

L'espace classe à l'école maternelle

❖ L'ENFANT ET LE JEU :

- L'enfant et le jeu : critères essentiels
- L'enfant, le jeu et l'école maternelle

❖ LES ENJEUX DES COINS JEUX:

- Ce que disent les IO
- Quels liens avec les domaines d'activités de l'école maternelle ?
- Objectifs généraux communs à tous les coins jeux
- Exemple de typologie des coins jeux
- Progressivité dans les coins jeux :
 - ✓ Déguisement
 - ✓ Voitures
 - ✓ Poupées et cuisine
 - ✓ Manipulations
 - ✓ Jeux de construction
 - ✓ Bricolage

❖ L'AMÉNAGEMENT DES COINS JEUX : fiches pratiques

- Déguisement
- Cuisine
- Voitures
- Poupée
- Épicerie
- Manipulations
- Jeux de construction
- Bricolage

❖ LES ESPACES D'ACTIVITÉS

- Ce que disent les IO
- Objectifs visés dans les espaces d'activités présentés
- Les espaces d'activités dans les différentes classes

❖ L'AMÉNAGEMENT DES ESPACES D'ACTIVITÉS : fiches pratiques

- Regroupement
- Peinture
- Graphisme
- Livres
- Jeux de société
- Activités scientifiques dans les différentes classes :
 - ✓ Matière et objets
 - ✓ Découvertes sensorielles
 - ✓ Monde du vivant

❖ L'AFFICHAGE DANS LA CLASSE

L'espace classe à l'école maternelle

« L'aménagement des salles de classes doit offrir de multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices. Il permet d'éprouver des émotions, de créer et de faire évoluer des relations avec ses camarades ou avec les adultes. Il garantit à chaque enfant de grandir dans un univers culturel qui aigüise sa curiosité et le conduit à des connaissances sans cesse renouvelées en totale sécurité.

L'aménagement de la classe doit permettre à l'enfant de satisfaire son besoin d'activité et son envie d'apprendre. Il doit pouvoir peindre, découper, lire, bricoler, observer jouer...communiquer avec les autres. »

(BO N° 1 du 14/02/02 Horaires et Programmes d'enseignement de l'École Primaire)

L'espace de la classe s'organise, en dehors du lieu de regroupement, en deux types d'espaces distincts dans leur fonctionnement : les coins jeux d'une part et les espaces d'activités d'autre part.

Dans les deux cas, il s'agit de lieux :

- aménagés et organisés par l'adulte,
- assortis de règles de vie, de règles de fonctionnement,
- répondant à des intentions pédagogiques, visant des apprentissages

Les coins jeux, répartis dans la classe, le plus souvent en périphérie :

- la fréquentation est libre et toujours à l'initiative de l'enfant,
- l'enfant est le décideur de l'activité qui s'y déroule, sans obligation de production,
- l'adulte est en dehors, il observe.

Les coins jeux, nombreux et variés dans la classe des petits, le seront moins dans la classe des grands, mais doivent tout de même y être maintenus.

Ex : bricolage, épicerie, jeux de société...

Les espaces d'activités, le plus souvent situés au centre de la classe et utilisant le mobilier habituel (tables, chaises)

- la fréquentation n'est pas libre mais imposée par l'enseignant qui organise les groupes d'enfants et prévoit leur rotation
- l'enseignant met en place des situations pédagogiques visant l'acquisition de compétences qu'il évalue

L'aménagement de la classe doit :

- assurer la **sécurité**
- permettre la **mise en œuvre d'une pédagogie spécifique** ;
- respecter les **conditions d'hygiène** nécessaires

Sécurité	Respecter les normes de sécurité	<ul style="list-style-type: none">• Circulation• Évacuation• Résistance au feu <i>Réf : commission de sécurité</i>
	Offrir un mobilier de qualité	<ul style="list-style-type: none">• État du mobilier• Nature des matériaux• Ergonomie

Pédagogie	Respecter les normes de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Circulation • Évacuation • Résistance au feu <i>Réf : commission de sécurité</i>
	Offrir un mobilier de qualité	<ul style="list-style-type: none"> • État du mobilier • Nature des matériaux • Ergonomie
	Satisfaire aux besoins de l'enfant	<ul style="list-style-type: none"> • Différencié suivant les sections • Évolutif au cours de l'année
	Répondre à des objectifs pédagogiques clairement définis	<ul style="list-style-type: none"> • Construire des relations <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorer ✓ Manipuler ✓ Jouer
	Permettre des actions diversifiées	<ul style="list-style-type: none"> • Coins jeux <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ateliers permanents ✓ Espaces polyvalents
	Être évolutif	<ul style="list-style-type: none"> • Cloisonnements mobiles
	Permettre le regroupement de tous les enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Espace suffisant <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nombre de sièges ✓ Type de sièges
	Permettre l'action individuelle	
	Donner envie d'agir	<ul style="list-style-type: none"> • Lisibilité • Qualité des jeux, jouets, du matériel
	Permettre à l'enfant de se repérer	<ul style="list-style-type: none"> • organisation claire <ul style="list-style-type: none"> ✓ Activités bien identifiées ✓ Espaces délimités
	Faciliter le rangement	<ul style="list-style-type: none"> • Différents types de rangement possible (casiers, tiroirs, présentoirs...) • Accessibilité des différents modules de rangement • Lisibilité (étiquettes, photos...)
	Permettre l'affichage	<ul style="list-style-type: none"> • Affichage institutionnel <ul style="list-style-type: none"> ✓ Affichage pour les enfants ✓ Affichage pour les parents
	Faciliter les déplacements des enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Encombrement • Rapport mobilier/ superficie/ nombre d'enfants • Répondre au besoin d'autonomie

Bien être	Être sécurisant au plan affectif	<ul style="list-style-type: none"> • Permanence de certains repères • Isolement possible • Espaces d'activités définis, visibles et lisibles par l'enfant
	Être accueillant	<ul style="list-style-type: none"> • Lumières, couleurs • Jeux, jouets • Affichages • Aménagement de l'espace
	Être esthétique	<ul style="list-style-type: none"> • Couleurs (harmonie) • Présentation des travaux d'enfants
	Être confortable	<ul style="list-style-type: none"> • Ergonomie du matériel • Éclairages • Confort thermique • Confort sonore • Revêtement de sol

Hygiène	Permettre un nettoyage aisé	<ul style="list-style-type: none"> • Revêtement de sol • Encombrement • Matériaux
	Permettre des nettoyages en cours d'activité	<ul style="list-style-type: none"> • Point d'eau dans la classe

❖ L'ENFANT ET LE JEU

Quand nous parlons de jeu, nous avons chacun une représentation liée à notre vécu : telle personne verra jouer à la corde, telle autre pensera à une partie d'échec ou alors à un match de foot.

S'il est difficile de définir jeu, c'est qu'est ténue la frontière entre le jeu et le rêve, le jeu et l'apprentissage et surtout par la main mise des adultes sur lui : il y a les règles du jeu, les temps de jeux, les jeux olympiques, les jeux mathématiques et les aires de jeu. Et pourtant le jeu, le vrai, garde ses vertus fondamentales de liberté, de création, de spontanéité, de fantaisie, de fantasmes, de rêves. Tout est permis quand on joue.

On fait, on dit « comme si... on y était ».

Si le jeu existe à tout âge, c'est l'investissement du sujet qui varie. Le jeu a un sens pour celui qui joue, ce sens n'est pas toujours visible pour l'observateur, c'est du domaine de l'imaginaire, un monde qui est recréé. Tout aménagement, tout équipement doit laisser une libre initiative au joueur sur le sens qu'il souhaite donner à son jeu. Le jeu est une activité relationnelle : c'est une interaction constante entre le sujet et son milieu, une relation à soi, aux autres, aux choses. Les aménagements mis en place permettront aux relations de s'établir et de les protéger.

