

LES COINS-JEUX A L'ECOLE MATERNELLE« *Le jeu est une stratégie pour éduquer, pour enseigner et pour apprendre* »

Anne-Marie Gioux

Hélène Canu, CPC StValery-en-Caux**Samedi 13 octobre 2012****Objectifs :****Rappeler la nécessité des coins-jeux à l'école maternelle, de la TPS à la GS.****Inventorier les coins-jeux ; préciser leur aménagement et les activités qui y sont possibles.****Concevoir une programmation des coins-jeux annuelle par niveau de classe (*puis sur le cycle*)**

1^{er} temps	<p>Relevé des connaissances préalables Individuellement, répondre à un questionnaire Par groupes,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Echange de points de vue sur les réponses - Classement des réponses par thèmes abordés - Conception d'un affichage permettant de mettre en avant la plus-value de coins-jeux dans la classe
2^{ème} temps	<p>Confrontation de ces connaissances préalables aux « principes » régissant l'existence et le fonctionnement des coins-jeux Collectivement :</p> <p>A - Lecture et analyse des blasons B – Au regard des choix des stagiaires concentrant la présentation des thèmes propres à promouvoir les coins-jeux en maternelle, apports de l'intervenante sur les points suivants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi des coins-jeux ? <ul style="list-style-type: none"> o <i>Espaces transitionnels, espaces pédagogiques, évolutifs ou constants (pour rassurer),</i> o <i>Pour préparer un module d'apprentissage ou pour s'entraîner après apprentissage</i> o <i>Place des coins-jeux dans les IO 2008 et le DAP « Langage à l'école maternelle »</i> - Quels types de jeux? <i>Imitation, symbolique, manipulation, scientifique, imaginaire... Le jeu libre / le jeu pédagogisé ? Le jeu répété / le jeu promotionnant ?</i> - Organisation d'un coin-jeu: <ul style="list-style-type: none"> o <i>Quel fonctionnement ? en libre accès, sur inscription, sur appel de l'enseignant, pour quels élèves ?</i> o <i>Dans quel espace ? ouvert, fermé, semi fermé, dans la classe, hors de la classe</i> o <i>A quel moment ? à tout moment ou sur des temps définis</i> o <i>Avec quel matériel ? imitation, véritable, diversifié...</i> o <i>Avec quel rangement ? classement, tri...</i> - Inventorier les coins-jeux possibles : <i>les plus courants, les moins présents, les coins fixes, les coins temporaires... pour quel niveau ? penser au rôle imparti à chaque sexe</i> - Place et rôle de l'enseignant : <i>préparer en amont, présenter aux élèves, jouer avec les élèves, programmer les variables, observer, évaluer</i> - La place du coin-jeu dans les apprentissages : <i>devenir élève, langages oral et écrit, découverte du monde, expression artistique, motricité</i> - Ce que disent le rapport IGEN 2011 sur les coins-jeux et des chercheurs (AM Doly, AM Gioux): <i>pauvreté, raréfaction, activité de délestage</i>
3^{ème} temps	<p>Exemple de mise en œuvre sur un niveau de classe Par groupe d'enseignants de même niveau :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le coin-jeu « garage » - rédaction d'une programmation d'activités pour ce coin-jeu mettant en avant les modalités d'aménagement, les choix matériels et les choix d'activités au regard d'objectifs ciblés

SE REPORTER AU [SOMMAIRE](#)

Avant toute chose, écrire le nom du coin-jeu qui vous vient tout de suite à l'esprit : *le coin cuisine a été plébiscité*

Les coins-jeux : VRAI OU FAUX

A – Les coins-jeux sont uniquement des lieux en accès libre où les élèves se rendent quand ils ont terminé un travail.

B – Il peut y avoir des coins-jeux temporaires.

C – Dans un coin-jeu, les élèves doivent être en activité libre.

D – Il doit y avoir un coin-poupée de la TPS à la GS de maternelle.

E - Tous les élèves doivent aller à tous les coins-jeux.

F – L'installation d'un nouveau coin-jeu peut répondre à un besoin (projet de la classe, par exemple).

