

## **LES «COINS ACTIVITES » :**

### **ATELIERS DE REINVESTISSEMENT D'APPRENTISSAGE EN LIBRE ACCES**

Ils se différencient des espaces typiquement « coins jeux » parce qu'ils proposent des activités correspondant moins au jeu spontané du jeune enfant. Dans ces ateliers les actions menées sont plus canalisées, plus ciblées. Elles s'orientent également vers des domaines s'approchant davantage du champ scolaire et des domaines cognitif et sensible. Elles engagent souvent des compétences travaillées en classe. L'impact du maître est sans doute encore plus prégnant.

Ils sont cependant tout aussi importants puisqu'ils vont permettre à chacun de :

- **Découvrir** : des objets, des matières, des outils, des livres...
- **Expérimenter** une technique, un geste découvert
- **Développer** la sensibilité, le rêve, ses goûts
- **Partager** des savoirs faire, des sensations, des trouvailles
- **S'approprier** une découverte, une geste, un livre...
- **Réinvestir** et **s'exercer** librement, à son rythme
- **S'exprimer** sur ses actions, ses réussites, ses échecs
- **Faire évoluer** une pratique, une production

Le caractère « libre » de ces « coins activités » permet à l'élève de donner du sens à des apprentissages préalables et fait qu'il s'engage plus volontairement dans l'action.

Ils permettent à l'enseignant « observateur » de voir quel réinvestissement opèrent les élèves, dans quelles activités ils s'engagent le plus, comment ils réinvestissent, détournent, enrichissent une compétence.

Là encore c'est l'enseignant qui offre l'environnement, le matériel, les outils qui vont permettre à l'élève de développer sa créativité, ses goûts, sa personnalité.

Il devra alors aussi faire évoluer ces coins en fonction de l'âge, de l'année, des progrès de chacun, etc.

Les conseils d'installation et d'utilisation donnés dans la rubrique « coins jeux » restent valables.

**Quels coins ?**

Cf le tableau ci-dessous :

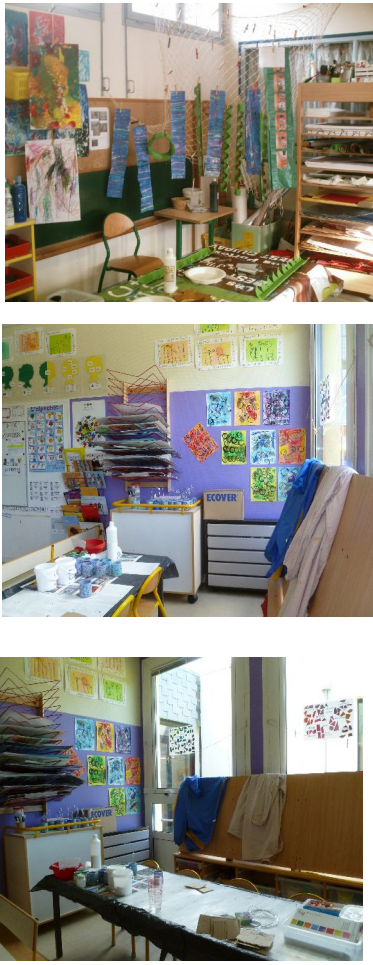
Codage utilisé:

\* 1er niveau,

\* 2ème niveau ,

\*\* 3ème niveau

# Coin création et expression plastique

Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
<p><b>L'espace peinture</b></p> 	<p>* Découvrir et utiliser ou réutiliser les qualités de la matière, développer des sensations tactiles. Offrir la possibilité de <u>rechercher, d'expérimenter.</u></p> <p>** Ajuster le geste aux supports, aux outils. Affiner le contrôle du geste. Créer des formes, des traces en utilisant des outils scripteurs et des supports très variés.</p> <p>***Acquérir des savoir-faire, s'exprimer. Se créer une culture artistique, exploiter les effets, les traces obtenues.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Plan vertical, plan horizontal,</li> <li>● Pinceaux en tout genre,</li> <li>● Éponges, traceurs, coton-tige... et des outils plus ou moins courants,</li> <li>● Pots des palettes diverses pour permettre les mélanges,</li> <li>● Des peintures, des encres de toutes consistances qui vont permettre les <u>expérimentations</u>,</li> <li>● Des supports multiples: papiers, cartons, bois, .....</li>   <li>● Livres d'Art à disposition, affichage de reproductions d'Artistes.</li> <li>● Collections de papiers colorés divers, constitution d'un musée de classe.</li> </ul>	<p>Ce lieu sert de référence dans la classe et de lieu d'expression des enfants.</p> <p>L'idéal est d'organiser cet atelier autour d'un point d'eau.</p> <p>Prévoir un espace suffisamment grand et pratique dont le nettoyage sera aisé.</p> <p>Les tableaux doivent être à la hauteur des enfants.</p> <p>*Plus les enfants sont jeunes et plus il faut proposer des surfaces importantes.</p> <p><b>Un adulte sera présent pour les questions matérielles: mettre la blouse correctement, vérifier l'accès au matériel, aider au nettoyage des mains.</b></p> <p>La circulation des enfants doit être aisée, ils doivent pouvoir engager tout leur corps.</p>

