



LES COINS JEUX
AU SERVICE
DES
APPRENTISSAGES





" 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 ? " *Pauline Kergomard*



À l'heure où l'école maternelle accueille presque tous les enfants, de 3 à 6 ans, quel écho reçoivent les propos de Pauline Kergomard ? Donne-t-elle au jeu toute sa place ? Comment y est-il considéré ? Les situations de jeu offertes aux enfants leur permettent-elles d'apprendre, de rencontrer les autres, de grandir ? Le jeu n'est-il pas trop souvent opposé à la notion de travail ?

En effet, le rapport IGEN-IGAENR n° 2011-108 d'octobre 2011 «L'école maternelle» relève une perte d'originalité de la classe maternelle et souligne :

- une organisation qui s'est figée dans un déroulement «type» des journées et des formes d'activités contraignant les approches didactiques
- une « primarisation » des références qui a conduit à la disparition des coins-jeux, à la présence d'écrits envahissants, au recours excessif et prématuré d'exercices sur fiches.

Dans le même temps, le travail de l'oral reste insuffisant: très peu de situations d'apprentissage et d'interactions personnalisées sont mises en place.

Enfin, la part de différenciation est très faible et bien souvent la nature des activités et les exigences sont identiques au sein de la classe et sur les trois ans de maternelle.

Afin d'inverser la tendance de "primarisation" de l'école maternelle, le parcours « Les coins-jeux au service des apprentissages » entend proposer une réflexion sur la place donnée au jeu en classe maternelle afin de permettre à chaque enseignant qui le suit de développer des espaces de jeu dans sa classe : jeu symbolique et jeu de manipulation en priorité.

Ressources mises à disposition

Sommaire

- Le jeu : définition, typologie
- Rôle du jeu dans le développement de l'enfant
- Les apports du jeu à l'école maternelle
- Valoriser les coins jeux
- Le rôle du maître
- L'organisation du temps
- L'organisation des espaces



Guide d'accès aux ressources en lien avec le questionnement de départ.

(Cliquer sur les cases colorés pour accéder directement au chapitre)

Questions du quizz	Ressources associées
Selon vous, qu'est-ce que jouer ?	<ul style="list-style-type: none">- Définition, typologie- Le rôle du jeu dans le développement de l'enfantLes apports du jeu
Avez-vous des coins jeux	<ul style="list-style-type: none">- Aménagement de la classe- L'organisation du temps
Y a-t-il des espaces thématiques de manipulation et d'expérimentation ?	<ul style="list-style-type: none">- Aménagement de la classe- Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant
Y a-t-il des coins jeux symboliques ?	<ul style="list-style-type: none">- Les différents besoins des élèves
Ces coins jeux évoluent-ils au cours de l'année scolaire	<ul style="list-style-type: none">- Evolution du matériel dans un coin jeu
Le matériel est-il différent au cours de l'année scolaire ?	<ul style="list-style-type: none">- Le rôle du maître dans l'évolution des coins jeux.
Est-ce le type d'utilisation qui évolue ?	
Quels sont les obstacles qui conduisent à l'absence des coins jeux dans votre classe ?	<ul style="list-style-type: none">- Aménagement de la classe- L'organisation du temps- Le rôle du maître dans l'évolution des coins jeux- Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

Le jeu : définition, typologie

Mot polysémique :

Activité ou objet qui renvoie à l'idée d'une latitude permettant à celui qui joue de conduire une activité non totalement définie.

Ce qui constitue la spécificité du jeu, c'est son caractère :

- non imposé (libre, choisi)
- divertissant, plaisant (sans utilité matérielle)

Il s'oppose :

- à l'exploration (recherche ciblée)
- au travail (objectif précis à atteindre)
- aux activités structurées dont le but est de gagner

Éléments qui caractérisent le jeu de l'enfant :

- il est agréable et satisfaisant,
- il n'a pas d'objectif extrinsèque,
- il est spontané,
- il implique une participation active,
- il est généralement absorbant,
- il a une réalité personnelle,
- il n'est pas littéral (pas de modèle établi),
- il peut contenir une dose de stimulation.



Plus que le support utilisé, c'est l'intention de celui qui joue ou sa manière de le faire qui constitue le jeu. Jouer est une activité libre: il n'y a de jeu que choisi ou consenti, l'enfant est libre de s'arrêter quand il le souhaite.

Il existe de nombreuses classifications :

- Par étape de développement (Piaget) : manipulation, symbolisation, organisation, construction.
- Par concept de «périodes d'intérêt» (Claparède) : âge des intérêts perceptifs, glossiques, intellectuels.
- Par degré de socialisation: individuel, collectif, de prouesse, d'imitation, de collaboration, de compétition.

Typologie actuelle

Jeu avec des objets	Exploration, usage de leurs propriétés, attribution de nouvelles fonctions
Jeu de simulation ou symbolique	Jeu imaginaire, socio-dramatique dans lequel les enfants expérimentent différents rôles sociaux
Jeu physique ou locomoteur	Du jeu désordonné (jeu de la bagarre) au jeu de performance
Jeu dirigé ou pédagogique	Participation active à des activités agréables et apparemment spontanées sous la direction subtile des adultes

Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

Le jeu est une nécessité pour tous les jeunes mammifères. Il a un rôle développemental et adaptatif fondamental.

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants » - Montaigne

Entre la naissance et cinq ans, ce sont tous les fondamentaux intellectuels et émotionnels de la personne en devenir qui se mettent en place.

Le cerveau triple de taille et son réseau synaptique est en expansion exponentielle.

Ce circuit nerveux, tel un « réseau routier », permet progressivement au sujet :

- De créer de nouvelles relations entre des éléments qui semblent à priori disparates,
- De construire des comportements adaptés,
- De créer de nouveaux comportements sociaux,
- De créer de nouveaux objets.

