partage ses jouets. Il peut jouer sur un temps long. Il découvre les autres points de vue.	Coopération : l'enfant préfère jouer avec des pairs de même sexe et y renforce son identité sexuée.
Jeux d'exploration	Grimper, s'équilibrer, se déplacer ; tirer, pousser, déplacer des objets ; manipuler de petits objets ; jouer avec l'eau et le sable ; répéter des actions simples (transport, déplacement, manipulations...)	Manipuler des matières, les objets ; prend progressivement conscience de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples	Explorer les matières et les objets nouveaux, mais aussi les usages et les possibilités que lui ouvrent ses progrès dans la grande motricité et dans la motricité fine	Exerce sa grande motricité et sa motricité fine ; rencontre d'objets nouveaux ou de situations inédites qu'il découvre dans son environnement
Jeux symboliques	Imitation (différée)	Imaginer et jouer des histoires ; donner un rôle aux objets (fonction symbolique), se déguiser	Élaborer des histoires complexes, attribuer des rôles à ses pairs, se déguiser, utiliser des marionnettes ; le temps et l'espace sont pris en compte	Les jeux de « faire semblant » se complexifient et évoluent vers une « scénarisation » ; l'enfant s'ouvre au jeu dramatique médiatisé par l'adulte.

JOUER ET APPRENDRE EN MATERNELLE

	2/3 ANS	3/4 ANS	4/5 ANS	5/6 ANS
	L'enfant joue en parallèle	Collaboration : jouer avec 2 à 3 pairs. Il s'exprime avec « je »	Collaboration et coopération il aime jouer avec ses pairs et partage ses jouets. Il peut jouer sur un temps long. Il découvre les autres points de vue.	Coopération : l'enfant préfère jouer avec des pairs de même sexe et y renforce son identité sexuée.
Jeux de construction		Juxtaposer, empiler, emboîter, pour assembler ou construire à plat ou en volumes, en utilisant des blocs de formes diverses, ou des objets communs (boîtes, emballages, bobines...)	Constructions plus précises, plus complexes et plus réalistes ; construit des tours et des formes qu'il commence à intégrer à des jeux symboliques ; trie des formes et des couleurs ; peut combiner différents objets et jeux dans ses constructions.	Les constructions se complexifient, introduisent des éléments de liaison et sont plus souvent destinées à assurer une fonction dans le jeu lui-même ou hors de celui-ci.
Jeux à règles		Il imagine les règles de jeux (spontanées ou arbitraires) ; il apprécie les premiers jeux à règles simples (memory, loto) ; comprend le principe de tour de rôle.	Capable de respecter des règles simples et de les changer ; aime danser et suivre des rythmes.	L'enfant est capable de respecter des règles plus complexes, de les faire évoluer ; il a tendance à préférer la compétition à la coopération.