## Expression graphique



\*Apprendre à regarder, à repérer des signes graphiques (dans son environnement, dans des documentaires sur des photos...).

\*\* Produire et inventer des signes graphiques.

\*\*\* Faire des compositions utilisant plusieurs signes graphiques.



- Plans verticaux et horizontaux: grand tableau blanc effaçable, tableau craies, panneau de plexiglas sur pied,
- Bacs peu profonds contenant du sable, de la farine... les traces éphémères.
- Objets laissant des traces: éponges, rouleaux, petites voitures, billes ....
- Outils scripteurs variés et en bon état: feutres, crayons (papier, de couleurs, stylos bille...), pastels gras, craies, coton tige, stylets,
- Des supports variés par leur taille, leur forme, matériaux.
- Tissus, papiers, dentelles, poterie, photos, motifs décoratifs,
- Créer un répertoire des signes graphiques découverts ou trouvés (affichage album...).

Prévoir des rangements accessibles aux enfants pour chaque type d'objets scripteurs.


L'activité graphique ne se limite pas à l'utilisation de la photocopie.

\*Chez les petits, le geste graphique engageant tout le corps, varier les supports et les outils.

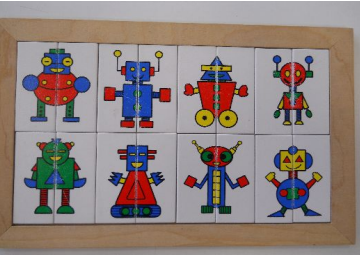
\*\*\*Chez les plus grands, on favorisera l'observation et l'analyse afin de créer des répertoires.

<b>Coin bibliothèque</b>			
Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
	<p>* S'approprier l'objet livre et le respecter.</p> <p>** S'initier au monde de l'écrit, ** Développer un comportement de lecteur.</p> <p>*** Se construire une culture littéraire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Coussins, sièges confortables.</li> <li>● Rangement fonctionnel: -présentoirs, -bacs qui pourront être de couleurs différentes, -étagères.</li> <li>● Albums, imagiers, documentaires, livres d'art, de poésies...</li> <li>● Albums de la classe: cahier de vie de la classe comptines, chansons, albums des prénoms, imagiers fabriqués collectivement...</li> <li>● Albums lus et cahiers de vie réalisés dans les classes antérieures.</li> </ul>	<p>Veiller au maintien du calme dans cet espace.</p> <p>Le rangement doit être lisible par les enfants: ( bacs de couleurs étiquetés, indiquant le classement choisi/ photocopies de couvertures des livres lus...)</p> <p>Renouveler le stock de livres.</p>
<b>Coin multimédia</b>			
Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
	<p>* Savoir manipuler la souris, le clavier</p> <p>** Savoir saisir du texte</p> <p>** Savoir choisir un jeu</p> <p>*** Savoir lancer et quitter un logiciel</p> <p>*** Savoir imprimer un document</p> <p>*** Comprendre l'activité du jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Un à trois postes d'ordinateur, imprimante, casques, logiciels et jeux adaptés à l'âge des enfants, albums sonores, diaporamas de photos ou d'images en lien avec le projet de la classe,</li> <li>● Appareil photo numérique.</li> </ul>	<p>Cet espace est à rapprocher des coins écoute et imprimerie.</p>


## Coin sciences cf document coins sciences

Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
	<p>* Favoriser le contact avec le monde du vivant.</p> <p>** Observer, décrire.</p> <p>*** Organiser ses connaissances.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aquariums, vivariums, cages.</li> <li>● Jardinières, casiers à semis, petites serres.</li> <li>● Outils spécifiques au jardinage ou à l'élevage.</li> <li>● Bacs de rangement pour nourriture, litière, pots, outils, terre, produits de nettoyage.</li> <li>● Prévoir un système d'affichage permanent pour mémoriser les observations, les dessins. Réserver une place pour la documentation.</li> </ul>	<p>Cet espace peut être commun à plusieurs classes très proches géographique-ment. Certains élevages sont beaucoup plus simples à organiser que d'autres et sont plus intéressants les uns que les autres. Installation permanente sur de grandes tables ou étagères près d'un point d'eau et un endroit bien aéré.</p> <p>Attention certains enfants peuvent présenter des <b>allergies</b>.</p>