Sous l'effet de ses expériences de vie, l'enfant sollicite ce circuit nerveux et ses connections : il imite ou crée des stratégies nouvelles et des comportements toujours mieux adaptés aux situations rencontrées.



Aujourd'hui, grâce au scanner, les dernières découvertes scientifiques nous présentent trois zones cérébrales distinctes :

- Le cerveau gauche, 👁
- Le cerveau droit, 👁
- La zone réticulée limbique. 👁

L'hémisphère gauche commande la partie droite du corps. Il contrôle la parole, l'écriture, le calcul, et pense de façon logique et sérielle. C'est le cerveau rationnel.

L'hémisphère droit a une perception du monde plus spatiale, globale et intuitive. Il reconnaît les formes et les visages, il pense de façon associative et holistique, et c'est aussi lui qui nous fait comprendre et apprécier l'art, la musique, ou la beauté de la nature. C'est le cerveau intuitif.

On a cru longtemps que chaque fonction était assurée par une zone précise du cerveau, dans l'un des 2 hémisphères. Nous savons maintenant que la plupart des fonctions activent plusieurs zones du cerveau réparties dans les 2 hémisphères (même si il y a souvent une dominante d'un côté ou de l'autre).

Par le jeu l'enfant exerce des aptitudes qui font appel et développent simultanément les différentes zones cérébrales.

La convergence des différentes recherches font du jeu :

- l'activité naturelle de l'enfant : il y consacre jusqu'à 20% de son temps - sauf malnutrition, contexte social défavorisé ou incapacités graves
- un moyen pour l'enfant de développer son intelligence par l'action « outillage physique, intellectuel et social »
- la base de construction de la sécurité affective des enfants
- une méthode pédagogique respectueuse du développement psychologique de l'enfant

Pour les psychiatres et les psychanalystes le jeu est un mode d'expression et de construction de soi de l'enfant qui lui offre un moyen de prise de pouvoir sur les situations qu'il vit.

Jeux et jouets sont les prémisses du langage. Sous condition d'accompagnement langagier par un adulte, ils permettent à l'enfant d'entrer dans le monde symbolique. Ils constituent des objets transitionnels et des médiations indispensables à l'apprentissage.



Extrait de la conférence d'Agnes FLORIN

Meythet - 23 janvier 2013



Document audio (3min30)



Cliquez ici pour afficher le texte de cet extrait

Par le jeu, les enfants :

- acquièrent des conduites motrices (ils répètent des gammes d'actions sans caractère rébarbatif),
- intègrent « incorporent » les substrats de notions (devant/derrière, haut/bas, lourd/léger...),
- développent des capacités et des compétences en liaison avec les stratégies qu'ils mettent en place,
- expérimentent des systèmes de valeurs et de règles (réciprocité, coopération, compétition, négociation...) et de rapports sociaux (d'âges, de sexes, de rôles).

L'implication de l'enfant et sa concentration dans le jeu constituent des indicateurs de l'importance qu'il revêt pour lui.

Ici, malgré le brouhaha de la classe, les enfants sont entièrement absorbés dans un jeu qui contribue à la création d'un langage intérieur personnel.



Rappel des différents courants de pédagogie contemporaine qui en découlent

Les différents courants de pédagogie contemporaine qui découlent de la connaissance du fonctionnement du cerveau humain sont aujourd'hui :

- Le modèle socioconstructiviste qui suggère la pratique d'une pédagogie active dans un contexte social. Ce modèle favorise les échanges et la confrontation des idées avec les pairs dans des groupements d'enfants.
- Les théories cognitives apportent des éléments nouveaux quant à l'importance de la mémorisation, de la motivation, de l'attention, de la concentration, de la métacognition dans l'apprentissage.
- La théorie des intelligences multiples considère comme essentiel de reconnaître et de cultiver tous les types d'intelligence humaine, ainsi que toutes leurs combinaisons.

Pour aller plus loin

Voir l'extrait du CDROM de l'AGEEM : "Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre"

[Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant \(cliquer ici pour ouvrir\)](#)

Les figures tutélaires du 20ème siècle

Piaget (1896-1980)
Constructivisme, équilibration



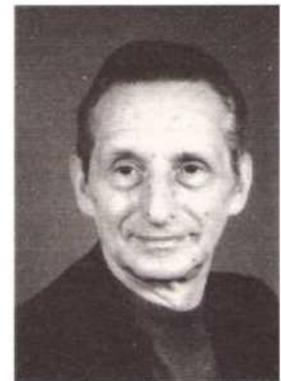
Vygotski (1896-1934)
Zone proximale de développement



Wallon (1879-1962)
Développement émotionnel



Zazzo (1910-1995)
Conception globale de l'enfant,
psychologie scolaire



Conférence d'Agnès Florin - Meythet - janvier 2013
Quoi de neuf depuis Piaget ?"



Document vidéo (2min30)

Les apports du jeu à l'école maternelle



« Tu pourras aller jouer quand tu auras fini "...
Le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense ou comme une simple récréation. Ainsi une hiérarchie s'installe : le futile s'oppose au sérieux, l'invisible à l'évaluable, le jeu à l'exercice, le jeu libre au jeu dirigé et l'initiative de l'enfant à celle de l'enseignant.

Les jeux spontanés des enfants évoluent avec l'âge et les coins-jeux présents de la petite à la grande section doivent refléter et soutenir cette progression. L'absence du regard de l'enseignant sur l'enfant qui joue, l'absence de modification et d'enrichissement des installations matérielles, des types de jeux offerts, le peu d'attention portée à la qualité et au bon état des objets, entraînent l'appauvrissement des conduites ludiques, langagières, et sociales...



Avec de jeunes enfants, la formalisation de l'expérience c'est à dire sa mise en mot et sa représentation, qui prend sens pour l'enfant, suppose un ancrage dans la manipulation et une symbolisation progressive effectuée à partir de l'observation, de la manipulation, du « vécu ».