• L'enfant et le jeu : critères essentiels

1-Le jeu est autotélique : il est ouvert à tous les possibles.

Le jeu est sa propre finalité, il n'y a pas de production.

2-Le jeu est fonctionnel : S'il n'a pas de finalité hormis lui-même, le jeu a un résultat ; il est fonctionnel, il prépare les gestes et les actions utiles à l'homme adulte, il est une expérimentation de soi-même, il concourt au développement moteur et psychologique.

L'enfant qui joue, développe ses perceptions, son intelligence, ses tendances à expérimenter, ses instincts sociaux et la maîtrise de son corps.

3-Jouer est un comportement global: L'enfant qui joue s'y investit complètement, toute son activité y est concentrée, il ne peut pas jouer en faisant autre chose.

4-Jouer est une activité volontaire :

On peut accepter ou refuser de jouer, mais ne pas y être contraint.

5-Jouer c'est prendre du plaisir : (même si on est sérieux) C'est de l'ordre de la jubilation ; pensons particulièrement aux jeux de vertige où le plaisir est lié au risque, à la limite entre la stabilité et la chute. Dès qu'il y a déplaisir, on ne joue plus, on s'en va, ou on refait les règles.

6-Jouer c'est entrer en relation: Même quand son activité est solitaire, c'est-à-dire sans coopération ni opposition motrice avec autrui l'enfant reste un être social et les autres ne sont pas absents de ses motivations ; il s'agit par exemple d'imiter, de s'initier à une pratique enviée, d'attirer l'attention sur sa personne.

Lorsque les enfants jouent « à côté » les uns des autres, on note beaucoup d'influences réciproques sur les comportements. Les rencontres fortuites sont à l'occasion de découvrir l'existence des autres. Regarder un jeu c'est déjà jouer.

Plus tard le jeu est un espace de rencontres, d'espacements, d'accommodements aux autres ; c'est un lieu d'apprentissage des règles sociales, de leur élaboration, de leur respect, de leur remise en cause, de leur modification.

7-Le jeu a toujours des règles : Implicites au jeune âge, explicites plus tard, elles structurent le jeu. Faire n'importe quoi, n'importe comment, ce n'est pas jouer.

La règle est indispensable au jeu, mais n'est pas la source du jeu. Les règles se définissent comme des lois unissant les éléments de la structure dans l'espace et dans le temps. Elles assurent par exemple, l'entrée et la sortie du jeu : « on dirait que c'est le matin, on dirait que je suis la maman... »

8- Jouer c'est faire semblant : On ne tombe jamais dans l'illusion. En jouant, l'enfant sait qu'il joue, qu'il fait comme si, même s'il en a une conscience implicite pour les plus jeunes. Cela s'illustre quelquefois dans les disputes quand on est traité de mauvais joueur, celui qui « se prend au jeu », qui perd cette notion du faire semblant (ex : bagarre).

9- Le jeu est symbolique, il a toujours rapport à l'inconscient: Le jeu véhicule ainsi tous les désirs exprimés, toutes les frustrations enfouies, refoulées à la faveur de l'éducation. Dans le jeu, l'enfant projette ses relations, ses désirs. Les jouets prennent de l'importance dans ce qu'ils peuvent représenter de l'inaccessible : mots, avions... (ex : l'enfant règle des comptes).

10- Le jeu se déroule dans un temps et un espace spécifique: le jeu se donne des possibilités imaginaires de tracer un dedans et un dehors. Il existe des espaces qui facilitent et stimulent le jeu (forêt, espaces dégagés, squares) et d'autres qui n'interviennent qu'au moment où le jeu a des objectifs précis (terrain de foot).

En résumé : Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie et complètement impérieuse, pourvue en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie quotidienne. (Huizinga dans « Homo ludens »).

• L'enfant, le jeu et l'école maternelle

"Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? "

P. Kergomard.

À l'heure où l'école maternelle accueille presque tous les enfants, de 3 à 6 ans, comment se situe-t-elle par rapport aux propos de P. Kergomard ?

- Le jeu n'est-il pas à l'opposé de la notion de travail ?
- Le jeu a-t-il toute sa place au sein de l'école, de la classe. Comment y est-il considéré ?
- Les situations de jeu offertes aux enfants leur permettent-elles d'apprendre, de rencontrer les autres de grandir ?

L'enfant joue avec sérieux, pour lui ce n'est jamais ne rien faire. Dans son activité ludique il poursuit la difficulté, l'effort est accepté. Il se donne et respecte des règles, décide, s'exerce, sans risque d'échec. Le jeu est un non-travail " qui a sa propre raison d'être et trouve son but en lui-même" (Martine Mauriras-Bousquet)

Le jeu doit être possible partout où vivent des enfants. À l'école maternelle des lieux et des moments lui sont-ils consacrés, de manière systématique ? Les cours de récréation sont aménagées et favorisent des pratiques ludiques de toute sorte. Du matériel équipe les " salles de jeu" pour étayer les activités motrices. Il y a des jeux, des jouets dans les classes et des coins jeux y sont installés. L'enfant joue donc à l'école, mais son jeu est très souvent organisé par l'enseignant, en fonction de ses intentions pédagogiques. Jeux éducatifs, jeux de lecture, de mathématiques. Concession à l'âge et aux besoins reconnus des enfants le jeu est souvent un temps spécifique de la démarche pédagogique et devient vite passerelle vers des apprentissages sérieux.

" Tu pourras aller jouer quand tu auras fini ". Le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense, ou comme un bouche-trou. C'est une simple récréation. Ainsi une hiérarchie s'installe : le futile s'oppose au sérieux, l'invisible à l'évaluable, le jeu à l'exercice, le jeu libre au jeu dirigé et l'initiative de l'enfant à celle de l'enseignant. Le jeu libre devrait être intégré dans l'organisation spatiale et temporelle de la classe. Les jeux spontanés des enfants évoluent avec l'âge et les "coins" présents de la petite à la grande section devraient refléter et soutenir cette progression.

L'absence du regard de l'enseignant sur l'enfant qui joue, l'absence de modification et d'enrichissement des installations matérielles, des types de jeux offerts, le peu d'attention portée à la qualité et au bon état des objets, entraînent l'appauvrissement des conduites ludiques, langagières, et sociales...

Les enseignants ont un travail de valorisation de ces coins jeux à mener, et à réhabiliter dans les classes les pratiques ludiques authentiques des enfants.

À eux de composer le cadre pour :

Donner à jouer : les aménagements sont pensés, répondent aux besoins des enfants, leurs intérêts, et évoluent dans le temps.

Laisser jouer : l'enfant doit avoir l'initiative du jeu, la liberté et le temps nécessaire pour exercer son imagination, sa créativité.

Jouer avec : éventuellement, si l'enfant le sollicite l'adulte est disponible pour être partenaire à niveau égal, sans bouleverser le sens du jeu de l'enfant.

Les espaces de jeux de la classe doivent être l'objet d'une réflexion approfondie quant à leurs contenus, apprentissages que les enfants peuvent y faire. Ils nécessitent une préparation soignée (écrite et matérielle) au même titre que les autres activités. À cet effet, les quelques exemples de fiches proposées permettront peut-être aux enseignants de sauvegarder ce mode d'apprentissage privilégié qu'est le jeu enfantin.

❖ LES ENJEUX DES COINS JEUX

• Ce que disent les IO

« Les enseignants y ont le souci d'offrir à chaque enfant un cadre de vie et une organisation des activités qui favorisent son autonomie et lui laissent le temps de vivre ses premières expériences tout en l'engageant à de nouvelles acquisitions. Ils identifient avec précision les besoins de chacun, ils créent les conditions des découvertes fortuites et suscitent les expérimentations spontanées. Ils encouragent l'activité spontanée et maintiennent un niveau d'exigence suffisant pour que, dans ses jeux, l'enfant construise de nouvelles manières d'agir sur la réalité qui l'entoure. »

« C'est par le jeu, l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible que l'enfant selon un cheminement qui lui est propre, y construit ses acquisitions fondamentales. »

« Les apprentissages premiers sont premiers parce qu'ils permettent à l'enfant de découvrir que l'apprentissage est dorénavant un horizon naturel de sa vie. Ils lui permettent d'entrer dans une articulation entre jeux et activités par laquelle il deviendra progressivement un écolier qui aime apprendre, qui a pris conscience qu'il existe des chemins qui mènent à des savoir-faire inédits, à des connaissances toujours neuves ».