## Coin jeux à règles

Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
	<p>* S'approprier des règles très simples, dans des parties courtes.</p> <p>** Être capable de respecter des règles plus évoluées.</p> <p>*** Savoir jouer en autonomie, en respectant les règles données.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jeux de société,</li> <li>● jeux mathématiques,</li> <li>● Jeux de loto, de dominos,</li> <li>● de piste, de plateau, de cartes,</li> <li>● de mémoire,</li> <li>● d'adresse (Mikado),</li> <li>● Puzzles...</li> </ul>	<p>*Accepter que le matériel puisse être détourné par les élèves.</p> <p>** Les élèves reproduisent les jeux menés par l'enseignant au cours d'un atelier dirigé.</p> <p>*** Ne plus accepter le détournement du matériel.</p>

## Coin écriture/ imprimerie

Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
	<p>*Créer une culture de l'écrit.</p> <p>** S'exercer à la copie des mots de la classe.</p> <p>** Donner du sens à l'écriture.</p> <p>*** Essayer d'encoder des mots.</p> <p>*** Comprendre que l'écriture existe sous des formes différentes suivant les époques et les régions du monde.</p> <p>*** Encourager la production d'écrit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Feuilles de papier, crayons à papier, gommes, tableau, craies, ardoises,</li> <li>● Boîtes à prénoms, étiquettes des mots du répertoire de la classe,</li> <li>● Lettres en LEGO, lettres magnétiques aimantées avec plaquettes adaptées, lettres en papier,</li> <li>● Abécédaires, dictionnaires,</li> <li>● Affiche de l'alphabet, affiches des alphabets du monde (cyrillique, grec, arabe, japonais...),</li> <li>● Reproductions d'enluminures, de calligraphies asiatiques, arabes, contemporaines,</li> <li>● Photos de personnages écrivant (écrivains ou personnes d'autres cultures, d'un autre temps comme les enfants écrivant à l'encrier de Doisneau), photos d'imprimeries,</li> <li>● Journaux à découper, ciseaux, colle,</li> <li>● Clavier d'ordinateur, machines à écrire,</li> <li>● Jeu type scrabble junior, logiciel de production d'écrit,</li> <li>● Affichage de cartes postales et de lettres reçues par la classe (correspondants), de faire-part de naissance, de menus de la cantine, de ticket de cinéma, de métro..</li> </ul>	<p>Présenter les lettres dans les 3 graphies, en les introduisant les unes après les autres : capitales d'imprimerie, script puis cursive.</p> <p>Cet espace est en lien avec l'espace multimédia</p>

## Coin jeux sensoriels

Coin	Objectifs	Matériel	Remarques
<p><b>Toucher</b></p>  <p><b>Écouter</b></p>	<p>* Développer les aptitudes sensorielles, les perceptions. Faire des expériences variées.</p> <p>** Reconnaître et nommer les matières.</p> <p>*** Construire des connaissances sensorielles, lexicales.</p> <p>* Développer son acuité auditive, reconnaître, discriminer.</p> <p>** Mobiliser son attention auditive sur de la musique, une histoire.</p> <p>*** Utiliser le coin écoute de manière autonome.</p> <p>Cf. document Coins sciences.</p>	<p>* Pour les petits particulièrement:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapis de sol, chemins en reliefs, murs recouverts de revêtements différents, boîtes à toucher où sont enfermés des objets de formes, tailles et propriétés différentes,</li> <li>-bacs remplis de graines, pâtes, marrons,</li> <li>-albums à toucher.</li> </ul> <p>** Jeux de Kim : reconnaissance des matières.</p> <p>*** Dominos tactiles</p> <p>* Tapis sonores, mobile musical, objets sonores, boîtes aux différents contenus.</p> <p>** Coin écoute avec CD d'histoires racontées ou de musique (d'ambiance, de chansons apprises en classe) et plusieurs casques branchés ensemble.</p> <p>*** Coin écoute avec CD d'albums sonores avec ou sans exercices de compréhension et casques branchés individuellement, différents instruments de musique.</p>	<p>Cet espace est en lien avec l'espace multimédia</p>

<b>Sentir</b>			
<b>Voir</b>			