

LES COINS JEUX EN MATERNELLE

En 1882 Pauline Kergomard affirmait : « *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 ?* »

Qu'en est il aujourd'hui ? Force est de constater que le temps de jeu est parfois réduit ou vient au second plan, comme activité de « délestage » et de manière « occupationnelle » entre deux ateliers encadrés. Or le jeu de l'enfant contribue à l'enrichissement et au développement de ses aptitudes sensorielles tout en l'aidant à construire son identité et en sollicitant son imaginaire (*cf site IA22 « les jeux symboliques » Sylvie Jouet). Ces compétences entrent alors au service d'apprentissages dans les divers domaines des programmes de l'école, en particulier dans la construction du langage, la découverte du monde et le devenir élève.

Le jeu libre devrait donc être complètement **pensé et inclus dans l'organisation de la classe et la préparation de l'enseignant**. Les propositions de coins jeux doivent alors être progressifs pour soutenir et accompagner l'évolution des enfants selon leur âge. Sans regard de l'enseignant sur ce qui se passe quand les enfants jouent, sans modification, enrichissement, évolution du matériel, des types de jeu offerts, on risque un appauvrissement des conduites ludiques, sociales et langagières, un désintérêt et de l'ennui, qui peuvent entraîner des modifications comportementales des enfants.

Les enseignants ont donc un travail de **réflexion**, de valorisation de ces coins jeux, à mener afin de maintenir ou réintroduire dans les classes des **pratiques ludiques enrichissantes, authentiques et porteuses de construction de compétences**.

Comment installer et utiliser les coins jeux :

Une **réflexion** globale sur l'aménagement de l'espace classe est nécessaire. La richesse des coins jeux mis à disposition tiendra compte de l'espace disponible dans ses locaux, du matériel dont on dispose, de la composition de sa classe et du moment de l'année. D'une manière générale la **surabondance nuit**.

Lorsque l'espace est trop réduit pour permettre l'installation de plusieurs coins jeux en même temps, l'enseignant peut opérer des rotations par périodes. Les coins jeux d'imitation en particulier seront alors renouvelés régulièrement.

Il est déconseillé de laisser à disposition des élèves tous les jeux de tous les coins en permanence, mais plutôt de les introduire au fur et à mesure de l'année, d'en retirer certains à un moment et réapparaître à d'autres, pour maintenir **l'intérêt et la curiosité**.

Le nombre d'élèves dans chaque coin doit être limité pour éviter l'encombrement facteur de tension. C'est de plus un apprentissage de l'autonomie et du partage, de l'attente de son tour, etc. L'usage de bracelets, de colliers, de chasuble ou tout autre procédé de régulation du nombre de joueur est très efficace.

Les coins jeux peuvent être investis en « libre utilisation » le matin à l'accueil, à des moments définis et prévus par l'enseignant, comme un atelier à part entière où l'enseignant observera les pratiques, les évolutions. Ils peuvent aussi être utilisés pour des ateliers dirigés avec des objectifs précis et des intentions affichées : exemple « *nous venons dans le coin cuisine pour apprendre à ranger les objets par catégorie* ».

Quels coins jeux ? Cf le tableau ci-dessous présentant quelques exemples

Codage utilisé : * 1^{er} niveau, ** 2^{ème} niveau, *** 3^{ème} niveau

Coin jeux d'imitation

Exemples d'évolution des conduites de jeu

Objectifs :

- * Passer de l'imitation simple à *** l'invention de scènes
- * Enrichir son vocabulaire
- ** Emprunter le discours de son personnage
- ** Passer du monologue à un dialogue
- *** Prendre des initiatives et élaborer des scenarii.

Coin	Activités	Matériel	Remarques
MAISON			
Cuisine  	*Reproduction des rôles familiaux connus et marqués (père, mère, petit/ grand frère, petite/ grande sœur, bébé) et de scènes vécues. **Mise scène de poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs. ***Jeux de leur propre rôle mais aussi d'autres rôles sociaux connus et variés : préparer un repas, faire la liste des commissions, lire une recette...	*Proposer du matériel de cuisine de base, à taille réelle, en quantité limitée: assiettes, couverts, verres en plastique, casseroles... **Apporter des ustensiles de cuisine moins courants: poêles, cafetière, bouilloire, moulin à légumes.... *** Ajouter des ustensiles de cuisine plus spécifiques : louche, passoire, presse purée, spatules, économes, râpes... Relier le coin épicerie/ marchande au coin cuisine avec l'affichage de recettes et de livres de cuisine, des emballages.	