(BO N° 1 du 14/02/02 Programmes de l'École Primaire, École Maternelle).

• Quels liens avec les domaines d'activités de l'école maternelle ?

Maîtrise de la langue

- Communiquer avec l'autre pour agir.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres,
- Oser parler (parler à sa poupée, à son camarade...)
- Communiquer sans l'aide de l'adulte,
- Commenter son action immédiate (dire ce qu'on fait à un camarade...)
- Evoquer des situations passées ou à venir (parler de situations vécues à la maison, de ce qu'on va faire...)
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonctions...)
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique (mobilier, ustensiles de cuisine, nommer des objets et leur qualité)

Vivre ensemble

- Éprouver sa liberté d'agir,
- Construire des relations nouvelles avec ses camarades,
- Se faire respecter,
- Accepter, respecter, les autres,
- Partager avec les autres (le jeu, l'espace, le matériel ...),
- Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre,
- Partager des moments privilégiés et « autonomes » avec les autres, sans l'adulte,
- Connaître, accepter et respecter les règles de fonctionnement des coins jeux,
- Connaître la place du matériel, savoir ranger...

Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles :

- Construction de l'identité :

Dans tous les jeux symboliques, " pas pour de vrai " et " à faire semblant " l'enfant va :

- se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer...
- faire l'apprentissage des rôles sociaux réels.
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé.
- développer des compétences d'initiative.
- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu
- développer un sentiment de confiance en soi.
- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction.

" L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre " AM Gioux. IEN

•Objectifs généraux communs à tous les coins jeux

Socialiser - Permettre à l'enfant de :

- Se connaître,
- Construire son identité,
- Respecter les autres,
- Accepter les autres,
- Développer son autonomie,
- Coopérer,
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres,
- Développer son sens des responsabilités,
- Respecter le matériel collectif,
- Accepter et respecter les règles collectives, les transformer, les adapter,
- Développer des interactions avec les autres.

Apprendre - Permettre à l'enfant de :

- Donner du sens à ses activités,
- Donner du sens à l'école,
 - Être acteur dans la construction de ses savoirs,
 - Confronter ses expériences, les comparer, argumenter ses résultats.

•Exemple de typologie des coins jeux

Jeux d'imitation	Jeux moteurs	Jeux de Construction	Jeux de Manipulation	Jeux sensoriels
Maison : - cuisine - poupées Épicerie Voiture Déguisement Marionnettes Infirmerie Coiffure maquillage Téléphone Personnages et petits sujets Bricolage	Porteurs Trotteurs Piscine de balles	Cubes Briques de tailles différentes Blocs de formes différentes Pièces de bois Planchettes Rondins... Formes géométriques	Transvasements : Graines, eau, pâtes, sable, marmons...perles Jeux avec des objets qui ont une fonction : serrures, cadenas... Bricolage Jeux d'adresse : Toupies (GS) ...	Parcours tactiles avec : Différents reliefs Différents matériaux Boîtes à formes à toucher Encastremets

Savoir que...

Un enfant peut avoir besoin de s'isoler, se reposer, rêver, ne rien faire...

•Progressivité dans les coins jeux :

Les coins jeux ont leur place tout au long du cycle. Cependant, certains s'adressent plutôt aux classes de grands, d'autres évoluent vers des espaces d'activités (scientifiques, plastiques...) où l'adulte met en place des situations pédagogiques. Le tableau ci-dessous tente une récapitulation (non exhaustive) de la spécificité des coins jeux. Les fiches qui font suite donnent les grandes lignes de l'évolution nécessaire de la PS à la GS.

Niveau Coin jeu	PS	MS	GS
Déguisement	X	X	X
Cuisine	X	X	X
Poupées	X	X	X
Voitures	X	X	X
Construction	X	X	X
Épicerie	—	—	X
Manipulations	X	X	—
Bricolage	—	—	X

✓ Déguisement

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes 	<ul style="list-style-type: none"> permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles...
MS	<ul style="list-style-type: none"> cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums... 	<ul style="list-style-type: none"> proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes...
GS	<ul style="list-style-type: none"> fabriquent, créent, inventent : <ul style="list-style-type: none"> -les costumes, -les histoires, -les mises en scène. 	<ul style="list-style-type: none"> offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser à maquillage, à la coiffure)

✓ Voitures

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent... Ils vocalisent et jouent plutôt seuls 	<ul style="list-style-type: none"> offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés. Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...) Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles
MS	<ul style="list-style-type: none"> sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place 	<ul style="list-style-type: none"> apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes
GS	<ul style="list-style-type: none"> deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules

✓ Poupées et cuisine

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement. 	<ul style="list-style-type: none"> proposer du matériel de cuisine de taille réelle. répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus... faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler
MS	<ul style="list-style-type: none"> mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs 	<ul style="list-style-type: none"> apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes
GS	<ul style="list-style-type: none"> jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés 	<ul style="list-style-type: none"> prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. relier le coin épicerie au coin cuisine avec: recettes, livres de cuisine, emballages...

✓ Manipulations

	Les enfants...	L'aménagement doit...						
PS	<ul style="list-style-type: none"> • apprennent à connaître les matériaux par le corps en entier. • agissent sur la matière de façon globale... 	<ul style="list-style-type: none"> • permettre aux enfants d'être en contact : <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>➤ avec l'eau</td> <td>➤ dans des piscines</td> </tr> <tr> <td>➤ avec les graines</td> <td>➤ dans des grands bacs</td> </tr> <tr> <td>➤ avec le sable...</td> <td>➤ dans des coffres...</td> </tr> </table> • Les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements. 	➤ avec l'eau	➤ dans des piscines	➤ avec les graines	➤ dans des grands bacs	➤ avec le sable...	➤ dans des coffres...
➤ avec l'eau	➤ dans des piscines							
➤ avec les graines	➤ dans des grands bacs							
➤ avec le sable...	➤ dans des coffres...							
MS	<ul style="list-style-type: none"> • vont rechercher à manipuler et expérimenter 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. • Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler... 						
GS	<ul style="list-style-type: none"> • En grande section, les manipulations vont permettre des acquisitions plus précises, scientifiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ne s'agit plus d'un coin jeu mais de la mise en place d'activités conduites et donc de situations d'apprentissage. 						

