

École maternelle : comment faire de nos coins jeux de réels espaces éducatifs

Florence Bertot, Marc Masset, conseillers pédagogiques
Sylvie Monin, inspectrice chargée de mission Maternelle

Les programmes de l'école maternelle situent de manière précise les démarches adaptées aux besoins des enfants. La spécificité de la pédagogie en maternelle réside dans une approche privilégiant le jeu, la recherche, laissant place à l'imitation, l'observation, l'expérimentation, stimulant ainsi le désir d'apprendre en prenant appui sur le besoin d'agir, de manipuler, sur la curiosité et l'imaginaire. Elle encourage l'autonomie et l'initiative.

Quelle place pour le jeu à l'école maternelle ?

Les programmes et la pédagogie spécifiques de l'école maternelle renforcent les atouts de l'approche ludique à l'école maternelle.

L'environnement de la classe en maternelle est caractérisé par les espaces de jeux, de manipulation et d'expérimentation, la richesse et la diversité des supports (puzzles, jeux de construction, etc.) à disposition dans les classes. L'intention est bien de privilégier un environnement riche de sollicitations. Les stratégies pédagogiques visent chaque fois à motiver et enrichir les apprentissages,

Les programmes 2008

- « L'école maternelle a pour finalité d'aider chaque enfant, selon des démarches adaptées, à devenir autonome et s'approprier des connaissances et des compétences afin de réussir au cours préparatoire les apprentissages fondamentaux. »
- « En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel. »
- Elle laisse à chaque enfant le temps de s'accoutumer, d'observer, d'imiter, d'exécuter, de chercher, d'essayer, en évitant que son intérêt ne s'étiolle, ou qu'il ne se fatigue. Elle stimule son désir d'apprendre (...). Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir. »

In BO hors série n° 3 du 19 juin 2008

notamment au plan du langage et de la socialisation, tout en préservant l'équilibre nécessaire à la construction de l'autonomie de l'élève. C'est à cette condition que l'approche ludique produira les effets attendus.

Quels sont les effets du jeu sur le climat de la classe ?

Ces espaces de liberté offrent la possibilité de créer des situations de vie et d'échanges, de s'essayer, de se comprendre.

La dimension de plaisir, de joie et de vitalité portée par le jeu contribue à construire l'enthousiasme de l'enfant qui apprend. Le jeu libère les activités.

Jouer ensemble aide à régler des conflits, influence l'auto-contrôle.

Le respect des autres et des règles de la vie commune, le développement de la coopération, de l'entraide, sont mis en évidence par le jeu qui participe à la construction de l'enfant, en tant qu'être social.

En quoi le jeu favorise-t-il le développement de l'enfant ?

Activité naturelle de l'enfant, le jeu stimule son développement : de nombreuses recherches montrent l'importance de l'activité ludique pour encourager la créativité, l'imaginaire, la collaboration, le raisonnement logique, l'esprit d'initiative.

Cette attention est partagée par les équipes enseignantes qui lui accordent une place centrale dans les apprentissages. Loin d'opposer jeu et apprentissages, la pédagogie de l'école maternelle sait utiliser les ressorts de la dynamique ludique pour développer l'attention, la concentration, la confiance en soi et la collaboration. Jouer ensemble c'est réussir ensemble.

Le jeu permet à l'enfant de se décentrer, de vivre des expériences sensibles et des émotions sur lesquelles il parviendra à mettre des mots. Ainsi, dans les espaces symboliques, l'imitation par les jeux de rôle favorise le développement langagier et la construction de l'être social.

En encourageant sa spontanéité, le jeu permet à l'enfant d'oser, et d'aller plus loin dans sa conquête de la nouveauté. L'apprentissage des règles et leur appropriation apprendront aussi à l'enfant à mieux vivre et gérer les frustrations.

Si le jeu peut être une récompense après le travail, il s'intègre aux apprentissages parce qu'en jouant, l'enfant « **apprend et se construit**,

*partage avec d'autres,
créé et réfléchit,
se concentre,
apprend par l'erreur,
essaie sous le regard bienveillant de l'adulte,
s'entraîne,
prend plaisir à surmonter les obstacles,
maintient son effort,
prend des initiatives et se sent fier de sa réussite,
se donne un objectif, peut construire un projet ».*

Quel est le rôle de l'enseignant ?

Observer et écouter les enfants

Ces espaces éducatifs permettent d'observer les enfants et ainsi de mieux les connaître : observer les rôles pris, les interactions, les choix effectués, écouter les prises de parole.

