

Coin Déguisements

C'est un coin qui peut exister dans toutes les sections car son contenu et son intérêt pédagogique vont évoluer tout au long de la scolarité.

En PS, ce coin comporte peu de matériel, surtout des accessoires, les élèves jouant souvent à être un papa, une maman ou un héros.

Dès la MS et surtout en GS, les enfants aiment composer un personnage et le faire évoluer dans des aventures inventées ou inspirées d'albums ou de dessins animés.

Les enjeux

Le vecteur du déguisement, même limité à un accessoire, va permettre dès la Petite Section le jeu d'imitation, le jeu symbolique. Chez les Grands, c'est un support privilégié pour développer l'imaginaire

- Niveau de classe : PS - MS - GS
- Période de l'année : Temporaire : il peut n'être installé que sur 2 périodes non consécutives de l'année scolaire.

Son contenu s'enrichit ou se transforme.

Objectifs spécifiques

S'habiller, se déshabiller seul

Construction du schéma corporel

Développement de la coopération : aide à l'habillage - jeu de rôles

Apprentissages langagiers

- Jouer un rôle
- Inventer des histoires

Installation matérielle

Localisation dans la classe

Le coin déguisement ne nécessite pas énormément d'espace : costumes rangés dans une malle, une corbeille ou sur un portant, une étagère ou des patères pour ranger certains accessoires, une petite corbeille pour les petits accessoires. Au moins un grand miroir, pour se voir en pied ; 2 ou 3 miroirs permettant aux enfants de découvrir leur profil seraient un idéal.

Matériel

Ne pas avoir peur du clinquant !

Des vêtements de récupération :

- jupes à taille élastique
- gilets
- bermudas
- costumes de carnaval

Des accessoires traditionnels :

- chapeaux homme et femme
- foulards, mousselines
- sacs à main, parapluie, éventail
- lunettes

Des accessoires spécifiques :

- chapeau de sorcière, de clown, de cow-boy
- baguette magique
- heaume de chevalier

- capes (rectangle de tissu muni de liens dans deux angles continus)
- voilages

- postiches
- bijoux fantaisie
- ceintures
- chaussures

- casque de pompier
- couronne
- cuirasse
- épée

Coin Déguisements

Propositions d'activités

Elles peuvent se faire à l'intérieur du coin-déguisements, mais également lors de séances de réinvestissement en situation classique de classe.

Séances de Langage avec l'enseignant :

- Décrire son costume
- Raconter son personnage
- Jouer une histoire

Autres activités :

- Découverte du monde : Structures arborescentes
 - Proposer en plusieurs exemplaires des photos d'une jupe, de 3 chapeaux différents, de 3 bijoux différents : "*Si je mets cette jupe, combien de costumes différents puis-je créer ?*"
 - Proposer en plusieurs exemplaires des photos de 3 jupes différentes, de 3 chapeaux différents, de 3 bijoux différents : "*Avec ces éléments, combien de costumes différents puis-je créer ?*"

Prolongements

- Se prendre en photo et constituer le fichier des déguisements.
- Faire deviner un personnage en se déguisant.
- Fabriquer des costumes pour jouer une courte histoire.
- Inventer une histoire à partir des costumes imposés par l'enseignant.