

Des coins pour une scolarité

Quelques exemples de coins à mettre en place et à faire évoluer tout au long de la scolarité en maternelle, mais aussi au cours de l'année scolaire. Cette liste est bien sûr loin d'être exhaustive, mais propose des activités que les élèves pourront effectuer en autonomie : accueil, fin d'activité, temps calmes...

Espaces	PS	MS	GS	Objectifs (ordre croissant de la PS à la GS)
Espace manipulation	<ul style="list-style-type: none"> - Table évidée ou bacs contenant du sable (varier en utilisant des graines, de la semoule ou de l'eau) - Matériel varié : bouteille de tailles, de formes et de contenance diverses, entonnoirs, moulins à sable ou à eau, cuillères, seaux, pelles, moules, passoire, éponges, grosses seringues à piston... - Petit personnages ou éléments de paysage. 	Diminuer la fréquence en fonction de la section		<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des matériaux variés et observer les effets de cette manipulation. - Jouer librement ou dans le cadre de petits défis (remplir le plus vite un bocal avec une cuillère...) - Installer et ranger le matériel - Communiquer - Dialoguer
Espace expérimentation	<ul style="list-style-type: none"> - Appareils technologiques de récupération à démonter, à apprendre à utiliser (réveil, engrenages, téléphone,...) - On pourra envisager ensuite des petits systèmes pour visser, fermer, ouvrir, enfoncer, insérer, lacer, entrelacer, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Soins aux élevages ou plantations assurés par les élèves. - Instruments d'observation (loupes, thermomètres, baromètres...) - Appareils techniques (lampes de poche, réveil, mécanismes divers...) à démonter, à remonter ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir des appareils techniques plus complexes - Donner plus de responsabilités pour les élevages et plantations 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer un élevage, un mécanisme, un élément naturel de façon libre ou orientée (relation duelle avec la maîtresse) - Manipuler instruments et objets - Monter et démonter des appareils simples - Communiquer - Dialoguer

Espace bibliothèque	<ul style="list-style-type: none"> - Livres en doubles exemplaires pour favoriser les échanges. - Album de photos de la classe - Ouvrages liés au sujet d'étude du moment - Fonds d'ouvrages variés à enrichir au cours de l'année 	<ul style="list-style-type: none"> - Même matériel que la PS - Matériel audio lecteur de cassettes ou de CD avec écouteurs 	Le fond sera enrichi	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir de nouveaux ouvrages - Relire les ouvrages connus pour soi, pour les autres - Consulter albums et imagiers - S'isoler pour entrer dans le groupe classe progressivement - Dialoguer - découvrir la fonction et la spécificité de quelques types de supports - Classer les ouvrages et organiser la bibliothèque - Rechercher une information, une liste d'ouvrages liés à un même thème.
Espace production	<ul style="list-style-type: none"> - Peinture - Découpage, collage - Dessin avec pastels, craies, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin : supports de tailles, formes, textures différentes : feutres, crayons, stylos, craies... - Compositions plastiques avec matériaux divers à introduire de façon permanente (cartons, calques, papiers,...) et de façon progressive (terre, pâtes variées,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - L'atelier de l'écrit : outils scripteurs, colle ciseaux, papier magasines et journaux à découper imprimerie (du commerce), casiers avec les lettres de l'alphabet ordinateur ou machine à écrire 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter outils, supports et médiums divers - Expérimenter plusieurs techniques de dessin - Exprimer, inventer des expériences vécues ou imaginaires.
Espace jeux <i>Cet espace évolue, se transforme au cours de l'année (faire varier les jeux proposés)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de construction type Clippo, cubes, emboîtements, blocs magnétiques... - Voitures - Puzzles, encastrements - Ferme / animaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de construction type Duplo, cubes, etc. - Personnages - Voitures, garage - Maisons, éléments de paysage - Puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> - Kappla - Meccano - Engrenages - Circuits à construire - Puzzles - Mosaiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler - Construire, créer. - Construire avec une fiche technique - Participer à des concours - Communiquer - Dialoguer

<p style="text-align: center;">"Coins" Jeux d'imitation</p>	<p>En PS, les coins sont presque vides en début d'année pour s'enrichir progressivement en accessoires divers</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cuisine : Table, sièges, cuisson, placard Vaisselle pour 4 Casserole, poêle Aliments - La chambre : Autant de lits, de draps, de couvertures que de poupées (taille, sexe et couleur différents) Papiers peints réalisés par les enfants Vêtements adaptés d'hiver et d'été Couches, biberon Accessoires pour bébés. - La salle de bain : Miroirs Baignoire, gants, serviettes Peignes, sèche-cheveux, bigoudis Coton 	<p>Les coins de la PS s'enrichissent. Des coins plus complexes apparaissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le salon de coiffure - La marchande de fruits et de légumes 	<ul style="list-style-type: none"> - L'épicerie : marchandises diverses, caisse, monnaie d'échange (fabriquée en classe), balance, paniers, etc. - Les déguisements : vêtements, chapeaux, chaussures, foulards, bijoux, lunettes, accessoires divers, maquillage, miroirs, appareil photo. - Le docteur, la pharmacie : médicaments, bandelettes, blouse, coton, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exercer aux règles d'échanges langagiers propres à ces espaces - Jouer librement, apprendre à utiliser certains outils, ustensiles. - Classer le matériel, ranger, nommer. - Déterminer les règles de fonctionnement de l'espace
---	--	--	---	---