Jouer avec les enfants

Partie prenante du jeu, l'enseignant a à sa disposition un nouvel espace d'intervention au plus près des enfants pour stimuler l'apport d'une nouvelle connaissance, d'un fait de langage, solliciter la verbalisation. Il est aussi observateur du transfert de compétences.

Préparer un contexte inducteur

Par une mise en scène appropriée dans un espace ludique, l'enseignant favorise la mise en contexte d'un nouvel apprentissage, sollicite des conduites langagières, des échanges. Par exemple, l'apport de fruits nouveaux dans l'espace *marchande* (cf. p.8).

L'exploitation pensée des espaces ludiques est une occasion supplémentaire et pertinente de différenciation : les groupes sont choisis en fonction d'intentions préalables. Par exemple, un **groupe de « petits parleurs »** avec l'enseignant dans l'espace *poupée* pour développer le langage en situation, un **groupe hétérogène** dans le *coin construction* pour donner des occasions d'imiter, d'aller au-delà, de se projeter, ou dans l'espace *scientifique*, pour construire ensemble un raisonnement logique et apporter des réponses entre pairs.

Rendre lisibles les stratégies et les apprentissages

L'enfant ne s'y trompe pas. Les stratégies seront alors mises en évidence, les conditions de la réussite, les choix effectués, les régulations et événements en cours du jeu deviendront des supports privilégiés d'échanges. Progressivement développée, la verbalisation va permettre à l'enfant de clarifier sa pensée, de justifier ses choix, de décrire sa méthode de travail. Le bilan et l'analyse collective montreront à l'enfant ce qu'il a appris. La construction du devenir élève, de l'enfant qui grandit et se construit par le jeu passe par cette démarche explicite.

Quel impact sur le fonctionnement de l'équipe ?

Réfléchir en équipe sur les espaces ludiques dans l'école renforce cohérence, partage, progressivité dans les activités d'apprentissage. L'équipe est invitée à penser différemment l'organisation des espaces et du temps.

Des coins jeux aux espaces éducatifs : une équipe d'enseignants de la circonscription de Bailleul a retenu deux axes de réflexion.

1. Aménager l'espace et le temps

- en regroupant le matériel : concevoir un *espace cuisine* riche et aménagé de manière adaptée à la section dans laquelle il est installé pour une période déterminée
- en regroupant les espaces éducatifs : utiliser une salle libre mitoyenne à deux classes de même niveau afin d'enrichir les ressources, de diversifier les regroupements d'élèves, de construire un emploi du temps partagé.

2. Construire une approche structurée du jeu dans les apprentissages

- pour fixer des objets de travail spécifiques aux différents niveaux, en tenant compte des besoins des élèves
- pour porter un autre regard sur la place des espaces dans l'organisation de la classe.



Les documents suivants illustrent une approche concrète des espaces éducatifs en classe, et proposent un ensemble de ressources qui sont disponibles dans leur intégralité sur le site de la circonscription de Bailleul.

➤ <http://netia59a.ac-lille.fr/~dk.bailleul/spip.php?article151>

Quels types d'activités dirigées ou semi-dirigées mener dans les espaces éducatifs ?

Les situations retenues doivent être à la fois en lien avec les compétences à travailler dans le niveau ciblé (l'intérêt de l'enseignant en référence aux programmes), et porteuses de sens, en lien avec le jeu naturel à développer dans cet espace (l'intérêt et l'engagement de l'enfant).

- Une entrée par les transformations du jeu libre des enfants :

« *Comment faire évoluer le jeu libre des enfants vers des activités à la fois riches et ludiques ?* » Il s'agit ici, à partir d'observations du jeu libre des enfants, d'enrichir des pratiques existantes ou d'en amener de nouvelles, en lien avec « la nature profonde » de l'espace ciblé.

Exemple :

Si l'on veut respecter la nature profonde d'un *coin marchande*, on y opère des transactions autour d'objets ou d'aliments. On y passe des commandes, on produit ou on « lit » des listes de commissions. On joue des rôles de clients, de marchands, de livreurs. On manipule des quantités, des sommes représentées par des supports apparentés à de la monnaie ou à d'autres supports d'échanges. On range les marchandises afin d'avoir un espace organisé, ce qui suppose des tris, des classements, des étiquetages, des affichages. Ce sont ces actions qui seront porteuses de sens pour des enfants en situation d'imitation, de reproduction des situations réelles.

Autour de ce principe, des enseignants de Bailleul ont eu l'occasion de concevoir des activités visant certaines transformations dans leurs espaces éducatifs. Le tableau ci-après présente succinctement ces attentes. Pour chacune d'entre elles, vous pourrez trouver une préparation complète sur le site de la circonscription de Bailleul.