Poupées 	Même progression que pour le coin cuisine	* Offrir des bébés souples de taille moyenne, des baigneurs du monde, des poupons sexués et des vêtements faciles à enfiler et à retirer, des biberons, du mobilier simple : un lit ou deux, une chaise haute, une baignoire. Adjoindre poussettes, caddies, landaus pour répondre au besoin de mobilité des enfants. ** Enrichir le coin des vêtements avec des vêtements de saison, avec des fermetures plus complexes. Introduire du mobilier nouveau: table à langer, à repasser ainsi que des accessoires pour l'hygiène corporelle : brosses à cheveux, à dents, gants de toilette, flacons de shampoing, de gel douche... *** Prévoir des maisons de poupées avec mobiliers et accessoires, des dînettes et poupées miniatures. Compléter le coin poupée par des vêtements et accessoires pour le bain, les repas, la santé.	
Épicerie/ marchande 	* Interprétation du rôle de la marchande et du client en alternance. ** Dialogue et échanges entre les 2 acteurs. *** Même chose en enrichissant le coin des produits à vendre/acheter: améliorer le lexique.	* Sacs, cabas, caddies, paniers, porte-monnaies. Fruits/légumes/aliments en plastiques dans des présentoirs codés. ** Boîtes d'emballages alimentaires variées: thé, café, chocolat, céréales, riz, pâtes, huile, biscuits.... *** Argent en plastique et en papier.	On peut coder le prix des aliments et inciter les élèves à compter pour acheter/ vendre les marchandises exposées.

Déguisement/ coiffeuse 	*Utilisation des différents accessoires et verbalisation. **Identification à des personnages connus. ***Création de costumes, invention de personnages, interprétation de scénarii.	*Chapeaux, chaussures, sacs, bretelles, ceintures, colliers, miroirs. **Proposer de nouveaux accessoires et des éléments thématiques: baguette magique, chapeau de sorcière... ***Donner les moyens d'inventer des costumes en rajoutant coiffures, masques, chutes de tissus de différentes matières, vêtements adultes de récupération (chemises, robes, jupes), flacons de parfum vides... Afficher des dessins de couturiers, des photos de personnages portant des coiffures et des costumes anciens, des coiffures et des costumes d'ailleurs.	La période du Carnaval est propice à l'introduction ou l'enrichissement du coin déguisement.
Téléphone 	*Monologue au téléphone. ** Dialogue avec 2 téléphones à proximité. ***Conversation de façon de plus en plus structurée à deux en composant le numéro, par exemple, en reproduisant un numéro affiché ou pris dans l'annuaire.	*Des téléphones courants, tables et chaises, un miroir pour se voir parler. Plusieurs téléphones à disposition (utilisation individuelle) **Différents modèles de téléphone (anciens et modernes) ***Annuaire, affichage: numéros d'urgence et autres (numéro de l'école, de la cantine).	

Infirmier/ Docteur 	* Reproduction de scènes vécues chez le médecin. ** Jeu à deux, coopération. *** Jeu de rôles plus structuré et plus précis: opération d'un nounours par exemple.	*Une table, une chaise ou un matelas pour consulter les malades, des baigneurs ou nounours pour faire les patients, une valise contenant quelques instruments en plastique: une seringue, des fioles, du coton... ** Ajouter un téléphone, du papier et un crayon (ordonnance) et enrichir les instruments: un stéthoscope, un petit marteau (pour les réflexes), des gazes, du sparadrap, des bandes Velpeau, du mercurochrome, une brosse à dent, une toise, une balance.. *** Prévoir des imagiers sur le corps, des affiches santé (comme dans les salles d'attente des médecins), un panneau pour la vue ...	***La pharmacie peut être classée dans différentes boîtes avec un codage suivant les affections : rhume, blessure, maux de tête, de ventre...
Garage et voitures 	* Découverte du jeu consistant faire rouler un véhicule, à suivre une route, à ranger les véhicules dans des parkings identifiés. **Découverte du rôle de metteur en scène, création de son propre cadre, imitation et d'identification. ***Jeu de rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.	* Un grand nombre et un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des objets variés, des garages qui peuvent être de simples boîtes ou des étagères. **Apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser : ponts, tunnels; des garages plus complexes nécessitant d'autres manipulations. ***Proposer un cadre enrichi avec des personnages, des petits véhicules, des maisons avec des circuits plus complexes, faisant référence au code de la route. Introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexe (places de parking numérotées par exemple).	* Les enfants vocalisent et jouent plutôt seuls. Ils font rouler, font du bruit, percutent. ** Les parkings peuvent être codés pour s'exercer au rangement (par couleur, par longueur ou catégories des véhicules...) *** Ils reproduisent des circuits vécus en EPS avec des panneaux du code de la route.