✓ Jeux de construction

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> • Construisent et démolissent. • Leurs constructions sont en volume. • Ils aiment à être au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer du matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec
MS	<ul style="list-style-type: none"> • Orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications. • Ils ont besoin de beaucoup de liberté d'initiative 	<ul style="list-style-type: none"> • Offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. • Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler... • Proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations
GS	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent des objets aux propriétés plus complexes. • Ils construisent aussi avec des modèles 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir du matériel qui permet montage, démontage et mise en mouvement ; • associer au matériel à construire des petits personnages et des accessoires : on rejoint alors les jeux de fiction

✓ Bricolage

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<ul style="list-style-type: none"> • investissent un rôle. • Ils imitent et s'identifient. • Leur activité est du domaine du jeu symbolique 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des outils fictifs (des établis jouets pourront suffire). • La proximité des jeux de construction est souhaitable
MS	<ul style="list-style-type: none"> • agissent sur des matériaux et explorent des techniques d'assemblage. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des matériaux de consistance et de résistance variées. • permettre des moyens d'assemblages simples : colles, ficelles... • proposer quelques outils : marteaux, pinces, clous... .. • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
GS	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent la réussite dans des fabrications d'objets. • Ils aiment utiliser de vrais outils 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer des matériaux aux propriétés différentes : bois, contreplaqué... • proposer des outils réels à la taille de la main des enfants pour tailler, assembler, • fixer

❖ L'AMÉNAGEMENT DES COINS JEUX : fiches pratiques

Le coin déguisement

Objectifs spécifiques :

- ☛ Permettre le jeu d'imitation, le jeu symbolique,
- ☛ Permettre de développer l'imaginaire,
- ☛ Permettre d'imiter pour grandir et pour apprendre
- ☛ Développer la communication verbale et non verbale.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : un espace fixe délimité	
Mobilier	Des miroirs incassables 3 pans, des miroirs en pied, des miroirs déformants
	Des portes manteaux, patères, portants, tringles avec des cintres
	Un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille
	Plusieurs boîtes, boîtes à chapeaux
Matériel	Accessoires : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, barrettes, postiches...
	Des vêtements : jupes, shorts ou bermudas, gilets
	Des chaussures
	Accessoires de personnages réels et/ou imaginaires : baguettes de fée, chapeau de clown, heaume de chevalier, ...

AFIN DE :	PENSER À :
Favoriser la coopération et l'entrée en relation avec autrui	- prévoir du matériel en quantité suffisante - prévoir un espace suffisant pour plusieurs
Favoriser l'identification des objets et leur fonction	- proposer du matériel varié, riche - afficher des photos, images...de personnages costumés
Permettre de jouer un rôle	- varier les accessoires thématiques
Maintenir l'intérêt	- varier les vêtements, les accessoires - proposer des vêtements propres et en bon état - supprimer et remplacer le coin temporairement - mettre à disposition un matériel pas trop inducteur pour solliciter l'imaginaire
Permettre de véritables constructions de savoirs	Laisser l'installation en place pendant plusieurs semaines
Enrichir le jeu	- afficher des photos et/ou des reproductions costumées ou non
D'induire le rangement	- Prévoir coffres, valises ... étiquettes

Savoir que...
- À 2/ ans on joue surtout avec des accessoires
- À 4/5 ans on privilégie les éléments thématiques
- À 5/8 ans on aime se fabriquer un costume
- Le coin peut devenir inducteur d'activités (jeu de rôles, activités dramatiques...)
- Jouer un personnage prend du temps.

Le coin cuisine

Objectifs spécifiques :

- Développer le jeu d'imitation, l'identification
- Développer la communication entre pairs
- Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique

Installation matérielle	
Localisation dans la classe ou dans un espace commun : permanent, spacieux, délimité	
Mobilier : au minimum	table et chaises
	gazinière
	placard
	évier
Matériel : - éviter le matériel dépareillé - proche de la taille réelle	couverts, range-couverts
	assiettes, verres, pots à eau
	nappes
	casseroles, couvercles
	nourriture fictive
	cuvettes, passoires
	Récupération : mixer, grille-pain (sécurisé)

AFIN DE	PENSER À
Permettre un repérage aisé de l'espace	cloisonner, délimiter clairement le coin
Offrir aux enfants un espace accueillant, attrayant, explicite	- décor soigné : en rapport avec l'activité - mobilier en bon état à la taille des enfants
Permettre le transport des nourritures fictives, d'emballages...	- prévoir : paniers, sacs, chariots - prévoir un espace de circulation
Ouvrir et fermer, manipuler	- couvercles - placard avec portes - utilisation d'objets usuels
Rendre le rangement lisible	- prévoir l'accrochage du matériel - coder les emplacements de rangement
Maintenir l'intérêt	Réorganiser en apportant du matériel nouveau (accessoires, emballages, nourriture fictive...) pour les plus grands apporter des livres de cuisine

Savoir que ...
<ul style="list-style-type: none"> - Le matériel et son utilisation ne sont pas les mêmes suivant les cultures - En petite section tous les objets seront déménagés - Le coin cuisine existe en parallèle du coin poupée, le va-et-vient se fait naturellement - <i>Pour jouer il faut du temps</i>

Le coin voitures

Objectifs spécifiques :

- Développer l'imaginaire
- Développer la précision du geste moteur
 - Structurer la représentation de l'espace (avant, arrière.)
 - Permettre une approche du code de la route
 - Développer la communication verbale

Installation matérielle	
Localisation : dans la classe et/ou hors de la classe, peut être mobile	
Mobilier	un tapis, lino imprimé ou pistes
Matériel	petites voitures, camions, voitures démontables...
	des éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés
	des garages
	Rangement : bacs, étagères...

AFIN DE	PENSER À
Multiplier les possibilités de jeu	<ul style="list-style-type: none">- position des enfants, circulation autour du circuit- mettre le circuit sur une table, le tapis au sol...- prévoir des espaces vastes
Respecter l'environnement	<ul style="list-style-type: none">- bruit : peut être à l'extérieur de la classe, tapis isolants- espace : peut être mobile
Permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps	<ul style="list-style-type: none">- maintenir en état toutes les voitures, et les éléments de circuits...- apporter des éléments différents que ceux qui existent au domicile- varier la taille, le type des éléments (voitures de sport, engins de travaux, voitures démontables...)- apporter des personnages, des animaux, des bâtiments...

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none">- Il n'y a pas de voiture sans moteur (bruit)- Il est possible d'utiliser les espaces attenants à la classe- <i>Il faut du temps pour devenir un bon conducteur</i>

Le coin poupées

Objectifs spécifiques :

- Développer le jeu d'imitation, d'identification
- Développer la communication
- Nommer les objets et réinvestir un vocabulaire spécifique

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : permanent, spacieux, délimité	
Mobilier : en bon état	Lits, berceaux
	Armoire ou commode
	coiffeuse
	Table à langer
Matériel : adapté à la taille des poupées	Literie (draps, couvertures, oreillers) adaptée au mobilier
	Vêtements à la taille des poupées, simples pour les petits
	Poupées, poupons de différentes tailles et couleurs
	Landaus, poussettes

AFIN DE	PENSER A
Permettre le repérage de l'espace	Délimiter le coin
Rendre l'espace accueillant	- Décor soigné en rapport avec la spécificité du lieu - Mobilier et matériel en bon état
Autoriser le transport	Prévoir un espace de circulation
Habiller, déshabiller	Prévoir différents types de vêtements (avec boutons, fermetures éclair, à enfiler) adaptés à la taille des poupées
Favoriser le rangement	- Prévoir des étagères - Coder les emplacements de rangement
Maintenir l'intérêt	- Renouveler les vêtements, les maintenir propres - Faire varier les éléments du coin (ex : remplacer la table à langer par une coiffeuse) - Pour les 4/5 ans, on peut installer une maison de poupée

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none"> - le matériel est différent selon les cultures(prévoir vêtements et moyens de transport adaptés). - pour les 2/4 ans : favoriser les déplacements, mettre des vêtements simples à enfiler, les petits déshabillent mais ne rhabillent pas, les enfants prennent souvent la place des poupées. <p><i>- Pour câliner les poupées, il faut prendre son temps</i></p>

Le coin épicerie

Objectifs spécifiques :

- Développer des interactions entre les élèves (coopérer)
- Favoriser les échanges verbaux (tenir un rôle)
- Identifier des objets et leur fonction
- Reconnaître les différents produits alimentaires

Installation matérielle	
Localisation : dans la classe ou dans un espace commun à plusieurs classes	
Mobilier	étagères étalage Comptoir (table)
Matériel :	Emballages vides de toutes les familles d'aliments
	Fruits et légumes (imitation)
	Balance, caisse enregistreuse
	Caddies, paniers
	Porte-monnaie avec pièces
	Étiquettes avec prix et nom des aliments

