Jouer et apprendre :
créer une ludothèque dans chaque école maternelle de l'arrondissement

Le nouveau programme de l'école maternelle place l'acte de jouer au centre des activités de l'école maternelle.

L'acte de « Jouer pour apprendre » participe à la construction de l'enfant dans ses dimensions individuelles et sociales, et s'organise comme des actions sur lesquelles des apprentissages scolaires se construisent et prennent du sens.

C'est dans ce cadre que les écoles maternelles de l'arrondissement ont élaboré ce projet de création d'une ludothèque par école.

Pourquoi le jeu est essentiel

Jouer dans le cadre d'un protocole pédagogique construit, permet des acquisitions essentielles à un élève de l'école maternelle.

Le jeu, c'est :

- agir sur le réel
- construire des fictions
- développer son imaginaire
- exercer son autonomie et se responsabiliser
- développer ses compétences langagières
- structurer des savoirs à partir de ses 1ères expériences et des liens construits
- se faire plaisir
- établir des liens avec ses pairs, apprendre à collaborer, coopérer, échanger des stratégies, des opinions
- découvrir et expérimenter la règle

Quelles différences avec les coins jeux mis en place dans chaque classe

La constitution d'une ludothèque, soit dans un local spécifique ou en circulation dans les classes, permet de mutualiser un matériel et des expériences, de jouer dans un espace ritualisé et de partager une culture commune.

Cette situation d'apprentissage est source de nouveaux échanges entre l'ensemble des élèves et d'expériences à mutualiser. Dans ce cadre, le jeu devient ainsi un élément fédérateur.

Sur le plan matériel, le projet ludothèque permet de faire bénéficier les élèves d'un matériel qui n'existe pas encore dans les écoles, car absent des catalogues de commandes de la Ville de Paris sur l'application Edeal. Cette ludothèque doterait les maternelles du 3^{ème} d'un matériel en quantité suffisante, choisi par les enseignants dans le respect de leurs objectifs pédagogiques.

L'option ludothèque circulant dans l'école, telle une malle au trésor, est source d'innovation face à la permanence des coins jeux, qui restent des repères nécessaires pour l'élève. Cette malle, objet de curiosité

et d'interrogation, attendue par les élèves, apporterait une dynamique nouvelle, des expérimentations et de apprentissages renouvelés.

Thématiques de jeux choisis par école

Ecole maternelle Brantôme

75 élèves

Jeux à règles

Ecole maternelle Chapon

170 élèves,

Jeux de construction

Ecole maternelle Paul Dubois

Elèves

Jeux de construction avec engrenages, aimants

Ecole maternelle Perle

125 élèves,

Jeux symboliques et d'imitation : déguisements et épicerie

Ecole maternelle Saint-Martin

75 élèves,

jeux symboliques et d'imitation, jeux de construction et jeux à règles

Ecole maternelle Turenne

159 élèves

Jeux

Ecole maternelle Vaucanson

65 élèves

Jeux symboliques et d'imitation, jeux de construction et jeux à règles

Volet financier

Toutes les écoles maternelles étant mobilisées, le budget pourrait s'appuyer sur la dotation scolaire municipale, soit 29€ par élève.

Equipement

Nathan, Asco-Celda, Bourrelier, Wesco, Haba, Arthur et Marie