

Fiche 4 : ZONE MODULABLE EN GRANDE SECTION « ESPACE JEUX »

"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

Pour éviter d'entendre dire : « Tu pourras aller jouer quand tu auras fini » en prétextant que le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense, ou comme un « bouche-trou », l'espace jeu doit être considéré comme un véritable espace d'apprentissage.

Les coins-jeux en grande section doivent au même titre que les autres espaces d'activité, rester présents dans l'aménagement de la classe.

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.

L'enseignant veillera à proposer une diversification des jeux au sein de chaque espace, à assurer une progressivité et des objectifs bien définis dans chaque jeu.

Les coins jeux seront régulièrement renouvelés en fonction des projets de la classe, afin de pouvoir répondre à des objectifs plus ciblés sur la GS (numération, communication, interaction...), sur la promotion de l'égalité filles-garçons et pour des raisons évidentes liées à l'espace.

L'occupation de ces espaces nécessitera une organisation permettant de limiter le nombre d'enfants.

Des exemples de coins-jeux :

- Déguisements
- Cuisine
- Voitures
- Poupées
- Épicerie
- Construction

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
- Des portes manteaux, patères, portants, tringles avec des cintres
- Un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille
- Plusieurs boîtes, sacs

Matériel

- Accessoires : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, bracelets, diadèmes, couronnes, barrettes, postiches...
- Vêtements : jupes, robes, shorts ou bermudas, pantalons, gilets, vestes ...
- Chaussures
- Accessoires de personnages réels et/ou imaginaires : capes, 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 suffisant mais pas trop abondant - prévoir un espace suffisant
Favoriser l'identification des objets et leur fonction	- proposer du matériel varié, riche
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
Induire le rangement	- Prévoir coffres, valises ... étiquettes

Savoir que...

- À 2/3 ans on joue surtout avec des accessoires
- À 4/5 ans on privilégie les éléments thématiques
- À 5/6 ans on aime se fabriquer un costume
- Le coin peut devenir inducteur d'activités (jeu de rôles, activités dramatiques...

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 : spacieux, délimité

Mobilier (au minimum)

- table et chaises
- gazinière
- placard
- évier

Matériel (proche de la taille réelle, éviter le matériel dépareillé)

- couverts, range-couverts
- assiettes, verres, pots à eau
- nappes
- casseroles, couvercles
- nourriture fictive ou symbolique (marrons, bouchons...)
- cuvettes, passoires
- récupération : mixer, grille-pain (sécurisé), téléphone

AFIN DE	PENSER À
Permettre un repérage aisé de l'espace	cloisonner, délimiter clairement le coin
Offrir aux enfants un espace accueillant, attrayant, clairement identifiable	<ul style="list-style-type: none"> - décor soigné : en rapport avec l'activité - mobilier en bon état à la taille des enfants
Permettre le transport des nourritures fictives, d'emballages...	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir : paniers, sacs, chariots - prévoir un espace de circulation
Favoriser la manipulation (ex : ouvrir, fermer...)	<ul style="list-style-type: none"> - couvercles - placard avec portes - utilisation d'objets usuels
Rendre le rangement lisible	<ul style="list-style-type: none"> - prévoir l'accrochage du matériel - coder les emplacements de rangement
Maintenir l'intérêt	<ul style="list-style-type: none"> - Réorganiser en apportant du matériel nouveau (accessoires, emballages, nourriture fictive...) - Apporter des livres de cuisine - Mettre des petits carnets et des crayons pour noter les commandes (jouer au restaurant)

Savoir que ...

- Le matériel et son utilisation ne sont pas les mêmes suivant les cultures
- Le coin cuisine peut exister en parallèle du coin poupée, le va-et-vient se fait naturellement

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 de l'éducation à la route
- Développer la communication verbale

Installation matérielle

Localisation : dans la classe et/ou hors de la classe, peut être mobile

Mobilier

- tapis, lino imprimé ou pistes

Matériel

- petites voitures, camions, engins, tracteurs, bus, motos, vélos, piétons animaux...
- éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés, feux tricolores, panneaux de signalisation simples
- garage, bâtiment
- 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

Savoir que...

- Il n'y a pas de voiture sans moteur (bruit)
- Il est possible d'utiliser les espaces attenants à la classe, le couloir offre parfois un espace tout en longueur.

LE COIN « POUPEES »

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 : spacieux, délimité

Mobilier (en bon état)

- Lits
- Armoire ou commode
- coiffeuse

Matériel (adapté à la taille des poupées)

- Table à langer
- Literie (draps, couvertures, oreillers) adaptée au mobilier
- Vêtements à la taille des poupées, couches
- Poupées, poupons de différentes tailles, couleurs et sexes
- Landaus, poussettes, cosy, porte-bébé

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 déplacement des poupées	Prévoir une zone de circulation
Habiller, déshabiller	Prévoir différents types de vêtements (avec boutons, fermetures éclair, à enfiler) adaptés à la taille des poupées, à la saison, à différentes météo
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) - On peut remplacer le coin « poupées » par une maison de poupée plus tard dans l'année

Savoir que ...

- le matériel est différent selon les cultures (prévoir vêtements et moyens de transport adaptés).

LE COIN « ÉPICERIE »

Objectifs spécifiques :

- Développer des interactions entre les élèves (coopérer)
- Favoriser les échanges verbaux (tenir un rôle)
- Identifier des objets et leurs fonctions
- Reconnaître et nommer 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
- 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">- 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) <p>Proposer des carnets et des crayons pour noter les courses fictives</p>

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

LE COIN « JEUX DE CONSTRUCTION »

Objectifs spécifiques :

- Manipuler pour comprendre, pour construire, pour expérimenter
- Créer
- Exercer son habileté manuelle
- Connaître, reproduire des schémas
- Favoriser les représentations mentales liées à l'espace

Installation matérielle

Localisation dans la classe : un espace libre suffisant au sol ou sur une table, cet espace n'est pas exclusivement réservé à cette activité

Mobilier

- Un tapis de sol ou une table

Matériel

- Jeux à empiler
- Jeux à équilibrer
- Jeux à emboîter
- Jeux à visser, dévisser
- Jeux à faire tourner
- Jeux à fabriquer des circuits

Par exemple :

- *Formes géométriques*
- *Kaplas*
- *Lego, Duplo, Poly M, Clippo*
- *Technico, Le petit ingénieur*
- *Engrenages*
- *Briques...*

AFIN DE	PENSER À
Renouveler ses productions	Offrir un matériel qui permet de multiples transformations
Créer et conserver ses productions	<ul style="list-style-type: none"> - photographier les réalisations - les dessiner, les afficher ou les répertorier dans un album - les laisser exposées un certain temps
Diversifier les gestes	Prévoir l'ajout d'outils (clés, tournevis...)
Ranger	Prévoir des bacs spécifiques portant nom ou photo du matériel
Coopérer	Prévoir suffisamment de matériel pour jouer à plusieurs
Permettre l'exploitation, complexifier les productions	Ne pas proposer simultanément plusieurs jeux dans le même espace

Savoir que ...

- Cette activité peut être conçue comme un coin jeu ou comme un atelier
- Le coin regroupement peut aussi être un espace adapté pour y installer le coin jeu de construction
- Le matériel peut circuler de classe en classe
- Les enfants n'aiment pas détruire, il faut penser à un lieu d'expositions
- Pour aller au bout de son projet il faut construire, démolir, reconstruire...