



LES COINS JEUX

Point théorique sur les « coins jeux »

Pour un enfant d'âge préscolaire, jouer est une activité essentielle à son bon développement intellectuel, moteur, sensoriel, social et psycho-affectif. Il joue à la maison, il joue dehors (parc, jardin etc.), et respecter à l'école son besoin de jouer permettra de faciliter la transition entre l'espace domestique et l'espace social qu'est l'école.

C'est également par le jeu que l'enfant d'âge préscolaire (avant 6 ans) va développer des compétences intellectuelles, faire de nouvelles expériences qu'il reliera à ses acquis personnels et scolaires, qu'il s'entraînera à des formulations langagières nouvelles, développera sa réflexion, fera des opérations mathématiques etc. Il apprendra également à mieux utiliser son corps, ses mains, ses doigts, et développera sa motricité fine et ses sens.

Dans le **jeu symbolique**, l'enfant fait « **comme si** ».

Dans le **jeu d'imitation**, l'enfant fait « **comme** ». Il met en scène des événements de sa vie psychique avec une distance émotionnelle et affective qui lui permettent de mieux les appréhender.

Ces jeux sollicitent à la fois l'imaginaire, l'intelligence, l'affectivité et la raison.

Les coins-jeux à l'école maternelle créent un espace « transitionnel » entre la maison et l'école pour faciliter le passage du statut d'enfant à celui d'élève. Leur aménagement et leur organisation répondent à un projet pédagogique exigeant, lequel permettra de proposer des activités variées et progressives par petits groupes. Ces coins jeux sont soumis à évolution afin d'enclencher des apprentissages variés répondant à la diversité des élèves et à leur âge.

Ils doivent être conçus, préparés et évalués de façon rigoureuse en fonction :

- d'objectifs d'apprentissages : qu'est-ce que je veux que les élèves y apprennent ? ;
- des moyens cohérents avec des objectifs : quels objets et pour quoi faire ? Comment les disposer ? Combien d'enfants pourront aller dans les coins ? Modalités d'utilisation ? ;
- des modalités d'évaluation : Les élèves ont-ils participé ? Ont-ils acquis ce que j'avais programmé ?

Ces espaces doivent être :

- suffisamment fermés sur l'extérieur pour permettre l'isolement des enfants et l'absence de l'adulte, mais ouverts au regard et à l'oreille de l'enseignant pour assurer la sécurité ;
- suffisamment petits pour se sentir protégé et assez grands pour y jouer à plusieurs ;
- conçus pour couvrir la diversité des niveaux de développement des enfants, en fonction de l'espace (mieux vaut un grand coin que deux petits) et du bruit.

L'usage des coins jeux doit être inscrit dans l'emploi du temps et pratiqué par tous les élèves en jeux libres et en jeux pédagogiques. Dans ce second cas, ceux-ci ne doivent pas être une vitrine où l'on répète toute l'année la même chose. Les coins jeux doivent provoquer une recherche avec problématisation de l'activité, évaluation et utilisation des erreurs pour construire des compétences nouvelles et répondre aux exigences du coin et aux objectifs de l'enseignant. Il faut prévoir sa « mise en service » soit en une seule fois avec aides et consignes ou progressivement avec la participation des enfants à l'organisation de ce coin.

Les objets « familiers » de ces coins doivent appartenir à des catégories connues et repérables comme par exemple les objets de la cuisine, de la salle de bain, etc. Il doit exister une cohérence entre ces objets, un coin jeux ce n'est pas un « bric à brac ».



Un exemple : le coin poupées, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?

Le coin poupée permet ainsi de mettre en scène une importante quantité d'évènements de la vie psychique et corporelle de l'enfant. Par exemple, on peut jouer à la poupée pour mettre en scène l'acceptation d'une règle commune, dédramatiser une séparation (à l'école, chez la nounou, l'endormissement de la sieste ou du soir etc.), appréhender des évènements liés au corps (aller aux toilettes, être malade, l'auscultation médicale, se laver, l'intimité etc.), apprendre à choisir des vêtements en fonction de la météo, choisir un repas équilibré et apprendre les codes sociaux liés au repas, gérer un conflit etc. Tout ceci se fait avec un guidage de l'enseignant qui pourra transmettre les codes sociaux et développer, chez chaque enfant, le langage en situation. Ce sont autant d'évènements physiques, psychiques et sociaux de la vie de l'enfant qui sont en cours d'acquisition et que l'école maternelle doit aider à acquérir.

Mise en pratique

Les coins-jeux peuvent être répartis soit dans la classe de chaque enseignant, soit entre plusieurs classes avec une circulation des enfants (décloisonnement, classes ouvertes). Ils sont permanents, spacieux et délimités. Le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du lieu. Il faut penser à favoriser le rangement en prévoyant des étagères et en codant les emplacements de rangement. Les élèves de grande section peuvent aider les enfants plus jeunes à trier et ranger les habits dans des bacs. Pour les plus jeunes, il faut prévoir un espace de déplacement et mettre des vêtements simples à enfiler car ils déshabillent mais ne rhabillent pas.