G – Il y a des coins-jeux spécifiques pour les filles et des coins-jeux spécifiques pour les garçons.

H – L'enseignant ne reste pas avec ses élèves dans les coins-jeux.

I – Dans les coins-jeux, il ne doit y avoir que des jeux d'imitation.

J – La quantité et la qualité du matériel présent dans un coin-jeu peuvent empêcher le bon fonctionnement d'un coin-jeu.

K – Quand il y a une bibliothèque d'école, il n'y a plus besoin de coin-lecture dans chaque classe.

L – Dans chaque classe, on doit installer tous les coins-jeux.

M – L'enseignant doit évaluer ce qui se passe dans les coins-jeux.

N – Un coin-jeu doit être un espace fermé.

O – Les coins-jeux favorisent l'apprentissage de comportements sociaux et langagiers.

P – L'enseignant peut imposer un type particulier de fonctionnement dans un coin-jeu.

R - En GS, les élèves n'ont plus besoin de coins-jeux d'imitation.

S – Dans un coin-jeu, on ne trouve que des objets familiers.

T – Il existe un texte définissant l'environnement des coins-jeux.

U – Les élèves savent comment utiliser un coin-jeu.

1 – Ecrire V ou F ; donner la justification

2 – Classer l'ensemble des phrases par thème possible

« L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant. » « Le jeu remplit chez l'enfant le rôle du travail chez l'adulte ». « Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser ».

J. Château

« La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre. Il est également pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir. ».

B. Bettelheim

« Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité : A travers les différents types de jeux qu'il aura exercés, le jeune enfant construira au fur et à mesure sa personnalité, en s'affirmant de plus en plus face aux autres, forgeant ainsi son identité ».

H. Wallon

SOMMAIRE

Le jeu et les coins-jeux dans les IO et dans les rapports officiels sur la maternelle

Pourquoi des coins-jeux ?

Quels types de jeux ?

Inventorier les coins-jeux possibles par niveau de classe

L'organisation matérielle, spatiale, temporelle, pédagogique du coin-jeu

Rôle et posture de l'enseignant

Place du coin-jeu dans les apprentissages

Des programmations possibles...

Bibliographie

Extrait du programme de l'école maternelle P.S – M.S – G.S du 19 juin 2008

« En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des **situations de jeux**, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés, qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel. [...] »

Elle laisse à chaque enfant le temps de s'accoutumer, d'observer, d'imiter, d'exécuter, de chercher, d'essayer, en évitant que son intérêt ne s'étiolle ou qu'il ne se fatigue. Elle stimule son désir d'apprendre et multiplie les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir sa compréhension. Elle s'appuie sur le **besoin d'agir**, sur le **plaisir du jeu**, sur la curiosité et la propension naturelle à **prendre modèle** sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé ses difficultés et de réussir. »

DEVENIR ELEVE – coopérer et devenir autonome

- « **En participant aux jeux**, aux rondes, aux groupes formés pour dire des comptines ou écouter des histoires, à la réalisation de projets communs, etc., les enfants acquièrent le goût des **activités collectives** et apprennent à **coopérer** ».

S'APPROPRIER LE LANGAGE – échanger, s'exprimer

- « Décrire, questionner, expliquer **en situation de jeu**, dans les activités des divers domaines ». (MS)
- Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation). (GS)

S'APPROPRIER LE LANGAGE – comprendre

- « Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou le transposer (marionnettes, **jeu dramatique**, dessin) » (GS)

Les coins jeux dans le document d'accompagnement « Langage à l'école maternelle »

Installer une organisation de travail quotidien favorisant l'échange

Les activités à proposer dans les ateliers où les enfants sont « en autonomie » sont celles que le maître a d'abord dirigées et pratiquées avec les enfants : s'il a joué dans le coin-poupées ou le coin-garage, à la table des puzzles, les enfants ont appris avec lui comment s'investir dans l'activité qui leur est offerte.