AFIN DE	PENSER A
Permettre un repérage aisé de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Cloisonner, délimiter le coin - Prévoir un espace important - Délimiter les espaces : client, vendeur
Rendre le rangement lisible	<ul style="list-style-type: none"> - Classer les aliments par familles sur les étagères - Afficher les prix de façon lisible par tous
Favoriser les échanges	<ul style="list-style-type: none"> - Limiter le nombre d'enfants - Prévoir le matériel correspondant au nombre d'enfants participants - Matérialiser le rôle de chacun (panier, tablier, casquette)
Maintenir l'intérêt	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer des listes de courses - Mettre les emballages d'ingrédients utilisés dans l'atelier cuisine - Apporter des éléments nouveaux (ex : fruits ou légumes de saison)

Savoir que...
- Ce coin jeu est à privilégier à partir de 4/5 ans, il doit être en constante évolution
- L'activité peut être organisée dans un espace attenant à la classe
- La richesse des enfants, c'est le temps

Le coin manipulations

Objectifs spécifiques :

- ☛ Permettre l'expérimentation, le tâtonnement
- ☛ Découvrir différents matériaux et leurs propriétés
- ☛ Identifier les objets et leur fonction

Installation matérielle		
Localisation : dans la classe, la salle d'eau ou tout autre espace extérieur à la classe, à l'extérieur (aux beaux jours).		
Mobilier	Bacs à transvasements	
	Tables évidées, vasques de lavabos	
	Bassines, baignoires de bébés...	
	Piscines gonflables...	
Matériel	Contenants	<ul style="list-style-type: none"> - Flacons, récipients divers de tailles et formes variées - passoirs, casseroles...
	"Outils"	<ul style="list-style-type: none"> - Cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles... - Comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes - Pistolets à eau, mesures - Arrosoirs
	Matériel des catalogues	<ul style="list-style-type: none"> - moulins à eau - moulins à sable - engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes...
	Objets	Eponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent...
Matériaux	<ul style="list-style-type: none"> - sable - eau (colorée) - graines : lentilles, riz, millet, semoule, sucre... - marrons - pâtes - farine (attention possibilité d'allergie) 	

Afin de	Penser à
Varier, enrichir l'expérimentation	Varier dans la même installation les matériaux utilisés
Permettre une grande diversité de manipulations	Faire évoluer contenants et outils : <ul style="list-style-type: none"> - induire des actions de plus en plus précises - induire des actions différentes : appuyer, presser, faire tourner...
Préserver l'intérêt	<ul style="list-style-type: none"> - limiter l'utilisation du coin jeu dans le temps - réserver les jeux d'eau à une période (printemps et dehors par exemple)
Favoriser l'expérience sensorielle	La tenue des enfants : permet-elle le contact du corps avec les matériaux ? <ul style="list-style-type: none"> - L'organisation matérielle : les enfants peuvent-ils être dans l'eau, dans un grand coffre à graines

Induire le rangement	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir des étagères, des bacs, des paniers, cuvettes portant l'image ou le nom écrit des objets à y ranger. - Éponges, serpillières, pelles et balais pour un nettoyage minimal
Favoriser les apprentissages	<ul style="list-style-type: none"> - Chez les petits : ne pas surcharger en matériel, proposer des objets connus au départ. - Chez les grands : choisir du matériel permettant d'aller vers une attitude scientifique.

Savoir que...

- À 2/3 ans la connaissance passe par l'action et par le corps tout entier.
- Les règles de fonctionnement sont rigoureuses.
- Le jeu de transvasement est souvent long.

☛ Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques

❖ LES ESPACES D'ACTIVITÉS

• Ce que disent les IO

« Les apprentissages premiers sont premiers parce qu'ils permettent à l'enfant de découvrir que l'apprentissage est dorénavant un horizon naturel de sa vie. Ils lui permettent d'entrer dans une articulation entre jeux et activités par laquelle il deviendra progressivement un écolier qui aime apprendre, qui a pris conscience qu'il existe des chemins qui mènent à des savoir-faire inédits, à des connaissances toujours neuves ». « L'aménagement de l'école, des salles de classe, des salles spécialisées doit offrir de multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices. Il permet d'éprouver des émotions de créer, de faire évoluer des relations avec des camarades ou avec des adultes. Il garantit à chaque enfant de grandir dans un univers culturel qui aiguise sa curiosité et le conduit à des connaissances sans cesse renouvelées, en totale sécurité ».

• Objectifs visés dans les espaces d'activités présentés

Favoriser la maîtrise de la langue :

- Communiquer avec l'autre pour agir
- Passer d'un usage du langage en situation, à un langage d'évocation.
- Commenter, expliciter son action immédiate (à un enfant, à un adulte)
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonction...)
- Comprendre les consignes ordinaires de la classe
- Réinvestir du vocabulaire spécifique (nommer les objets, les actions...la qualité des objets...)
- Se familiariser avec l'écrit, connaître ses fonctions

Maîtriser le geste graphique :

- Exploiter et créer des formes
- Contrôler un tracé, l'affiner, le complexifier
- Savoir observer et analyser des modèles
- Apprendre à voir

Apprendre à vivre ensemble :

- S'approprier les règles de vie
- Trouver ses repères dans la classe. Identifier les lieux d'activités
- Construire des relations nouvelles avec les autres
- Apprendre à échanger, coopérer
- Connaître et accepter les règles de fonctionnement des différents espaces d'activité.

Découvrir et explorer le monde du vivant, de la matière et des objets :

- Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles
- Découvrir, reconnaître, désigner et classer des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.
- Observer les caractéristiques du vivant

Développer la sensibilité, l'imagination, la créativité :

- Exploiter et exercer différents langages plastiques
- Adapter son geste à des contraintes matérielles
- Exercer des choix parmi des procédés, des matériaux
- Agir en coopération dans une situation de production collective

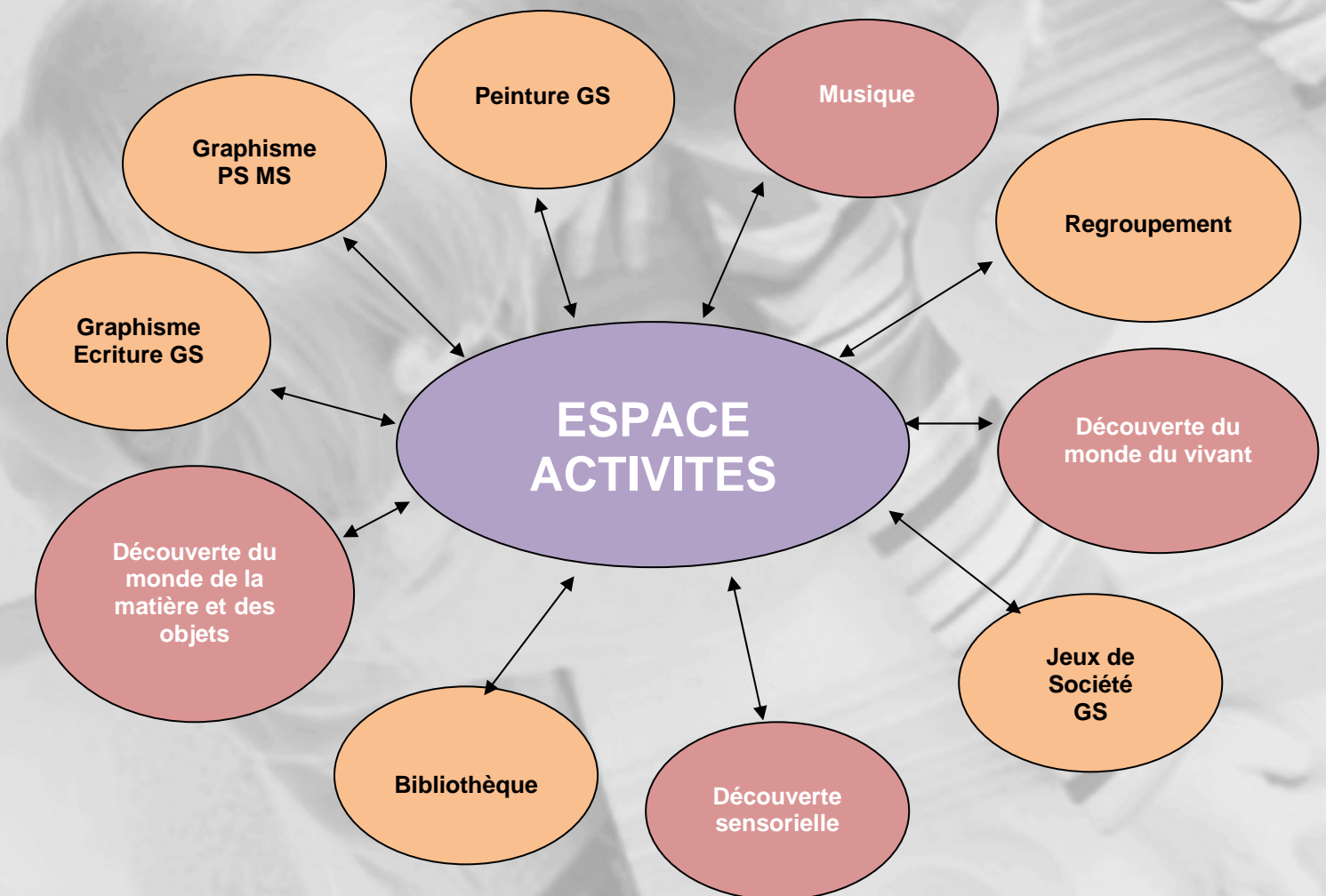
• Les espaces d'activités dans les différentes classes