L'intellectualisation trop précoce n'est pas un gain de temps et le formalisme dénué de sens pour les enfants ne laisse ni trace, ni structure en mémoire.

A part pour certains jeux éducatifs codifiés, le jeu n'est pas souvent pensé comme une situation d'apprentissage car il nécessite d'identifier de quoi les conduites ludiques peuvent être riches.

document vidéo (11s)



L'enseignant doit identifier les apports de jeux qui, à première vue, apparaissent désordonnés et sans contenus immédiatement identifiables : Langage? Coopération? Créativité? Invention de scénarios?...

Quelques mots de Viviane BOUYSSSE - IGEN
Extrait de son intervention à Annecy le 7 mai 2013 dans le cadre de la "journée des formateurs"



Document audio (2min30)

Les apports du jeu

Jeu avec objets

Développement d'habiletés motricites et développement d'une attitude exploratrice et créatrice

Jeu symbolique (simulation / « faire semblant »)

Permet la compréhension des intentions des autres, favorise les constructions langagières sophistiquées et la construction de scénarios complexes et inédits. Lien montré avec les habiletés de littéracie (capacité à utiliser les savoirs scolaires)

Jeu physique ou locomoteur

Constats d'une meilleure concentration et attention après la pratique de jeux physiques

Jeu dirigé ou pédagogique

Permet d'améliorer les habiletés langagières et cognitives, la créativité et la socialisation. Il favorise l'attention, la résolution de problème et l'inhibition (contrôle de soi).



Valoriser les coins jeux

Un travail de valorisation des coins jeux est nécessaire afin de réhabiliter les pratiques authentiques de jeu des enfants et d'intégrer le jeu libre dans l'organisation spatiale et temporelle de la classe.

Ceci ne peut se faire sans un approfondissement de la question sur un plan pédagogique car il ne s'agit pas de promouvoir le plaisir considéré dans son opposition au sérieux voire à l'ennui ou à l'aspect rébarbatif du « travail » dont les jeunes enfants devraient être préservés.

Le plaisir pour l'enfant peut naître des défis nés d'activités stimulantes et de la prise de conscience qu'il sait ou sait faire plus ou mieux qu'auparavant.

Afin de permettre aux enfants de s'impliquer dans des coins-jeux favorisant la construction d'apprentissages fondamentaux qui relèvent de la maternelle, la réflexion de l'enseignant doit s'orienter dans trois directions :

- le rôle du maître
- l'organisation du temps
- l'organisation de l'espace

LE RÔLE DU MAÎTRE DANS L'ÉVOLUTION DES COINS JEUX



L'enseignant doit veiller à être présent sous des modalités différentes et à échéances régulières dans les coins jeux :

- **situations dirigées**
- **situations supervisées**
- **situations en autonomie (jeu libre).**

Répondre aux besoins différenciés des élèves

À travers les observations qu'il effectue l'enseignant peut repérer chez les élèves d'éventuelles difficultés. Il peut alors organiser des séquences de jeu à destinations de certains élèves, en apportant un étayage spécifique à leurs besoins et accompagner ou contrôler des connaissances, des savoirs-faire, une progression dans les apprentissages visés.



Pour l'élève

jeu libre : pas d'intervention direct de l'enseignant dans le jeu

jeu supervisé : intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève

jeu dirigé : tâches données par l'enseignant qui conduit une démarche et attend un résultat précis

Rôle du maître

jeu libre : aménagements, apport de consignes, observations des enfants

jeu supervisé : participation au jeu, stimulation, accompagnement souple

jeu dirigé : consigne ou règle du jeu précise, activité conduite par un pas à pas étayé

Document vidéo (17s)



Les enfants sont absorbés dans leur jeu, ils parlent peu, se regardent à peine. Le personnage qu'ils composent devra être reconnu par leurs camarades et justifié par les indices vestimentaires.

JEUX LIBRES

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages qu'ils servent (langagiers, coopératifs, créatifs...)
- **Organiser** : il aménage le milieu afin de permettre aux élèves de jouer librement, en limitant le nombre de places et en organisant le passage des élèves. L'installation, l'enrichissement et le rangement sont accompagnés par l'enseignant.
- **Evaluer** : il laisse vivre les situations qui s'y développent, il observe les rôles, les interactions, les choix effectués, il écoute les prises de parole.

Document vidéo (2min45)



Lors des jeux libres, les élèves sont concentrés chacun sur leur scénario, ce qui ne les empêche pas de s'observer, d'échanger, de coopérer...



JEUX SUPERVISES

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages servis par les différents coins-jeux et les apports spécifiques que son intervention va permettre.
- **Organiser** : il organise le milieu, les situations, il prépare le matériel inducteur (mise en scène, affichage, rangement), il aménage l'espace et met en place les règles de vie avec le concours des élèves.
- **Accompagner** : il joue et parle avec les enfants, il simule, participe, apprend aux élèves à utiliser des objets nouveaux. Il peut surprendre, impulser de nouveaux « faire semblant ». Il dynamise le groupe (écoute, encouragement, dédramatise).
- **Evaluer** : il observe et note les échanges entre les enfants, fait l'inventaire de ce que chacun fait. Il identifie le potentiel des coins-jeux mis en place.

Document vidéo (18s)



La présence de l'enseignant peut être courte voire ponctuelle, seulement destinée à prendre part au jeu des enfants ou observer ce qu'ils font.

ATELIERS DIRIGES UTILISANT LES COINS JEUX

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages visés et construit les étapes pour y parvenir sous forme d'une séquence pluri-domaines.

Les groupes d'élèves sont constitués en fonction des objectifs visés. (Exemples : groupe de « petits parleurs » avec l'enseignant dans l'espace poupée pour développer le langage en situation ; groupe hétérogène dans le coin construction pour donner des occasions d'imiter...)