Espace éducatif	Niveau	Transformations du jeu libre attendues
<i>La marchande</i>	PS MS GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire apparaître des situations où un enfant (petit, moyen ou grand) serait amené à préparer un panier en rapport à une commande : <ul style="list-style-type: none"> ▪ effectuée oralement ▪ « lue » (ou décodée) à partir de représentations, et de nombres écrits en chiffres ▪ « lue » à partir de mots avec recours à un lexique. ➤ Faire apparaître des situations où un enfant (petit, moyen ou grand) serait amené à <ul style="list-style-type: none"> ▪ produire une liste de commissions, en associant des chiffres et des représentations, ou « Écrire » (ou encoder) en recopiant des mots du lexique associés à des chiffres concernant des petites quantités (moyens grands) ▪ manipuler et « reconnaître » les prénoms de la classe afin d'identifier l'émetteur d'une commande (petits, moyens, grands) ▪ manipuler des petites collections dans des situations simples d'ajout ou de retrait avec des premières écritures associées, (grands).
<i>La marchande</i>	GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à avoir recours à des échanges financiers, les incitant notamment à manipuler des pièces et des billets.
<i>Bibliothèque / Marionnettes</i>	GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à manipuler des marionnettes en rapport avec leurs lectures (contes, albums, ...). <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer librement avec les marionnettes. ▪ Jouer librement à deux avec les marionnettes. ▪ Jouer avec les marionnettes en conservant leurs caractères propres identifiés dans l'histoire de référence. ▪ Interpréter des moments de l'histoire, au choix ou suggérés par des « fiches consignes ». ▪ Interpréter l'histoire complète. ▪ Choisir des fonds de scène adaptés au contexte de l'album.
<i>Jeux de construction</i>	MS GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à construire de « vrais objets » aboutis. ➤ Amener les enfants à utiliser en autonomie des fiches de construction de difficulté croissante (code couleur).
<i>Coin cuisine / restaurant</i>	MS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à jouer au restaurant (jeu de rôle : client, serveur, cuisinier) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Produire des commandes à l'oral ▪ Garder une trace de ces commandes (représentations) ▪ Préparer les commandes.

Coin poupées	MS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à respecter les différentes étapes d'entretien du linge : panier de linge sale, lave-linge et lessive, étendage, repassage, pliage et rangement. ➤ Amener les enfants à avoir recours à la frise chronologique réalisée ensemble et fixée au mur.
Coins poupées ou déguisements	MS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à utiliser correctement une plus grande variété d'habits (différents modes d'enfilage, de fermeture). ➤ Amener les enfants à trier et à ranger les vêtements (notamment pour les ranger). ➤ Amener les enfants à habiller, en autonomie une poupée en fonction d'une fiche « consigne » (type d'habits, météo, environnement, autres circonstances). ➤ Amener les enfants à produire ou à comprendre des consignes orales pour habiller les poupées.
Cuisine	PS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à produire d'autres types de rangement du matériel (critère forme, fonction), avec des sets de rangement amovibles selon le choix des enfants (ou de l'enseignant). ➤ Amener les enfants à utiliser en autonomie des sets de table, apportant des consignes mettant en jeu ces différents critères (forme, fonction). ➤ Amener les enfants à opérer des classements spontanés et à les réinvestir dans le <i>coin poupées</i> (catégorisation des vêtements : par couleur, par type,...).
Garage	PS MS GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants (PS) à utiliser les rangements prévus. ➤ Amener les enfants (plutôt MS, GS mais adaptations possibles pour les petits) à disposer les véhicules les uns par rapport aux autres (véhicules alignés, côte à côte, face à face, dos à dos) en fonction de fiches consignes jouant également sur des critères couleur et type de véhicules (plutôt moyens, grands, mais adaptations possibles pour les petits). ➤ Amener les enfants (MS, GS, peut être adaptations pour les petits) à suivre des parcours imposés par des consignes orales, ou par des fiches avec représentations et à échanger sur les représentations des espaces (plutôt moyens, grands, mais adaptations possibles pour les petits).
Porter secours	PS MS GS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les élèves à jouer un rôle autour d'une situation de communication (par téléphone ou en situation) avec un docteur, dans une situation où il faut « porter secours ». ➤ Amener les enfants à utiliser des images (scènes d'accidents domestiques) pour les jouer dans l'espace jeu, pour appeler les secours.
Récipients et matériaux	PS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Amener les enfants à utiliser de manière autonome, des cartes à consignes numériques sous des formes variées. ➤ Amener les enfants à jouer avec l'enseignant ou autre meneur (un grand) à un jeu de « boîtes jumelles » à partir de collections constituées par eux-mêmes.

