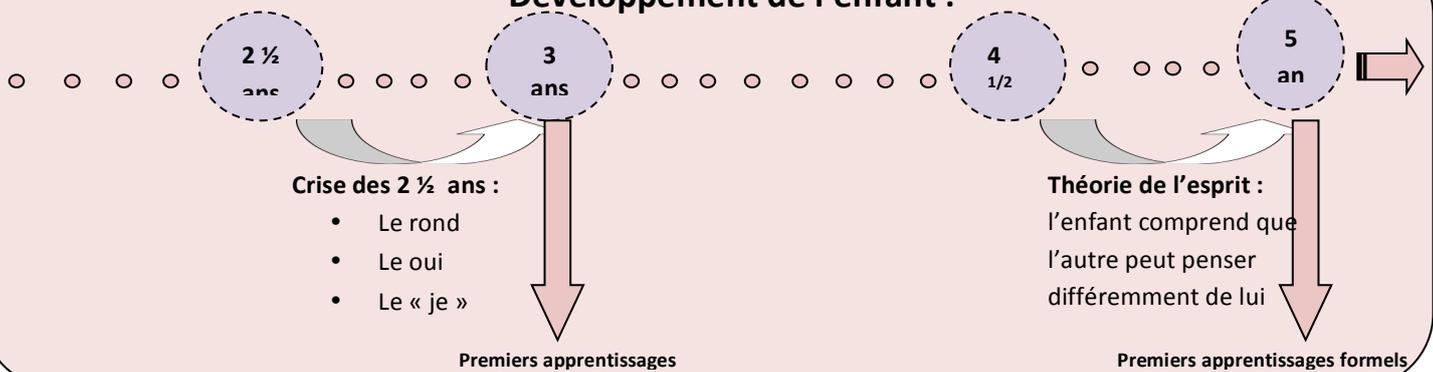


# Les boîtes à jouer et à parler



## La malle à déguisements

### Développement de l'enfant :



### Le programme :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
- Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

**Le jeu symbolique** : l'enfant commence à faire semblant (à partir de 18 mois – 2 ans) par l'imitation. Vers 4 ans, l'enfant rentre dans les jeux de rôle qui se poursuivront par les jeux de mise en scène vers 5 ans pour aller vers des scénarisations de plus en plus complexes.



**Objectifs** : l'enfant est capable de :

- adapter ses gestes aux situations proposées (ex : mettre une robe ...)
- inventer une histoire et progressivement de la faire partager aux autres enfants.
- prendre en compte le point de vue d'un pair.
- trouver sa place dans un groupe de pairs

**Au niveau du langage** : à partir de 3 - 4 ans, il est possible de centrer l'attention des élèves sur le vocabulaire et la syntaxe. Ainsi la richesse du matériel proposé (vêtements, accessoires) favorisera l'enrichissement du vocabulaire. Les situations mises en place par l'enseignant(e) permettront la construction d'une syntaxe de plus en plus élaborée par la construction de phrases de plus en plus riches et de plus en plus complexes.

Cet espace favorise également des moments d'échanges entre pairs, permettant de passer de la communication non verbale à la communication verbale, du monologue au dialogue.

A partir de 4 ½ ans, le langage permet d'emprunter le discours de son personnage.

Il favorise également, à partir de 4 <sup>1/2</sup> ans, la théorie de l'esprit par la prise en compte du point de vue de l'autre.

Au niveau de l'écrit, il permet la production des premiers écrits : écrire le nom de son personnage, une partie du scénario.

**L'adulte : place, rôle et posture de l'enseignant :**

- Avant 4 ½ ans l'enseignant(e) accompagne l'action par le langage en nommant les vêtements, les parties du corps et les actions.
- L'enseignant(e) favorise le passage entre les deux phases du jeu libre L1 et L2
- L'enseignant(e) observe, repère le vocabulaire utilisé et les scénarios élaborés
- L'enseignant(e) propose des situations S1 et S2 permettant aux élèves d'élaborer des scénarios de plus en plus complexes entre pairs qui permettront aux élèves de construire des structures langagières de plus en plus élaborées.
- L'enseignant(e) adapte l'espace déguisement à l'âge des enfants et l'enrichir régulièrement.

**Rôle des autres adultes de la classe :**

L'adulte accompagnera par le langage pendant l'action avec une attention particulière sur le vocabulaire.

**Organisation matérielle** : Identifier clairement cet espace avec un aménagement simple : coiffeuse (table), miroirs, photos de personnages portant des coiffures et des costumes anciens, appareil photos.

**Déroulement de la première séance :**

- **Avant de jouer** : présentation de ce nouvel aménagement par l'enseignant ou les élèves pour les plus grands : l'espace et son aménagement, les vêtements et les accessoires.