- **Conduire** : Le coin jeu devient un atelier dirigé dans lequel le maître prend un rôle. L'enseignant accompagne par un étayage langagier en demandant aux élèves de nommer et décrire les objets ainsi que leurs actions. Une exigence de clarté cognitive permet de préciser à l'enfant ce qu'il apprend au travers du jeu.

- **Evaluer** : Il observe et note les échanges, fait l'inventaire des progrès de chacun. Il évalue les écarts entre les objectifs visés et les résultats obtenus.

L'enseignant peut construire une grille d'évaluation ou prendre appui sur un outil élaboré en équipe d'école.

Pour aller plus loin

Voir des exemples d'ateliers dirigés utilisés dans une séquence d'apprentissage du langage dans deux coins-jeux

Des exemples du rôle du maître dans le jeu (cliquer ici pour ouvrir)

Observation des élèves lors de jeux spontanés

L'enfant :

- s'implique
- prend du plaisir (ou non) à jouer
- joue seul, s'isole, invite un autre enfant dans son jeu
- utilise le matériel, en prend soin
- ne sait pas se servir des objets et éléments de jeu
- partage le matériel, s'associe à d'autres enfants qui jouent
- sollicite de l'aide
- prête son jeu ou des éléments
- joue souvent avec les mêmes partenaires
- est meneur (ou suit)
- commente ce qu'il fait, communique son plaisir de jouer
- est créatif, détourne l'usage conventionnel des éléments de jeu
- circule entre les différents coins-jeux
- retourne toujours au même coin-jeu

Observation des coins-jeux

Indicateurs de mauvais fonctionnement :

- peu de fréquentation, abandon rapide du lieu par les enfants
- absence de soin porté au matériel
- matériel insuffisant, abîmé, désuet, coin qui n'évolue pas
- coin mal adapté à l'âge des enfants: difficulté de manipulation, éléments miniatures, champ d'expérience trop éloigné...
- enfants qui ne savent pas jouer à ce jeu
- espace exigü, trop ouvert, trop fermé
- désintérêt du maître pour ce qui s'y passe, pas de renouvellement des propositions d'actions



Evaluation du langage des élèves dans les coins-jeux

Exemple de compétences à observer à l'aide permettant de bâtir des grilles d'observation évolutives, en fonction des coins-jeux et des périodes de l'année :

- Prend l'initiative d'un échange, avec l'enseignant, avec d'autres élèves
- Raconte spontanément ce qu'il fait, ce qui lui arrive
- Répond aux questions posées
- Suit les échanges des camarades sans s'exprimer
- Participe physiquement (sourire, gestuelle...)
- Utilise des mots- phrases ou phrases à deux mots
- Emploie des phrases élémentaires bien construites
- Utilise le présent, l'imparfait, le passé composé, le futur aller
- Dit ce qu'il aime ou pas, explique ce qu'il a fait
- Utilise des adjectifs, des adverbes, emploie la négation
- Utilise les prépositions sur, dans, de, à ...
- Nomme les objets quotidiens présents dans les coins

Evaluation des compétences sociales et civiques "Devenir élève"

- ne bouscule pas, partage le matériel,
- utilise le langage en cas de désaccord
- prend soin du matériel, le range après utilisation
- n'impose pas son avis, prend un rôle dans le groupe
- exprime ses émotions, parle des problèmes rencontrés
- sait s'organiser, prend des initiatives



L'organisation du temps

Quand jouer ?

Tous les moments de la journée de classe sont envisageables en fonction des objectifs assignés aux temps de jeu.

« L'enseignant utilise le jeu comme un outil pédagogique, sans perdre de vue que pour un enfant jouer est une fin en soi »

Pendant combien de temps ?

La durée dépend des enfants eux-mêmes, de leur âge, de la richesse du coin-jeu et des modalités d'organisation de la classe.



Bâtir un emploi du temps permettant de prendre en compte les besoins différenciés des élèves

V Bouysse - IGEN - mai 2013



Document audio (2min40)



Comment sortir du jeu ?

Les règles de fonctionnement de la classe doivent être explicites de manière à permettre aux enfants de s'impliquer cognitivement dans les activités choisies

L'enfant arrête de lui même : prévoir ce qu'il peut ou doit faire

- Un autre jeu (inscription individuelle : colliers, boîte velcro, pochette des prénoms...)
- Activité sur table en autonomie ou supervisée par l'Atsem (proposée ou choisie)
- Activité avec l'enseignant

L'enfant joue dans un temps imparti : donner des repères de temps aux enfants : horloge, timer, moment relatif à un événement (exemple: arrivée de l'Atsem) ...

Un exemple d'organisation : les ateliers échelonnés.

Repenser la mise en route des activités du matin

L'arrivée en classe

Qui n'a pas éprouvé la difficulté à clôturer l'accueil du matin, même si le brutal " On range ! " est souvent remplacé par une musique douce. Les enfants doivent se détacher de ce qu'ils font pour répondre à une sollicitation collective, écouter dans le "grand groupe" la distribution des ateliers et les consignes associées. Cette rupture impose une entrée dans les activités de la classe qui demande une certaine maturité et une attitude déjà scolaire.

Cette compétence " savoir mobiliser son attention sur commande", à acquérir avant le CP, constitue un objectif qui s'installera progressivement au cours des 3 ans de maternelle.

En PS, apprendre à s'impliquer dans une première série d'activité est un objectif de début d'année à partir duquel seront progressivement mis en place les ateliers diversifiés faute de quoi, les enfants épuisent leur énergie dans une succession de « rangements -regroupements » qui les éloignent d'un investissement cognitif favorable à leurs progrès.