Quels espaces d'activités, dans quelle section ?

Certaines activités sont incontournables et communes à toutes les sections, d'autres sont liées à un projet de classe, ou d'école.

Activités communes et incontournables

Activités liées à un projet



❖ L'AMÉNAGEMENT DES ESPACES D'ACTIVITÉS : fiches pratiques

Espace regroupement

Objectifs spécifiques :

- Favoriser la compréhension de l'appartenance au groupe-classe
- Permettre les échanges, les découvertes collectives
- Permettre des apprentissages

Installation matérielle
Localisation : dans la classe – permanent - spacieux
Mobilier : bancs à dossiers - chaises - tapis - coussins

Afin de	Penser à
Permettre une souplesse dans l'utilisation de cet espace	Proposer du matériel polyvalent et mobile
Favoriser l'attention collective	<ul style="list-style-type: none"> - à l'orientation par rapport à l'éclairage extérieur - l'orientation par rapport à l'adulte - à rendre l'espace confortable - espace suffisant - enfants bien assis
Favoriser les relations entre les enfants	- à la disposition des sièges : tous les enfants doivent se voir pour échanger
Permettre à l'enfant de construire ses repères sociaux	Concevoir un espace d'affichage lisible et fonctionnel où figurent : <ul style="list-style-type: none"> - le panneau des étiquettes prénoms de la classe et permettant une manipulation autonome - un emploi du temps de la journée illustré de dessins, photos... construit avec les enfants ; pour les petits prévoir un espace vertical pour cette frise ; pour les plus grands un espace horizontal - un calendrier de la semaine où apparaissent les "événements" (piscine, bibliothèque...) - un affichage de la date Prévoir un espace permettant les manipulations des enfants.
Proposer aux enfants des écrits relatifs à la classe	Concevoir un affichage aéré, organisé, lisible, présentant les textes et les comptines récentes.
Maintenir l'intérêt des enfants	<ul style="list-style-type: none"> - offrir et créer avec les enfants au fil du temps une grande variété de représentations de calendriers,
	emplois du temps : dans leur forme, leur calligraphie → donc modifier l'organisation de l'espace.

Savoir que...

- l'espace regroupement servira à différentes activités : chant, écoute de contes, lecture d'albums, jeux musicaux, éventuellement coin jeu de construction ou voiture
- l'espace de l'affichage doit être suffisant pour que les documents soient visibles
- les affichages (emploi du temps, frise numérique...) sont construits progressivement avec les enfants
- l'affichage de la météo a sa place en GS si ceci est relié à un projet de classe spécifique
- la frise numérique prend du sens en grande section.

Espace peinture

Objectifs spécifiques :

- Découvrir et savoir utiliser les qualités de la matière
- Ajuster le geste aux supports, aux outils
- Acquérir des savoir-faire s'exprimer

INSTALLATION MATÉRIELLE

Localisation : dans la classe, espace permanent, bien éclairé, extensible, si possible près d'un point d'eau, permettant une circulation aisée.

Mobilier	Plan vertical et/ou oblique, plan horizontal (table, sol) Sol lavable ou protégé Chariots pour les outils et les ustensiles
Matériel	Pinceaux (en tout genre) ; Éponges, traceurs, cotons-tige... et des outils plus ou moins courants Pots ; Palettes diverses pour les mélanges ; Bidons de peinture et toutes consistance permettant l'expérimentation ; Des supports variés (papier blanc, de couleurs, de tailles et de formes différentes...) Tabliers et nappes de protection.

Afin de	Penser à
Développer des sensations tactiles	Prévoir un espace permettant l'utilisation du corps comme outil (mains, pieds...)
Diversifier les gestes et en enrichir la précision	- proposer successivement des outils demandant ou induisant des actions différentes (frotter, gratter, balayer) - proposer des plans, espaces, supports différents
Exploiter les effets, les traces obtenues	Créer un lieu de référence dans la classe, album et espace d'exposition proche
Pouvoir créer ensemble	Installer des grands panneaux pour des productions collectives

SAVOIR QUE

L'espace peinture doit être suffisamment grand pour permettre la circulation de plusieurs enfants ;

Plus les enfants sont jeunes, plus il faut leur proposer des surfaces importantes ;

Cet espace s'inscrit dans une démarche artistique, expérimentale ;

Cet espace peut accueillir d'autres supports pour d'autres traces (murs d'écriture)

Espace graphisme

Objectifs spécifiques

- Créer des formes, des traces
- Utiliser des outils scripteurs et des supports très variés
- Savoir repérer des signes graphiques dans l'environnement, dans les documents proposés
- Affiner le contrôle du geste
- Apprendre à regarder pour repérer des signes graphiques (environnement, documents...)

Installation matérielle	
Localisation : Dans la classe, à l'extérieur de la classe, couloirs...	
Mobilier : il doit permettre de travailler sur plan vertical et horizontal	
<ul style="list-style-type: none"> - grand tableau blanc effaçable, tableau d'ardoise, à hauteur des enfants - panneau de plexiglas sur pied - bacs spacieux et peu profonds - tables 	
Matériel :	
<ul style="list-style-type: none"> - objets laissant des traces : éponges, rouleaux de carton, petites voitures, billes... - outils scripteurs variés et en bon état : feutres de taille différentes, crayons papiers, stylos-bille, porte-plumes, coton-tige, stylets... - supports variés (forme, taille et matériaux) - peintures plus ou moins fluides, encres... 	