- Une entrée par les programmes :

« Quelles compétences, dans chaque domaine d'apprentissage, peuvent être travaillées au sein des espaces éducatifs de la classe ? ».

Les exemples ci-dessous sont extraits de tableaux présents sur le site de l'inspection de Bailleul. Ces tableaux présentent pour quelques espaces éducatifs, les plus courants dans les classes, et pour chacune des sections, des pistes de travail, en rapport à des compétences visées.

Section des grands - Espace éducatif : <i>le coin marchande</i>	
DOMAINE Compétences / Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité (<i>consignes - rôle de l'enseignant</i>)
DÉCOUVRIR L'ÉCRIT - Se familiariser avec l'écrit - Utiliser différents référentiels lexicaux - Lire les étiquettes prix - Contribuer à l'écriture d'un texte	- Lire une liste de courses pour remplir son panier - Ranger l'étal en respectant les affichages - Établir une liste de courses écrite - Établir une liste de courses à destination d'élèves plus jeunes (à partir d'illustrations et de chiffres)
DÉCOUVRIR LE MONDE - Découvrir les objets - Associer l'objet à sa représentation - Repérer des propriétés simples des objets - Approcher les quantités et les nombres (fonction du nombre, comparer, distribuer, partager,...)	- Prendre conscience de différentes propriétés pour opérer des tris ou classements - Ranger selon des critères définis (couleur, fonction, ...) - Produire des collections définies sous différentes formes (nombre écrit, constellations, autres) - Établir ou régler une « addition »



8/12

Comment concevoir et animer une séance dirigée dans un espace éducatif ?

Les pistes de travail étant définies, pour chacune d'entre elles, l'enseignant de la classe maternelle aura à construire et à animer une ou des séance(s) d'apprentissage. Ces séances poursuivront selon les cas des objectifs divers :

- concevoir avec les enfants les espaces éducatifs, ou de nouveaux outils à utiliser dans les espaces éducatifs (organiser l'espace, des affichages, des étiquetages, des rangements, des codages, ...)
- accompagner les enfants dans la mise en œuvre d'un dispositif nouveau à vivre plus tard en autonomie (un jeu à règles, une pratique nouvelle, un type de rangement, l'utilisation de fiches à consignes,...)
- accompagner les enfants dans l'appropriation d'un matériel nouveau qui sera à disposition dans cet espace (un outil dans l'espace *bricolage*, des boîtes de rangement, toutes spécificités matérielles nécessitant des commentaires, ...)
- travailler une compétence comme « objet d'apprentissage ». Certaines activités peuvent être choisies sans une réelle possibilité de réinvestissement dans le jeu libre de l'enfant. Ici, l'espace éducatif n'est qu'un support d'apprentissage.
- mener avec les enfants une analyse de leurs pratiques en jeu libre, afin de les faire évoluer (Qu'est-ce qu'on fait ?), les modalités d'organisation de l'espace ou du temps (Qui, Où, Quand ?), ou les comportements (Comment ? Ambiance de classe ?).

Dans la continuité des compétences et pistes de travail décrites dans les paragraphes qui précèdent, une préparation concernant deux séances dirigées menées dans un *coin marchande* est proposée ci-dessous à titre d'exemple.

Remarque : les deux séances ne sont pas exposées dans leur intégralité, mais leurs contenus sont succinctement présentés. La préparation complète est consultable sur le site de l'inspection de Bailleul. Elle décrit davantage le déroulement des différents temps d'apprentissage, un bilan entre les deux séances, le rôle de l'enseignant, les modalités d'évaluation, et des prolongements possibles.

Espace éducatif : *le coin marchande***Grande section (séance dirigée)****réinvestissements possibles pour les moyens et petits****S'APPROPRIER LE LANGAGE**

- Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique
- Produire des phrases plus ou moins complexes correctement construites
- Acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (rapport : Nom / pronom personnel).

DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

- Reconnaître des types d'écrits (affichages, étiquettes, lexiques)
- Aborder le principe alphabétique. Mettre en relation des sons et des lettres
- Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.

Contexte classe, situation initiale

La classe de petits, moyens, grands, dispose d'éléments dans un *coin marchande*, et notamment de fruits en nombre important. Les activités naturelles des enfants portent essentiellement sur l'utilisation de ces fruits dans le *coin cuisine*, proche du *coin marchande*, dans des situations d'imitations (remplissage des assiettes).