Pendant le temps d'accueil du matin, l'enseignant va installer les ateliers au fur et à mesure, en commençant par celui qui fonctionne en autonomie, puis celui placé sous la surveillance de l'ATSEM et enfin celui qu'il conduira. L'élève pourra ainsi venir sur l'atelier de son choix lorsqu'il aura terminé son jeu précédent.

Pour réguler le nombre d'enfants sur les ateliers et garder une trace de leur passage, un système d'inscription est instauré. Les activités proposées lors de l'accueil restent en service pendant la durée des ateliers. Elles permettent de répondre aux besoins et au rythme des enfants, de réguler le temps. A tout moment, les élèves peuvent y revenir.



Il n'y a donc plus de regroupement préalable aux ateliers. Ainsi l'accueil, les coins jeux et les ateliers se déroulent sans rupture. Cette organisation plus souple donne aux enfants une grande liberté de choix. Certains prennent part au travail proposé dans les différents ateliers successivement installés, et dans ce cas ils doivent s'inscrire au préalable. D'autres se contentent d'observer le déroulement de l'atelier, d'autres encore continuent à jouer, à condition qu'ils ne dérangent personne ; ils peuvent ensuite s'inscrire à un atelier s'il y a de la place.

Des outils d'organisation à mettre en place

 PEINTURE AVEC BOUTS DE LAINE	 TROP, PAS ASSEZ	 GRAINES ET PINCES
Adam	Adam	Adam
<u>Adrianna</u>	<u>Adrianna</u>	<u>Adrianna</u>
Alexandre	Alexandre	Alexandre
<u>Alexi</u>	<u>Alexi</u>	<u>Alexi</u>
<u>Alynas</u>	<u>Alynas</u>	<u>Alynas</u>
<u>Aysé</u>	<u>Aysé</u>	<u>Aysé</u>
Cédric	Cédric	Cédric
<u>Charazed</u>	<u>Charazed</u>	<u>Charazed</u>

Tableau d'inscription (MS/GS)



Colliers imagés (PS)



Boîtes à velcro (PS/MS)

"Ceux qui font trop de bruit dans un coin jeux doivent le quitter."

Cette règle, non négociable, amène rapidement la plupart des enfants à maîtriser leur volume sonore dans leurs activités.

Elle demande à l'enseignant, en début d'année, beaucoup de disponibilité et de fermeté.

Objectifs : pour les élèves, il s'agit de valoriser les savoir être.

Les enfants doivent en effet s'approprier le mode de fonctionnement de la classe, et comprendre que l'on y apprend et le respect dû aux autres enfants.

Pour aller plus loin :

Document source : «De la mise en place des ateliers échelonnés différenciés au contrat de travail».

[Cliquez ici pour ouvrir le document.](#)



Cette organisation :

- nécessite une préparation réfléchie : les enfants doivent s'approprier le mode de fonctionnement de la classe et comprendre ce qu'on y apprend.
- offre l'occasion de préciser les attentes envers l'ATSEM (langage, activités...),
- oblige à ajuster les modalités d'inscriptions des enfants aux ateliers selon l'âge des enfants, le niveau de classe, les différents moments de l'année.

Des avantages visibles :

- Classe plus calme ; les enfants sont tous impliqués dans une activité qu'ils déroulent "jusqu'au bout".
- Le temps de travail est mieux régulé. Les enfants ne sont pas obligés de rester sur une activité qu'ils considèrent comme finie ou peu intéressante ;
- Le rythme de travail de chacun est respecté. Les enfants s'impliquent dans leurs apprentissages
- Les difficultés sont échelonnées, puisque l'enseignant propose une trame de variance pour chaque activité. L'effet de stimulation est bénéfique pour l'ensemble de la classe ;
- La différenciation des outils et des exigences évoluent de la PS à la GS.
- L'organisation de la classe gagne en souplesse.

Mettre en place des coins de manipulations et d'expérimentations en accès libre

Ces coins-jeux sont destinés à permettre aux enfants de disposer de véritables temps de manipulation et de tâtonnement personnel, avec la possibilité d'y revenir autant de fois qu'ils le souhaitent.

Avec l'objectif de développer l'initiative, l'autonomie, la concentration et la construction individuelle de différentes notions, au rythme de chacun.

Ce que nous apprend la pédagogie montessorienne

Intervention de Viviane Bouysse - Mai 2013



Document audio (6min00)



Document vidéo (20s)



Exemple de composition d'un "plateau à manipuler"



Pinces à linge 4 couleurs
Ramequins 4 couleurs

Activité :

Pincer pour accrocher les pinces sur le bord des bols

Associer/ organiser les couleurs

Modèles d'organisation (rythmes)

Notions identifiées :

Nom des couleurs ; pincer, accrocher (motricité fine), clés de tri ou d'organisation des pinces (classement/tri)

Exemples de plateaux

semoule et cuillères



aimants, bâtonnets et boules



boulons, vis et écrous

bouteilles et bouchons

Pour aller plus loin : document source "ateliers de manipulation et d'expérimentation" et exemples de plateaux.

Consulter les ateliers libres

Consulter les exemples de plateaux.

Paramètres d'évolution et de complexification des coins- jeu

Evolution du matériel

Exemple: cubes / Kapla / mosaïque

Evolution des scénarios

Exemple: maison / infirmerie / école

Evolution des univers de référence

Exemple: voiture / chantiers / gare-aéroport

Evolution des accessoires

Exemple: vaisselle réelle / instruments de cuisine / dînette

Lien entre coins-jeu

Exemple: associer le coin-modelage, le coin-marchande et le coin-restaurant

Exemple d'évolution d'un coin jeu PS -> GS

Coin-jeu de construction

[Cliquez ici pour ouvrir le document.](#)



Durée de vie d'un coin jeu

L'observation des élèves conduit à identifier le temps pendant lequel le jeu reste attractif et investi par les enfants.