AFIN DE	PENSER A
Faciliter le geste graphique qui engage tout le corps	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir la circulation des enfants autour des tables, ou le long d'une piste graphique - Prévoir un espace suffisant pour l'utilisation de grands formats
Apprendre à voir et reproduire	<ul style="list-style-type: none"> - Offrir de nombreux exemplaires de tissus, papiers, dentelles, poteries, photos, motifs décoratifs...
Diversifier et enrichir les productions	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un répertoire de signes graphiques découverts et connus - Prévoir : affichage, album, fichier...
Offrir la possibilité de rechercher, d'exploration	Utiliser différentes surfaces permettant les traces éphémères : <ul style="list-style-type: none"> - bac avec une fine couche de farine, semoule plus stylets, doigts... - éponges mouillées sur tableau d'ardoise - panneaux de véléda, plexiglass
Rangement, accessibilité	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir un récipient (boîte, pot, panier...) pour chaque type d'objet scripteur - feutres et crayons seront rangés selon l'épaisseur de la trace, à hauteur d'enfant

SAVOIR QUE

L'activité graphique ne se limite pas à l'utilisation d'une photocopie
 Cet espace peut devenir le lieu privilégié de la mise en place d'activités plastiques
 Chez les petits le geste graphique engage tout le corps, on va surtout varier les supports et les outils
 Chez les grands favoriser l'observation et l'analyse afin de créer des répertoires

Espace livres

Objectifs spécifiques :

S'initier au monde de l'écrit

S'approprier l'objet livre

Développer un comportement de lecteur

Se construire une culture littéraire

Installation matérielle

Localisation : Dans la classe

Mobilier : coussins, tapis, sièges confortables
présentoirs, des bacs de couleurs différentes, bacs à album sur pied
murs aménagés d'étagères

Matériel : albums, imagiers, documentaires...

- albums de la classe : comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe...
- imagiers fabriqués...

AFIN DE	PENSER A
Rendre le rangement lisible	<ul style="list-style-type: none">- bacs de couleurs étiquetés suivant le classement choisi- photocopie des pages de couverture sur le présentoir
Assurer le respect des ouvrages	<ul style="list-style-type: none">- offrir des moyens de rangement fonctionnels- présenter des livres en bon état
Maintenir l'intérêt	<ul style="list-style-type: none">- renouveler le stock (échange entre collègues)- modifier le classement- prévoir un lieu réservé à la présentation des livres lus
Faire circuler les livres	<ul style="list-style-type: none">- prévoir un stock d'étiquettes avec prénoms ou photos pour s'inscrire à un prêt de livres- un fichier- affichage
Sensibiliser aux écrits	<ul style="list-style-type: none">- alphabets- calligraphies variées- cartes routières...

SAVOIR QUE

→ À la différence des coins jeux, c'est l'enseignant qui impose un fonctionnement précis

→ L'existence d'une BCD dans l'école n'exclut pas l'espace livre dans la classe, il est indispensable

→ Il peut être alimenté par la BCD de l'école, par la bibliothèque municipale, les ressources de la circonscription, le SCEREN (CNDP)

Espace jeux de société

Objectifs spécifiques :

- Comprendre la nécessité de la règle
- Respecter les règles
- Respecter l'autre
- Développer une stratégie de jeu
- Observer, mémoriser, identifier

INSTALLATION

Localisation : Dans la classe ou hors de la classe

Mobilier :

- tables et/ou tapis au sol
- étagères ou meubles de rangement
- présentoirs

Matériel :

- dominos, memory
- jeux de piste ou plateaux
- jeux de cartes... en fonction de l'âge des enfants

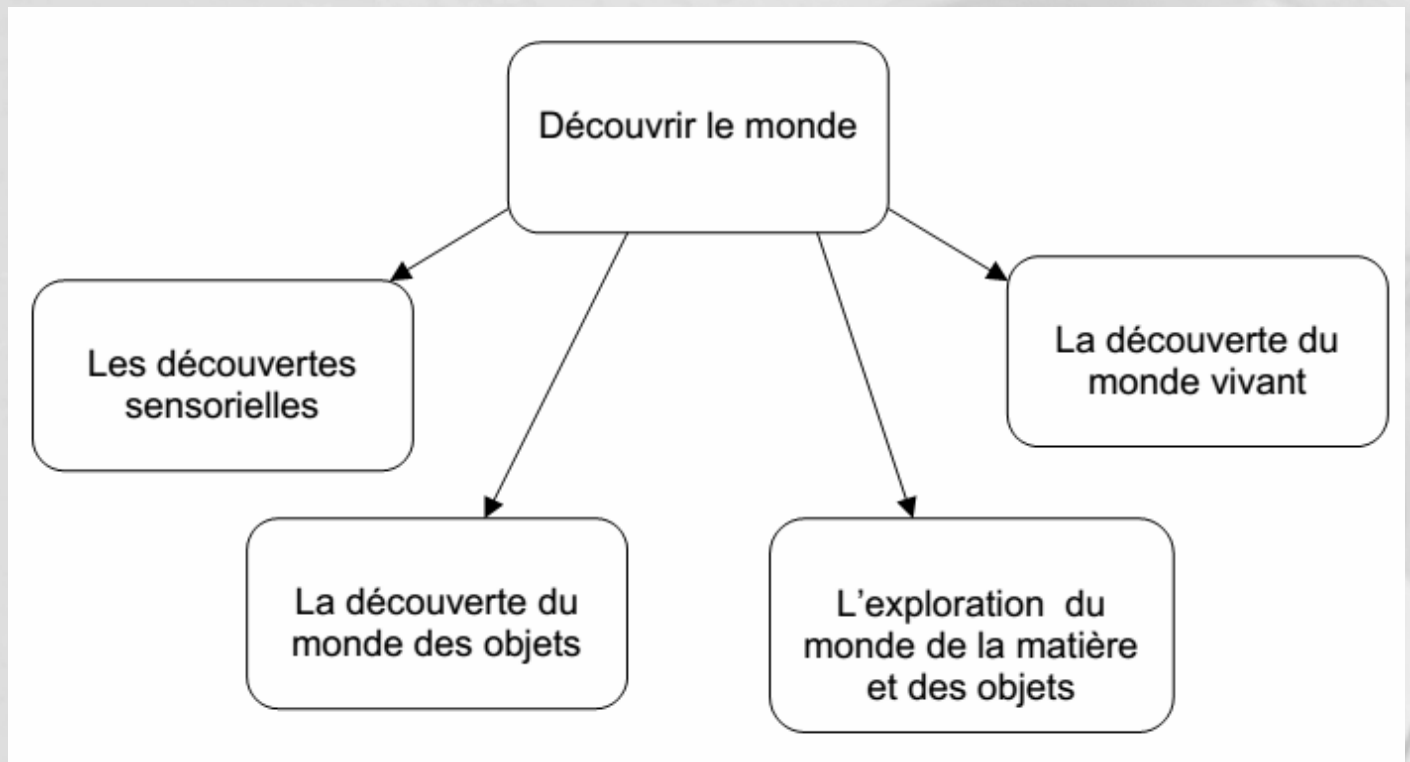
Afin de	Penser
Rendre le rangement facile et lisible	<ul style="list-style-type: none">- Étiqueter les emplacements : photos, dessins, écrits- Prévoir un emplacement précis pour chaque type de jeu- Prévoir des boîtes avec dés, jetons, chevaux...
Permettre la compréhension et le respect des règles	<ul style="list-style-type: none">- jouer avec les enfants en petits groupes pour apprendre- écrire, coder la règle du jeu, pouvoir l'afficher, la ranger dans un album répertoire des règles de jeux
Maintenir l'intérêt et enrichir l'apprentissage	<ul style="list-style-type: none">- proposer plusieurs jeux identiques pour répondre à l'envie de jouer de tous- renouveler les jeux- envisager une progression claire par rapport :<ul style="list-style-type: none">>> à la règle>> aux stratégies possibles : coopération/opposition>> à l'utilisation de matériel : dés, cartes, plateaux... plus ou moins complexes

Savoir que

- Pour développer des stratégies, il faut jouer de nombreuses fois
- C'est à partir de la grande section que les enfants peuvent jouer sans meneur de jeux adulte.
- Les plus jeunes manipuleront les éléments du jeu avant de respecter strictement les règles du jeu.
- La maîtrise d'un jeu est source de plaisir, il faut y jouer régulièrement

Des espaces pour découvrir le monde

Le domaine d'activité « découvrir le monde » se décline en 4 rubriques complémentaires.
(cf. IO p. 31)



Dans une même classe l'enseignant pourra choisir d'aborder ces différents domaines, soit :

- par cycle de quelques semaines
- en privilégiant un ou deux de ces axes selon l'âge des enfants, ou selon le projet d'école

Un même lieu pourra être utilisé, avec un réaménagement adapté aux activités choisies.