Organiser en équipe un parcours d'apprentissage

Avant la section des moyens

Instaurer des échanges personnalisés avec chacun

C'est pourquoi les coins de jeu installés dans les classes de petits jouent un rôle important pour les interactions langagières qu'ils favorisent, en particulier pour l'usage du « je ».

Les conditions favorables à une mise en oeuvre de l'apprentissage du lexique

Un souci permanent de la mise en réseau

La diversité des réseaux doit être explorée pour l'acquisition d'un langage organisé.

- Les mots associés à une situation donnée pourront être regroupés en champ thématique. Par exemple, les mots qui permettent d'évoquer la sortie en forêt (liste des noms, adjectifs, verbes...), les mots du coin cuisine ou de la cour de récréation, etc.

Un parcours progressif et continu

PS		
Objectifs poursuivis	Situations - supports	Langage mis en oeuvre, vocabulaire et syntaxe mobilisés
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et les grandeurs) concernant : – les actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos) ; – les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, productions) ; – ses relations avec les autres : salutations (bonjour, au revoir), courtoisie (s'il vous plaît, merci).	Mise en place et renouvellement régulier des coins jeux d'imitation (marchande des quatre saisons, cuisine, poupées...) comme lieux privilégiés pour la mise en place d'ateliers langage animés par l'enseignant.	Comprendre et utiliser à bon escient, dans des phrases, le lexique exercé concernant : – les activités de la classe, – les activités du quotidien, – les formules de politesse. Par exemple : réagir à des consignes et employer le lexique afférent à ces thématiques (pointer et nommer des personnes, des lieux, des objets, des actions). (Grille d'observation en contexte réel ou en appui sur des représentations des scènes de la vie quotidienne : photos, images, albums.)

MS		
Objectifs poursuivis	Situations - supports	Langage mis en oeuvre, vocabulaire et syntaxe mobilisés
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant : – les actes du quotidien, – les activités scolaires, – les relations avec les autres (salutations, courtoisie, excuses),	Mise en place et renouvellement régulier de coins jeux d'imitation différents de ceux utilisés en petite section dans le cadre d'une progression de cycle concertée.	Utiliser à bon escient dans des phrases : – le lexique concernant les activités de la classe ; – le lexique du quotidien ; – le lexique des récits personnels ou entendus.

Un approfondissement de la connaissance des écrits et de leur fonction : la production en situation

Dans le coin-livres de chaque classe, on trouve – outre les livres lus par le maître que les enfants doivent pouvoir reprendre pour se redire les histoires, approfondir l'observation d'illustrations – des livres et autres supports en rapport direct avec des activités en cours de la classe. L'intérêt peut être suscité par la valorisation de quelques éléments très pertinents sur une table réservée à cet usage ou un chevalet.

Programmer le travail au long de l'école maternelle

[...] Les écrits sont d'abord manipulés, découverts, explorés, nommés dans des situations où ils ont un intérêt, une utilité. Ainsi, les fiches de recettes utilisées pour préparer les collations et les gâteaux d'anniversaire sont classées dans le coin-cuisine, les fiches techniques utilisées ou fabriquées enrichissent le coin-bricolage, les règles du jeu accompagnent les jeux de société, l'affichage propose des calendriers divers pour repérer des événements différents ; ce sont les utilisations répétées, les références qui conduisent aux apprentissages.

- le rangement de la bibliothèque ou du coin-livres est une occasion du même ordre. On peut stabiliser certains critères puis en changer, surtout quand les premiers ne satisfont plus : par exemple passer de critères thématiques à des critères de genres, voire au critère alphabétique, ce qui oblige à distinguer le nom de l'auteur. Les élèves vont progressivement s'approprier les premières règles de respect du livre, de rangement et d'accès à des codes et, surtout, se repérer dans le monde des livres : repérer les critères visibles sur la couverture du livre, repérer les caractères propres à chaque exemplaire.