- Pour en assurer un attrait propice aux apprentissages visés, il convient de l'enrichir et de renouveler les activités qu'il permet (Exemple au coin-déguisement: apport de nouveaux costumes, d'accessoires en lien avec les thématiques du moment ou des personnages rencontrés dans les albums étudiés...)
- Pour varier la nature des activités qui se déroulent dans cet espace de la classe, il convient de supprimer certains coins-jeux et de les remplacer par d'autres (par exemple : remplacer le coin-voiture par un coin-bricolage)

Pour aller plus loin : Pistes d'évolution de coins jeux

coin garage

coin marchande

coin poupées

coin marionnettes

coin déguisement

coin sable et eau

Penser le parcours de l'élève sur les trois ou quatre ans de maternelle

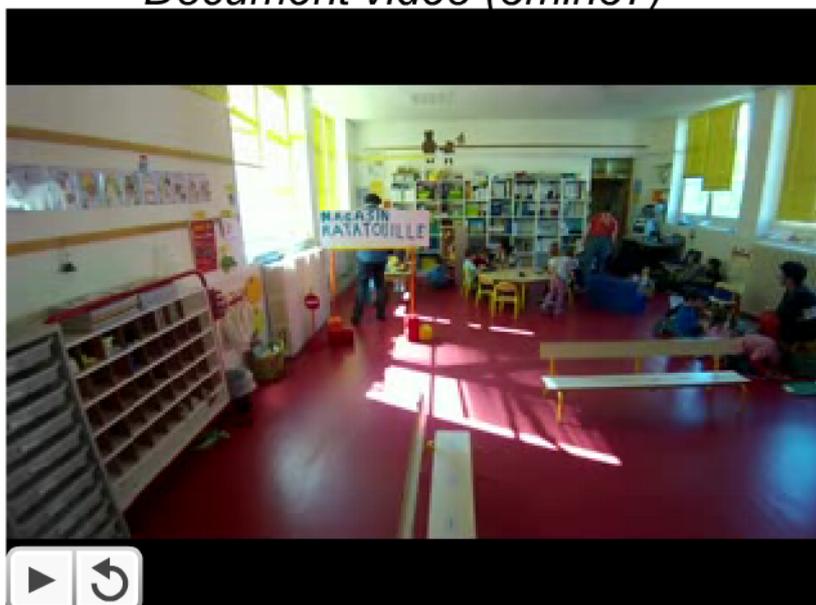
Il est nécessaire d'établir une **programmation annuelle de classe et une programmation d'école** pour organiser et structurer le cheminement des élèves au long des trois/quatre ans de la maternelle et arrêter des choix collectifs.

Il n'est pas nécessaire que chaque classe dispose de chaque coin-jeu : une mutualisation des équipements permettant de faire tourner ces espaces en fonction des niveaux de classe et des périodes de l'année permettra de constituer des coins-jeux plus étoffés et d'en multiplier le nombre et la richesse des activités et des apprentissages qu'ils pourront ainsi générer

Faire évoluer des jeux de la PS à la GS le jeu de la marchande

[Cliquez ici pour ouvrir le document.](#)

Document vidéo (3min37)



L'organisation des espaces

Aménager la classe

Les espaces de jeux de la classe doivent être l'objet d'une réflexion approfondie quant à leurs contenus, aux apprentissages que les enfants peuvent y faire. Ils nécessitent une préparation soignée (écrite et matérielle) au même titre que les autres activités.

Des contraintes à prendre en compte

Eléments fixes :

Entrée, point d'eau, portes extérieures, placards, rangements fixes, mezzanines, escaliers,

Les aménagements doivent assurer :

- La sécurité
- L'hygiène
- Le bien-être

Ils doivent permettre la conduite d'une pédagogie adaptée à l'âge des enfants : évolutive, favorisant l'action, utilisant du matériel et des supports de qualité et diversifiés.

Organiser l'espace

Schéma général - un aménagement selon quatre zones

- **Sec / Mouillé**
- **Calme / Bruyant**

Sec : Marionnettes, Graphisme

-> **Transition sec / bruyant : bricolage, construction**

Bruyant : jeux symboliques

Mouillé : peinture, eau, sable, terre

Calme : rassemblement, coin écoute

-> **Transition calme / sec : coin livres**

ENTREE

Prévoir une zone dégagée suffisamment grande permettant :

- une circulation aisée des élèves,
- l'accueil des parents,
- la mise à disposition des informations de la classe (*affichages, dépose des cahiers de vie...*),
- l'installation d'un «arbre à doudous» (Petite Section).

CIRCULATIONS dans la classe

Prévoir des «couloirs» de circulation libres de toute table ou meuble de rangement pour :