Espace de découverte du monde de la matière

Objectifs spécifiques :

- Découvrir les matériaux et leurs propriétés
- Expérimenter des outils
- Construire et organiser ses connaissances

Installation

Localisation : dans la classe ou un espace commun à plusieurs classes (salle d'eau, salle polyvalente...)

Mobilier : tables protégées par des toiles cirées, plaques de bois...

- éviers, vasques, lavabos, bassins
- bacs sur pied

Matériel :

- des matériaux variés : sable, terre, liquides, bois, cartons, tissus, plastiques, fils de fer...

pâte à modeler, à sel, plâtre...

- des outils pour : transvaser, pulvériser, tailler, découper, coller, rouler, modeler, malaxer, faire des empreintes, assembler, gratter, repousser...

AFIN DE	PENSER A
Explorer et exploiter les ressources des différents matériaux	Faire évoluer matériaux et outils et donc faire évoluer l'aménagement
Permettre à l'enfant d'organiser ses connaissances	Prévoir des moyens de garder des traces : <ul style="list-style-type: none">- des lieux pour conserver des productions- un espace d'affichage pour les classements...- un fichier (des outils et des matières) qui permet de mémoriser les propriétés observées- affichage de photos, album ou imagiers rendant compte des étapes des expériences
Rendre le rangement lisible	<ul style="list-style-type: none">- bassines, boîtes... Pour stocker les matériaux- outils rassemblés en fonction des actions qu'ils induisent : paniers étiquetés, formes d'outils dessinées sur un panneau vertical

SAVOIR QUE

La fiche "coin-bricolage" vient en complément de celle-ci.

Des malles sciences sont disponibles dans toutes les circonscriptions

Espace de découverte du monde vivant

Objectifs spécifiques :

- Observer, décrire, organiser ses connaissances
- Favoriser le contact avec le monde vivant

Installation

Localisation : dans la classe ou dans un espace commun à plusieurs classes
Un espace extérieur

Mobilier : grandes tables ou étagères, bord de fenêtres, panneaux d'affichage

Matériel : Aquariums, cages, vivariums

- jardinière, casiers à semis, petites serres
- outils spécifiques au jardinage, à l'élevage

AFIN DE	PENSER A
Observer dans la durée les caractéristiques de la vie animale ou végétale	Installer un espace PERMANENT pour l'élevage ou la « culture »
Faciliter l'entretien des plantes, des animaux	<ul style="list-style-type: none">- Prévoir ce lieu près d'un point d'eau, bien aéré- Bacs de rangement pour la nourriture, la litière, les outils, les produits de nettoyage...
Favoriser la construction des connaissances	<ul style="list-style-type: none">- Prévoir un système d'affichage permanent pour : mémoriser les observations exposer les dessins, photos...- Réserver une place pour la documentation (livres, images, photos...)

SAVOIR QUE

- Certains élevages sont beaucoup plus simples à organiser que d'autres (entretien, hygiène, garde)
- Certains élevages sont plus intéressants pour la reproduction (escargots), la locomotion et l'alimentation (insectes, mammifères)
- Certains élèves présentent des allergies ou des phobies

Espace de découvertes sensorielles

Objectifs spécifiques :

- Développer les aptitudes sensorielles, les perceptions
- Faire des expérimentations variées
- Construire des connaissances

Installation
Localisation : dans la classe, (ou un espace proche), délimité
Mobilier : tables, étagères, cloisonnements, casiers...
Matériel : le matériel est différent suivant que l'enfant s'exerce à toucher, voir, sentir... (voir tableau joint)

AFIN DE	PENSER A
Aider l'enfant à organiser ses connaissances et « mieux découvrir le monde »	Privilégier sur une période donnée un ou deux domaines sensoriels
Laisser l'enfant explorer	Prévoir du matériel en quantité suffisante
Rendre le rangement facile	Paniers, boîtes, cartons, casiers bien identifiés Présentoirs pour albums ou images...

SAVOIR QUE
Le matériel et son agencement seront très différents suivant les âges. Toucher, goûter, voir, sentir, entendre se développent plus ou moins parallèlement et progressivement selon les âges.

Installation matérielle pour TOUCHER	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis de sol « patchwork », chemins aux reliefs et matériaux variés (évolutifs) - Murs recouverts à hauteur d'enfants de revêtements différents (évolutifs) - Boîtes à toucher où sont enfermés des objets de formes, tailles, propriétés différentes - Bacs remplis de graines, pâtes, marrons... - Albums à toucher à réaliser ensemble
Installation matérielle pour SENTIR	<ul style="list-style-type: none"> - Casiers où ranger des petits flacons de parfum vides - Sachets à odeur, suspendus à un cordon - Boîtes remplies de pots-pourris variés (fleurs, plantes aromatiques) - Photos ou images affichées des différentes plantes ou fleurs avec leurs noms
Installation matérielle pour ÉCOUTER	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis sonores - Mobile musical où suspendre à hauteur d'enfant des objets sonores

	- Coin-écoute avec disques, cassettes. Prévoir un boîtier où brancher plusieurs casques d'écoute
Installation matérielle pour VOIR	- Cloison équipée de miroirs et miroirs déformants - Paniers contenant : kaléidoscopes, loupes, lunettes en rhodoïd de couleur, feuilles de plastique de couleur (bien poncés), papier vitrail. - Affichage d'images trompe l'œil.
Installation matérielle pour GOÛTER	Le coin d'nette est un espace privilégié pour explorer les saveurs. La collation peut être un moment propice à la découverte de différents aliments.

❖ L’AFFICHAGE DANS LA CLASSE

L’affichage est l’une des premières choses que l’on voit quand on entre dans une classe. Il donne des indications sur les pratiques pédagogiques et il influe sur l’atmosphère. Tout affichage a une fonction pédagogique.

On distingue trois types d’affichage :

- **l’affichage institutionnel** (et obligatoire) : l’emploi du temps, le règlement intérieur de l’école, le plan d’évacuation des locaux, la liste des élèves répartis par âge, les progressions, programmation, liste des comptines, poésies et chants, tableau de services.
- **l’affichage didactique** : ce sont des documents qui font référence pour les élèves.
- **l’affichage esthétique** : support et témoin des apprentissages plastiques.

Objectifs spécifiques :

- ✓ Communiquer
- ✓ Valoriser les productions des élèves
- ✓ Être la mémoire de la classe ;
- ✓ Être un outil de référence pour les élèves
- ✓ Servir de support et de témoignage des apprentissages

Installation matérielle

Localisation : toute surface de la classe (ou de l’école) à hauteur des élèves, ou des destinataires (parents...).

Matériel : panneaux de liège, grilles d’exposition, panneaux véléda...

AFIN DE	PENSER A
Rendre l'école lisible : - aux enfants - aux parents - aux enseignants	Un affichage fonctionnel différent selon le public visé : - dans sa forme - son emplacement - sa calligraphie
Aides aux apprentissages	- Exposer à hauteur des enfants - Limiter le nombre de panneaux - Organiser l'espace d'affichage par rubrique - Veiller à la calligraphie - Faire évoluer les affichages au rythme des activités - Concevoir des affichages « mémoire collective » de la classe - Concevoir des affichages facilitant l'entrée dans l'écrit
Développer une pédagogie du regard	- Diversifier les œuvres picturales,

	images, photos, reproductions... exposés - Mettre en évidence les productions des enfants - Veiller à la qualité de la présentation : - Supports d'encadrement - Couleur, matériaux utilisés - Calligraphie - Disposition, éclairage
--	---

Savoir que
Des références à l'affichage existent dans les différentes fiches coins jeux et espaces d'activités.