- **Au cours du jeu :**

- Phase de jeu libre L1 plus ou moins longue en fonction des âges. Chez les plus jeunes il faut que cette phase soit assez longue. Cela doit durer plusieurs séances pour leur permettre de découvrir tout le matériel mis à leur disposition. L'enrichissement de cet espace est une condition pour que les enfants ne s'ennuient pas.
- Pendant cette phase de jeu libre, l'enseignant peut intervenir soit en introduisant un nouvel accessoire par exemple soit en décrivant le déguisement d'un enfant soit incitant certains élèves à enrichir leur déguisement L2.

- **A la fin du jeu :** des photos seront prises soit par l'enseignant soit par les élèves. Pour les plus grands, certains déguisements pourront être dessinés.

Cela permettra de construire avec les élèves des imagiers et des diaporamas sonores pour mettre à la disposition des parents mais aussi dans la classe. Ces outils permettront de travailler sur la catégorisation.

### Déroulement des séances suivantes

Après ces phases de jeu libre, l'enseignant peut proposer des situations de jeux structurés qui lui permettront de travailler sur des objectifs spécifiques.

Moins de 3 ans	3 ans à 4 ans et demi ou 5 ans	5 ans et plus
A partir des imagiers et des diaporamas s'habiller comme sur les photos.		
Nommer vêtements et accessoires.		
Faire deviner un déguisement		
Classer les vêtements et les accessoires par catégorie		
	Jouer avec des lotos, jeux de familles construits à partir des photos prises dans l'espace déguisement de la classe	Fabriquer des lotos, jeux de familles à partir des photos prises dans l'espace déguisement de la classe
	En dictée à l'adulte individuelle, écrire le nom des personnages dans les imagiers, diaporamas.	En dictée à l'adulte collective, écrire les histoires élaborées à partir des séances vécues dans l'espace déguisement.
		Créer des costumes pour inventer de nouveaux personnages.
		Inventer des histoires à partir des costumes imposés par l'enseignant
		Commencer à écrire le nom des personnages ou une partie de l'histoire inventée et intégrer ces écrits dans les diaporamas, albums papier ou numériques.

## Repères de progressivité :

### A partir de 3 ans (PS)

L'enfant est dans l'imitation, s'identifie aux adultes de son entourage (parents, enseignantes....)

### A partir de 4 ½ ans (MS)

Premiers jeux de rôle : l'enfant prend du recul par rapport à son vécu et à l'autre.

S'identifie aussi à des personnages connus : sorcières, héros de contes, d'albums, dessins animés...

### A partir de 5 ans (GS)

Premières mise en scènes, l'enfant commence à créer, inventer et à vouloir fabriquer.

<b>Progression pour l'aménagement du coin déguisement</b>			
	<b>2 ½ ans – 4 ½ ans</b> <b>Dans une malle avec quelques boîtes</b>	<b>4 ½ ans – 5 ans</b> <b>Sur un portant et quelques caisses</b>	<b>5ans et plus</b> <b>Sur un portant et quelques caisses</b>
	Les vêtements doivent être suffisamment grands pour être faciles à enfiler, mais pas trop, pour que les enfants ne soient pas entravés dans leurs mouvements. Les modes de fixation doivent être simples, variés et adaptés aux enfants de cet âge.	Des vêtements et accessoires variés sont toujours présents. Leurs modes de fixations évoluent pour permettre aux enfants de développer leur motricité fine (fermeture à glissière, pressions, lacets...).	Les malles à thèmes sont privilégiées. Elles contiennent la panoplie du médecin, du petit chaperon rouge, du loup... Les enfants précisent les critères qui définissent certains personnages : la baguette magique pour la fée, les dents pour le loup, la toque pour le cuisinier, etc.
<b>Vêtements</b>	Chaussures, jupes à taille élastique, gilets, bermudas, chemises,	Idem PS Déguisement de princesse, pirate, sorcière, docteur ....	Idem PS et MS Draps et morceaux de tissu de différentes textures
<b>Accessoires</b>	Lunettes, différents chapeaux : casquette, bonnet, béret, chapeau de paille, bob, cagoule etc.... sacs à main, paniers, colliers, bracelets, éventail, ceinture,	Idem PS Baguette de fée, épée, chapeau et nez de sorcière, cape, nez de clown, nœud papillon, couronne	Idem PS et MS Perruques, coiffes, foulards, masques, maquillage Pince à linge

## Implication pour les familles :

Les familles pourront à partir des photos, imagiers, diaporamas mis à leur disposition dans la classe, ou emmenés à la maison, recréer un espace déguisement à la maison et jouer avec leur enfant en se déguisant eux-mêmes.

Les familles sont encouragées à nommer les vêtements et les parties du corps lors des différents moments d'habillage et de déshabillage de la journée.