Transformations attendues au niveau des activités libres ou semi-dirigées des enfants

- Faire apparaître des situations où un enfant (petit, moyen ou grand) serait amené à préparer un panier en rapport à une commande :
 - effectuée oralement
 - « lue » (ou décodée) à partir de représentations, et de nombres écrits en chiffres
 - « lue » à partir de mots avec recours à un lexique.
- Faire apparaître des situations où un enfant (petit, moyen ou grand) serait amené à
 - produire une liste de commissions, en associant des chiffres et des représentations, ou « écrire » (ou encoder) en recopiant des mots du lexique associés à des chiffres concernant des petites quantités (moyens grands)
 - manipuler et reconnaître les prénoms de la classe afin d'identifier l'émetteur d'une commande (petits, moyens, grands)
 - manipuler des petites collections dans des situations simples d'ajout ou de retrait avec des premières écritures associées, (grands).

1^{re} séance dirigée

Lancement de la séance : nécessité de ranger le *coin marchande*, notamment d'en extraire les fruits, de les ranger par types de fruits et de les étiqueter (mot « nom du fruit »).

- **Compétences en jeu** : langage (connaître et nommer) et catégorisation (fruit).
- **Attentes au niveau du vocabulaire** : fruit, poire, pomme, fraise, citron, abricot, grappe de raisin, ananas, orange, clémentine, banane.
- **Attentes au niveau syntaxique** : « *c'est un ...* » « *c'est une ...* » « *ce n'est pas un fruit* ». Une boîte unique étiquetée « les fruits » permet de recueillir l'ensemble des objets sélectionnés. A la fin de cette première séance, les fruits sont rangés dans des boîtes étiquetées.

2^e séance dirigée

Cette séance a pour objectifs de :

- **se familiariser avec l'écrit** des mots identifiant les fruits au sein d'un travail d'association mot / dessin en incitant les élèves à faire des remarques sur le rapport *j'entends / je vois*.
- **présenter un dispositif transférable dans le jeu libre** : « remplir un panier à partir d'une liste de commissions » (différentes formes)
 - lecture par l'enseignant de la liste de commissions
 - puis, par deux : un enfant reçoit une liste de commissions avec pour supports des représentations et des petits nombres. Il passe commande au second qui remplit le panier (puis inversion des rôles).
- **donner du sens à l'élaboration et à l'utilisation d'un lexique**.

Accompagner les enfants dans l'utilisation de ce nouvel outil (lexique) au service d'une pratique nouvelle dans le *coin marchande* (« *remplir un panier à partir d'une liste de commissions* »).

Perspectives

Les espaces éducatifs participent indéniablement à l'identité de nos classes maternelles. Ils représentent de véritables supports pour mettre en œuvre des compétences dans tous les domaines d'apprentissage, car ils profitent d'un engagement de qualité des enfants, motivés par le jeu. Ces espaces sont certainement aussi pour les enseignants de véritables terrains d'observation de leurs élèves leur permettant de concevoir d'autres formes d'évaluation.

Les ressources proposées inscrivent la progressivité au centre de la réflexion pédagogique. Autour de cette réflexion, chaque équipe, en s'appropriant ces éléments (espace / temps / progressivité) peut collectivement organiser, planifier, faire évoluer, partager, mutualiser, inventer, innover.

Des pistes à explorer :

- la place de l'approche ludique dans d'autres domaines d'apprentissages
- le jeu dans l'environnement de l'enfant et la relation aux familles.
- l'utilisation d'outils d'évaluation.



Ressources

- *Le langage à l'école maternelle* - Ressources pour faire la classe – éd. Scérén Mai 2011
Annexe IX : Faire évoluer les jeux de la PS à la GS
Annexe X : Jouer avec un même jeu de construction à tous les niveaux
Annexe XII : Vocabulaire et syntaxe mobilisés dans les différents types d'activités - Les jeux p.144
http://www.ac-lille.fr/dsden59/ressources_peda/maternelle/docs/LanguageMaternelle_web_182488.pdf
- *Jouer à l'école maternelle ... c'est apprendre* - Cédérom éd. Ageem 2009
coll. Ecole Maternelle : les outils de l'Ageem
- *Des espaces pour mieux apprendre* - DSDEN85 – 01/2008
http://cic-montaigne-ia85.ac-nantes.fr/IMG/pdf/Des_espaces_classe_maternelle_pour_apprendre.pdf
- *Des coins jeux à l'école maternelle* - DSDEN13 – 04/2010
http://www.mission-maternelle.ac-aix-marseille.fr/references/articles/docs_articles/doly.pdf
- *Le jeu à l'école maternelle* - Anne-Marie Doly - Colloque « Mieux enseigner à l'école maternelle » Vendée – 10/2005
http://www.crdp-nantes.fr/ressources/document/enseigner_maternelle/jeu_ecole_maternelle_anne-marie_doly.pdf