Matériel



Le choix des poupées est important :

- des poupées blanches, noires etc. et des deux sexes ;
- des poupées de la taille d'un vrai bébé (48/50cm) ;
- des poupées à corps dur pour mener des activités autour de l'hygiène ;
- des poupées à corps mou pour les habiller et déshabiller plus facilement ;
- des poupées avec des cheveux synthétiques qui peuvent être lavés et coiffés afin de favoriser l'utilisation de brosses et de peignes ;
- des poupées avec des cheveux dessinés dans le plastique et des yeux de toutes les couleurs, pour offrir un modèle plus symbolique afin de construire la notion de représentation

Le matériel doit être adapté à la taille des poupées :

- literie adaptée au mobilier (lit, landau etc.) ;
- vêtements de différents types avec boutons, fermetures éclair adaptés à la taille des poupées et aux capacités motrices des enfants.

Pour maintenir l'intérêt de ce coin, il faut veiller à :

- renouveler les vêtements, les maintenir propres (il est possible de s'en procurer un grand stock en demandant aux parents de vrais vêtements en taille naissance)



Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Choisir les vêtements avec des matières et des graphismes de plus en plus variés (coton, laine, velours, polaire, fourrure, soie) qui favorisent une discrimination de plus en plus fine.</p> <p>Faciliter le jeu en offrant des bébés de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.</p>	<p>Enrichir la garde-robe avec des vêtements de saisons différentes et avec des systèmes de fermeture de plus en plus complexes (boutons, boutons - pression, fermetures à glissière, scratch...), qui favorisent la motricité fine (pression du pouce, du bout des doigts, le pincer etc.).</p>	<p>Complexifier le type de vêtements avec des façons d'enfiler différentes (pantalon, gilet sans manche, avec manches courtes, manches longues, chemises, culotte, chaussures, collant, bonnet etc.) en s'exerçant à enfiler les vêtements de différentes manières. L'enfant a alors besoin de réfléchir, de tâtonner et d'expérimenter.</p>

<p>Répondre aux besoins de déambulation des petits en proposant des poussettes, des landaus...</p> <p>Proposer une organisation simple : un ou deux lits, une chaise haute, un meuble pour les vêtements, une baignoire pour laver les poupées.</p> 	<p>Apporter progressivement des accessoires nouveaux : mobilier, table à repasser, accessoires pour l'hygiène corporelle.</p> <p>Faire varier les éléments (remplacer la table à langer par une coiffeuse par exemple).</p> 	<p>Faire évoluer ce coin en le dotant d'un matériel miniaturisé : maison de poupée, ferme, cirque, château-fort... et pourquoi pas le construire avec eux (maquette d'une maison de poupée par exemple).</p> 
--	--	--

Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, le questionner, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait. Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant proposera des nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu.

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
<p>L'enseignant dit par exemple : « Dehors, il fait froid, les poupées veulent aller se promener. Comment va-t-on les habiller ? » ; « C'est le soir, les bébés ont faim. Qu'est-ce qu'on va faire à manger ? » ; « Le bébé est fatigué, on va le coucher... » .</p>	<p>L'enseignant dit par exemple : « Le bébé se réveille, c'est l'heure d'aller au parc, que faut-il préparer et comment va-t-on l'habiller ? » ; « C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour papa, maman, et les deux enfants... » ; « Le bébé est fatigué, on va lui donner son bain et ensuite aller le coucher... » .</p>	<p>L'enseignant dit par exemple : « Le bébé se réveille, il est malade, que fait-on ? » ; « C'est le soir, nous avons des invités, quel menu allons-nous préparer ? » ; « On part demain en vacances, qu'est-ce qu'on emmène ? » .</p>

Sur le plan du langage oral

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Répondre aux sollicitations de l'adulte par une action, une phrase courte, accepter l'échange. Entrer en conversation, prendre l'initiative d'un échange même non verbal pour se faire comprendre, prendre la parole à l'invitation du maître. Comprendre une consigne simple, personnalisée, en situation. Acquisition d'un vocabulaire spécifique (voir lexique). Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire. Passer du « Noé i' fait manger le bébé » à « je fais manger le bébé ».</p>	<p>Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ. Ecouter les autres. Comprendre une consigne plus complexe et personnalisée avec deux tâches successives. Enrichissement du vocabulaire. Maniement adapté du « je » et du « tu ». Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire : « je donne à manger de la purée au bébé ». Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites mais avec des approximations possibles pour les mots.</p>	<p>Participer à un échange en tenant compte des propos des autres. Inventer une histoire avec plusieurs personnages. Défendre un point de vue et écouter celui des autres. Comprendre une consigne simple adressée au groupe sans démonstration. Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases complexes construites et vocabulaire précis.</p>



Compétences syntaxiques

(Cf. P. BOISSEAU « Enseigner la langue orale en maternelle » Retz

Vocabulaire de base - PS : mots extraits des 750 mots – MS : mots extraits des 1750 mots – GS : mots extraits des 2500 mots


Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire :	Vocabulaire :	Vocabulaire :
<p><u>Noms</u> : chambre, lit, couverture, drap, chaise, lampe, téléphone, tapis, laine, lavabo, glace, brosse, peigne, cheveu, ménage, poussière, vêtement, robe, jupe, pantalon, culotte, manche, manteau, bouton, poche, pied, linge, chaussure, chaussette, balai, tricot, chemise. <u>Verbes</u> : se coucher, (se)laver, (se)sécher, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, (s)'habiller, déshabiller, se changer, porter, se couvrir <u>Adjectifs</u> : beau/belle, fatigué, petit/grand, sale/propre, chaud, joli, nu/habillé. <u>Adverbes</u> : à côté/loin, en bas/en haut, au-dessous/au-dessus. <u>Prépositions</u> : à, au, vers, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière.</p>	<p><u>Noms</u> : poupée, poussette, veste oreiller, couette, coussin, col, pyjama, fauteuil, pouf, canapé, siège, vase, cadre, toilette, bas, collant, pull-over, veste, anorak, lacet, chausson, bonnet, gant, moufle, maillot, écharpe, casquette, cagoule, parfum, frange, barrette, cil, sourcil, dent, dentifrice, tube, coffre, coffret, bijou, bracelet, bague, collier, fer (à repasser), habit, aspirateur, désordre, chiffon. <u>Verbes</u> : s'allonger, (se) coiffer, (se) maquiller, hésiter, préférer, repasser, téléphoner, secouer. <u>Adjectifs</u> : coquet(te), blond, brun, roux. <u>Adverbes</u> : à l'endroit, à l'envers, <u>Prépositions</u> : en bas de/en haut de, au dessus de/au dessous de</p>	<p><u>Noms</u> : commode, baignoire (de bébé), miroir, reflet, boucle, mode, sèche-cheveux, paupière, gencive, broche, fermeture, blouson, imperméable, foulard, chemisier. <u>Verbes</u> : tresser, tordre, brancher, brosser, aspirer, aérer, suspendre, boutonner <u>Adjectif</u> : bouclé, occupé, coincé. <u>Adverbes</u> : à droite/à gauche <u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de</p>

Syntaxe

<p><u>Pronoms</u> : objectif principal : diversification : il, elle, ils, elles, je, tu, on...</p> <p><u>Temps</u> : renforcement du système à trois temps : présent/passé composé/futur aller (proche): je porte le bébé/j'ai lavé le bébé/ je vais l'habiller.</p> <p>Phrases en rapport avec l'univers du bébé (espace/temps)</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en PS en insistant sur je et tu.</p> <p><u>Temps</u> : sortir du système à 3 temps en favorisant l'émergence de l'imparfait</p> <p><u>Complexités</u> : émergence de</p> <p>-parce que : « parce qu'elle a chaud ».</p> <p>-que « je veux que tu manges »</p> <p>-infinitif « je veux dormir »</p> <p>-pour +infinitif : « pour aller se promener »</p> <p>-qui relatif « la poupée qui ...»</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant nous, vous.</p> <p><u>Temps</u> : alternance passé-composé/ imparfait et usage du conditionnel</p> <p><u>Complexités</u>:</p> <p>-pour que</p> <p>-pour +infinitif</p> <p>-quand, comme</p> <p>-relative en que et où</p>
--	--	---

Vers le langage écrit

<p>Réalisation d'un imagier « les vêtements » ou de « fiches-mots » (les images peuvent être découpées dans des catalogues) :</p>	<div style="text-align: center;">  <p>des chaussettes</p> </div>	<p>Habiller une poupée en fonction d'une consigne écrite (recours à un imagier si besoin). Par exemple : « habille une poupée avec un manteau, une écharpe et un pantalon ».</p>
---	--	--

ALBUMS	Imagiers
<p>Cropetite, Michel Gay, L'école des loisirs</p> <p>Costume de savon, L'école des loisirs</p> <p>Le bain, Pascale Bougeault, L'école des loisirs</p> <p>Où va l'eau de la baignoire?, Anne Agopian et Charlotte Mollet, Didier Jeunesse</p> <p>Nini et sa poupée, Colette Hellings, Dominique Maes, L'école des loisirs</p> <p>Le bain de Manu, Alex Sanders, L'école des loisirs</p> <p>Je m'habille et je te croque, Bénédicte Gueper, L'école des loisirs</p> <p>La chambre de Vincent, Kimiko, L'école des loisirs</p> <p>Salut poupée, Adèle Turin, Margherita Saccaro, Édi7ons des femmes</p> <p>SÉRIE : L'âne Trotro fait sa toilette, L'âne Trotro s'habille, Bénédicte Guettier, Gallimard Jeunesse, Giboulées</p>	<p>Imagier de la maison, Hachette Jeunesse</p> <p>Imagier des bébés, les habits, Fleurus</p> <p>Les vêtements, Béatrice Garel, Nathan jeunesse</p>

Ressources pédagogiques

- Document « le langage à la Maternelle »
- Les coins jeux et apprentissage de la langue, Sophie Briquet-Duhazé, Nathan;
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.