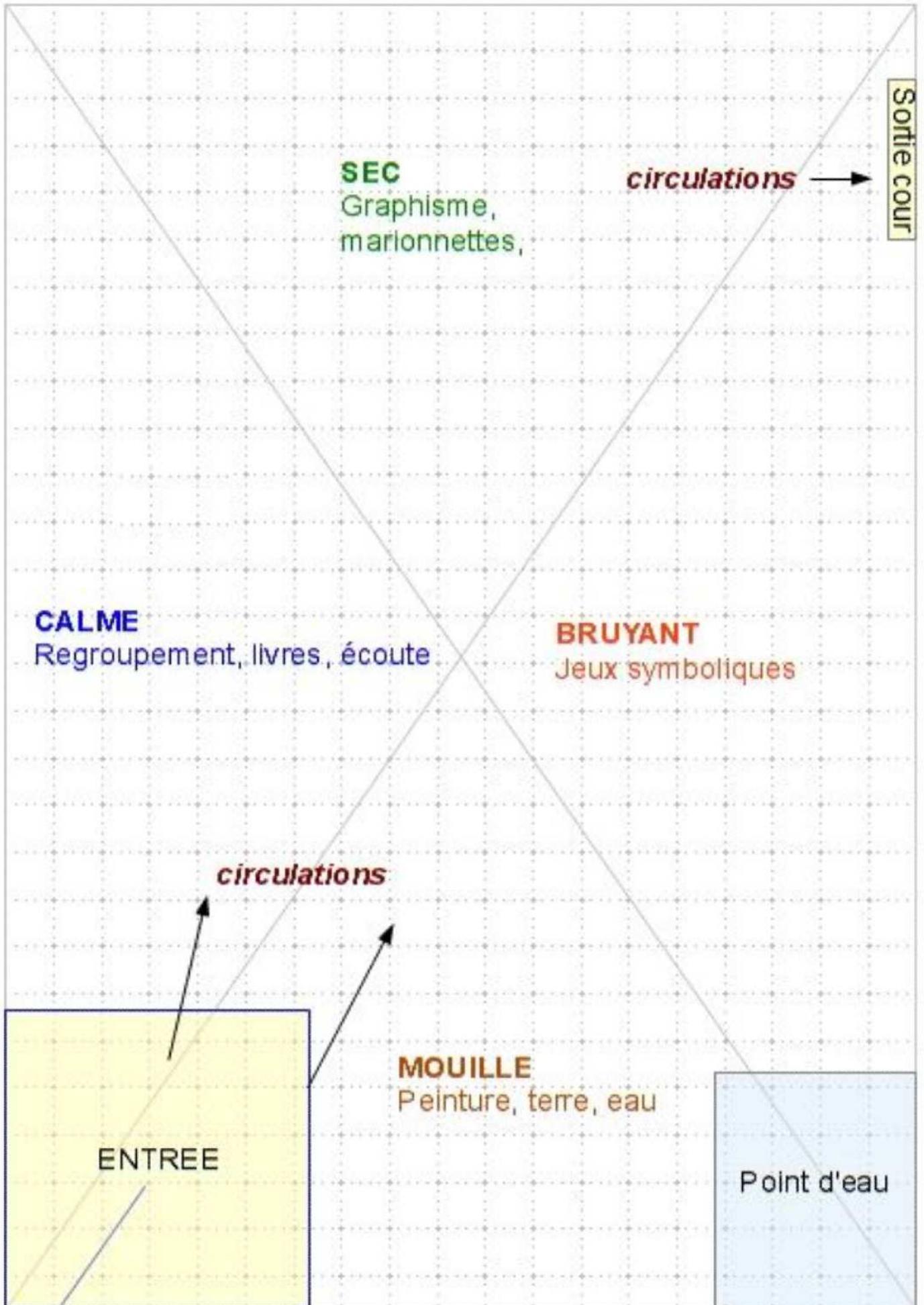
- assurer une circulation fluide entre les différents espaces de la classe,
- et délimiter de manière lisible ces différents espaces.



Principe d'aménagement en 4 zones.



(Survolez avec la souris pour découvrir un exemple d'aménagement en PS)



Adapter la classe à une évolution rapide des enfants

De deux ou trois ans à six ans, le développement de l'enfant connaît des évolutions considérables :

- conquête de l'autonomie,
- intégration sociale,
- capacités motrices et d'expression
- compétences cognitives et langagières
- élargissement des centres d'intérêt qui deviennent progressivement plus « intellectuels ».

L'école maternelle doit accompagner l'évolution des enfants, la soutenir, voire la susciter par des stimulations adaptées.

Des priorités selon les sections

TPS / PS :

Une installation progressive des contraintes scolaires
Des besoins physiques et physiologiques spécifiques (fatigabilité, relations duelles, apprentissages contextualisés).

Le besoin de jouer, de découvrir et de manipuler

-> Déplacer, se déplacer, manipuler, construire, transvaser...

-> Découvrir des matières, des objets et des outils variés

-> Jouer



Les besoins de l'enfant de moins de trois ans

Une oscillation constante entre des besoins contraires :

- Besoin de mouvement / Besoin de calme.
- Recherche des autres / Isolement.
- Recherche d'espace / Recherche de repli, d'abri.
- Autonomie / Recherche de l'autre (adulte ou enfant)
- Prise de risque / Recherche de sécurité.
- Recherche d'extériorité / recherche d'intériorité.

En conséquence, l'espace proposé aux tout-petits est :

- **Vaste** : Oter tout ce qui encombre inutilement en début d'année : trop de tables, trop de chaises...
- **Différencié** : Chaque zone est destinée à un usage identifié que l'enfant apprendra à repérer.
- **Délimité** : Une délimitation par cloisonnement facilite le repérage et l'identification des diverses zones
- **Evolutif** : L'organisation doit évoluer en fonction des besoins des élèves et de l'évolution de leurs capacités.

**Coin cuisine en
début d'année
de TPS**



Une évolution progressive

Petite Section :

- > Ajouts de coins jeux : *voiture, magasin ...*
- > Ajouts d'outils et d'objets (*enrichir, diversifier*)
- > Ajouts de tables, de bacs, d'étagères
- > Déplacement des vélos, porteurs, brouettes, toboggans... vers les espaces extérieurs (*cour, salle d'évolution*)

Moyenne Section :

- Des apprentissages progressivement décontextualisés.
 - Un passage du «je» au «nous».
 - Le besoin de découvrir et de manipuler.
- > Partager, échanger, construire ensemble
- > Ajouts de coins jeux : *ferme, bricolage, marionnettes*
- ...
- > Ajouts d'outils plus complexes, d'éléments plus nombreux, de matériaux (*enrichir, diversifier*)

**Exemple
d'organisation en
classe
multi-niveaux**
(durée : 2min05)



**Coin
poupée
miniaturisé
en GS.**



«L'école maternelle est un temps de transition et de transformation des manières d'apprendre, un temps d'initiation progressive aux codes et aux pratiques scolaires qui trouvent leur place en fin de parcours, en section de grands.»