Marionnettes, Personnages et petits sujets 	* Appropriation de sujets représentant des personnages familiers ou les animaux de la ferme. ** Utilisation de sujets moins familiers et/ ou de la marionnette pour reproduire de petites scènes de la vie courante. *** Mise en scène de personnages, création des saynètes, reproduction des scènes issues des contes et des albums lus en classe.	* Ferme et animaux de la ferme. Afficher des photos de fermes. Marionnettes à gaine (main). ** Animaux de la forêt, de la savane, polaires... le zoo, le cirque. Afficher des paysages de savane, de forêt, de régions polaires, de zoo ou de cirque, en liaison avec les sujets proposés. Ajouter des marionnettes à doigts. ***Château fort et personnages, castelet et marottes.	Chaque étape peut se dérouler tout seul ou à plusieurs. *** Les personnages des contes ou des albums peuvent être scannés, plastifiés et collés sur des baguettes pour fabriquer des marottes.
--	---	--	--

Coin jeux de construction

Exemples d'évolution des conduites de jeu

Objectifs :

* Trier, classer, comparer.

** Passer de l'exploration à la reproduction.

*** Aller vers la performance en terme de précision, de patience, de concentration.

Coin	Activités	Matériel	Remarques
	* Construction et démolition. **Orientation des constructions vers des agencements et des fabrications. Par exemple: refaire le même à partir d'une photo. ***Recherche d'objets aux propriétés plus complexes. Construction avec des modèles plus schématiques.	* Du matériel simple à emboîter, à empiler, en jouant sur l'aspect sensoriel du matériel: DUPLO,LEGO, CLIPO, KAPLA, CUBES en bois ou mousse. Prévoir un appareil photo numérique pour garder des traces et exploiter la production. **Offrir des outils en adéquation avec le matériel proposé pour permettre une diversification des actions motrices au travers des expérimentations. ***Proposer du matériel qui permet: montage, démontage et mise en mouvement (engrenages par exemple...)	* Les constructions sont en volume et les enfants aiment construire au sol. **Laisser la liberté à l'initiative. ***Enrichir en associant au matériel de construction de petits personnages et des accessoires.

Coin jeux de manipulation

Exemples d'évolution des conduites de jeu

Objectifs :

- * Trier, classer, comparer.
- * Développer la motricité fine.
- ** Faire des déductions de causalité : tel geste produit tel effet.
- *** Anticiper, expliquer, justifier, enrichir son lexique.

Coin	Activités	Matériel	Remarques
Transvasements 	* Découverte des matériaux par le corps en entier. Action sur la matière de façon globale. **Manipulation et expérimentation; les accessoires vont déclencher des expériences.	*Bacs à eau, sable, riz, pâtes, marrons ou perles dans des grands bacs. Bouteilles variées, différents contenants, cuillères de diverses tailles et formes, entonnoirs, grosses seringues, passoires, bateaux.... **Amener des outils multiples en adéquation avec les matériaux proposés; ils permettront des actions variées: presser, appuyer, faire tourner, souffler, pulvériser, gratter... *** Complexifier les actions possibles : encastrer, visser, dévisser, clipper... Prévoir un appareil photo numérique pour garder une trace des actions des enfants et les utiliser comme support de langage.	
Adresse et précision 	***Acquisition et organisation des connaissances plus précises et scientifiques	* Différentes serrures, cadenas, verrous, différentes pinces, différentes ouvertures, fermetures: éclair, boutons, crochets.... grosses perles... **Laçage, boutonnages divers, perles plus fines. ***Jeux d'adresse : toupies...	Cf. Document coins sciences

Coin bricolage

Objectifs :

- * Développer des habiletés motrices et une précision des gestes.
- ** Développer le lexique des verbes d'action.
- *** Expliquer, justifier.

Coin bricolage			
	* Investissement dans un rôle et découverte de sensations tactiles. ** Action sur les matériaux et exploration de techniques d'assemblage. Utilisation ou réutilisation des qualités de la matière. *** Recherche de la réussite de fabrications en utilisant si possible de vrais outils. Ajustement du geste aux supports, aux outils, acquisition de savoir-faire et verbalisation.	* Offrir des outils fictifs comme des établis jouets. ** Proposer des matériaux de consistance et de résistance variée, permettre des moyens d'assemblage simples: colle, ficelle... ainsi que du matériel adapté favorisant la diversification des actions motrices : petits marteaux, clous, plaques de liège, pinces, bouchons, fil de fer, *** Proposer de vrais outils : tournevis, marteau, tenailles ainsi que des matériaux aux propriétés différentes que les enfants vont tailler, assembler, fixer, découper, rouler, modeler...	* L'activité est du domaine du jeu symbolique. La proximité des jeux de construction est souhaitable.