Rapport IGEN – IGAENR 2011-108 "L'école maternelle"

Grande Section :

Une passerelle vers le CP

Installation progressive d'activités d'entraînement

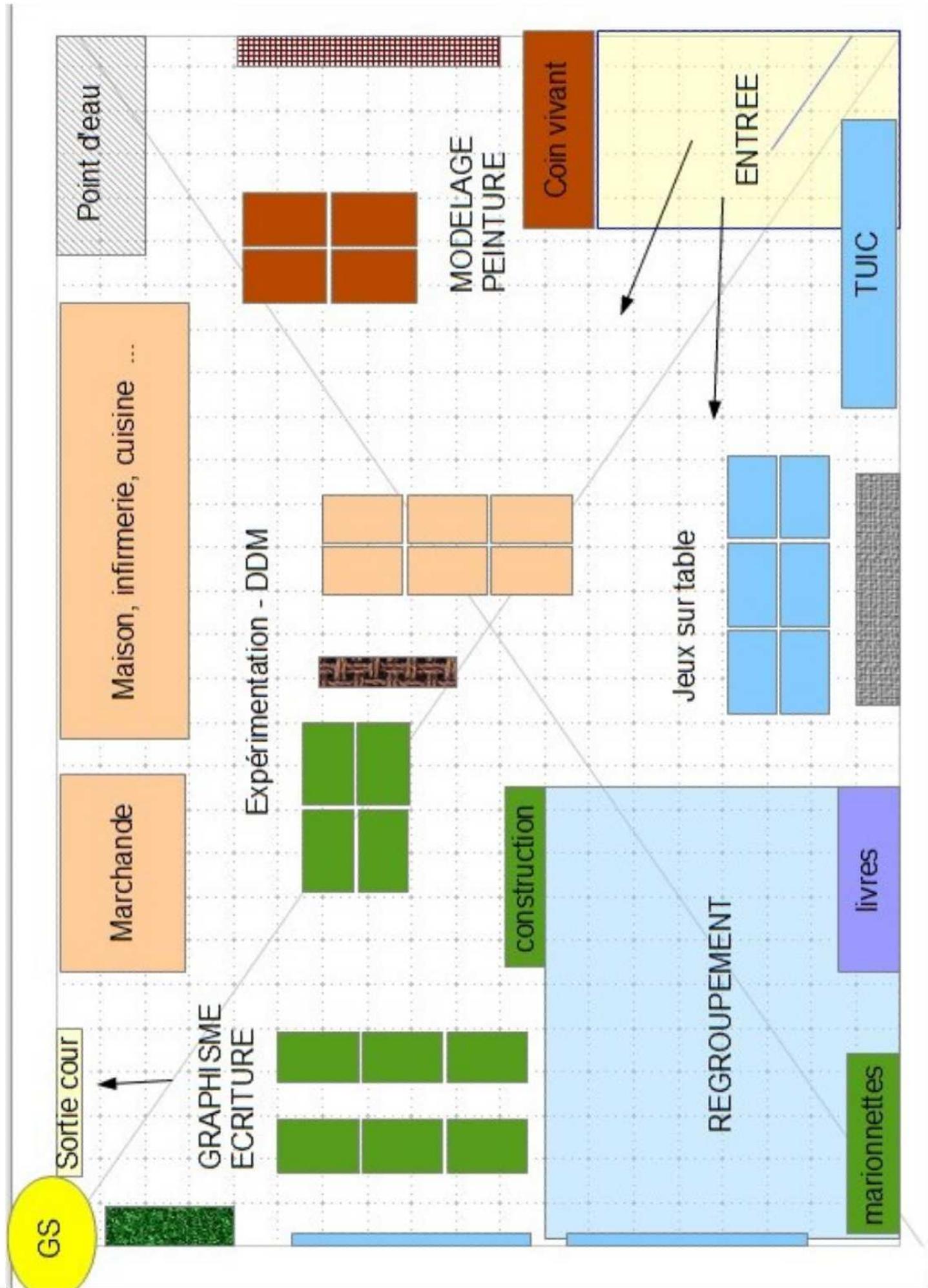
Autonomie croissante, choix, auto-évaluation

-> Choisir, expérimenter, s'exercer

-> Complexification, miniaturisation

-> Installation progressive d'ateliers fixes : graphisme-écriture, production plastique, expérimentation...

Exemple d'évolution du plan de classe en Grande Section



BIBLIOGRAPHIE

CHATEAU J. L'enfant et le jeu, Ed. du Scarabée, 1954

DOLTO F. Les étapes majeures de l'enfance, Paris, Ed. Gallimard, 1994.

WINNICOTT D. W. Jeu et réalité, Paris, Ed. Gallimard, 1975.

DRAUART D, Wauters A. Laisse moi jouer...j'apprends, Coll. Outils pour enseigner, Ed. DeBoeck, 2009

Le Journal des psychologues, n° 299,

Le jeu chez l'enfant : penser, se construire, 2012/6

Cahiers pédagogiques, n°448,

Le jeu en classe, Décembre 2006

Cédérom AGEEM, Jouer à l'école maternelle ... C'est apprendre, 2009 - Coll. Ecole maternelle: les outils de l'Ageem

SITOGRAPHIE et articles publiés sur internet

Site Eduscol "La classe au quotidien"

Les «24h de la maternelle» - DSDEN de la Sarthe

L'enfant et le jeu

Les coins à l'école maternelle

DSDEN de l'Orne

Groupe Maternelle 22

Coin habileté



Chez nos voisins francophones

Pourquoi jouer = apprendre, K.Hirsh-Pasek & R M.Golinkoff

Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants

L'apprentissage par le jeu

Le jeu, vecteur d'apprentissages?

Réalisation Groupe Départemental Maternelle
- DSDEN 74 -
Décembre 2013