Annexe II. Exemples de projets pour l'école

Projet pour une classe de moyens : créer un « tapis de routes » pour le coin-garage

La demande vient d'un groupe d'enfants qui trouve trop peu élaboré l'environnement où ils jouent. Ils ont quelques idées mais...	Langage oral : échanges par petits groupes sur ce qui serait utile et intéressant ; anticipation sur ce qui pourrait aider ; préparation d'une sortie dans le quartier pour observer l'environnement (carrefours, panneaux, etc.) et exploitation de la sortie à partir de photographies prises sur site. Lecture de cartes, plans, fiches du Code de la route et ouvrages documentaires. Écriture de panneaux pour le tapis de routes (pictogrammes et mots en capitales d'imprimerie).
--	--

Annexe III. La communication pilotée par l'enseignant

Situations-Fonctions	Ces situations sont propices pour développer des capacités et observer les attitudes des élèves
<i>Dans des groupes restreints, des ateliers, les coins-jeux auxquels participe l'enseignant</i>	
Apprentissages spécifiques relevant des différents domaines d'activités.	Capacités : – se saisir de mots nouveaux, les réutiliser ; – mettre en mots son activité, ses observations, ses idées, ses actions ; – décrire, expliquer, remarquer, énoncer, exprimer, commenter ; – se saisir d'un nouvel outil linguistique lexical ou syntaxique ; – jusqu'à produire des phrases complexes à utiliser à bon escient les temps des verbes – s'intéresser au sens des mots. Attitudes : – la propension ou la réticence à l'activité ; – la curiosité ;
Jeux d'imitation.	– la possibilité d'entrer dans un rôle et de s'y tenir en maintenant le discours approprié ; – l'usage de formes langagières non habituelles (vouvoiement, niveau de langue, etc.) spécifiques des coins-jeux par exemple (formules de politesse chez l'épicier, expression des demandes et réponses dans le coin cuisine) ; – l'usage d'un vocabulaire pertinent.
<i>Dialogues et échanges singuliers</i>	
Visée de valorisation, mise en confiance préparation : – temps sociaux, – coins-jeux.	– avec les plus fragiles, préparer la prise de parole en grand groupe en explicitant une règle de jeu avant de la présenter au reste de la classe, en racontant une histoire qui sera ensuite racontée devant le grand groupe.

Communication induite par l'organisation

Situations-Fonctions	Ces situations sont propices pour développer des capacités et observer les attitudes des élèves
Dans les coins-jeux	Capacités : – la nature des échanges, quel que soit le partenaire : emploi du vocabulaire, des types de conduites langagières (narration, injonction, description, argumentation...); Attitudes : – autonomie (par exemple dans l'exploration d'un livre) ; – adaptation ; – l'aisance particulière dans une activité précise

Annexe IX. Faire évoluer des jeux de la petite section à la grande section

Petite section

Dans une classe de **petite section**, l'enseignant remarque que les enfants jouent plutôt aux déménageurs dans le coin cuisine. Il décide alors de reprendre cette situation en EPS et choisit de développer des jeux avec les enfants dans ce même coin. Il s'y installe avec eux et assure la mise en place d'un scénario où il va être la maman ou le papa cuisinant un repas, le dégustant. Dans ce jeu de « faire semblant », l'adulte verbalise ce qu'il fait (préparation d'une recette), ce qu'il ressent (température d'un plat, trop chaud ou pas assez ; goût de certains mets, trop salé, pas assez sucré), et échange avec les enfants ; il accueille aussi leurs initiatives.

Progressivement, les enfants construisent eux-mêmes leurs propres scénarios, voire reprennent partiellement ou complètement celui initié par le maître.

Pour que cette situation permette aux enfants d'enrichir leur activité langagière, l'enseignant doit aussi penser à son évolution tout au long de deux périodes. Quand il verra les enfants désertir ce coin, il pourra créer dans cet espace un coin marchand. Cette modification sera annoncée aux enfants et le maître devra développer un nouveau scénario introduisant le marchand et le(la) client(e). Il pourra employer le vouvoiement, pour que cette situation soit réaliste ; il est important que les objets à acheter fassent envie aux enfants, qu'ils disposent d'un porte-monnaie pour compter des « sous » et qu'ils puissent être marchands à leur tour. Les enfants peuvent décider des objets qui seront à acheter.

Moyenne section

Dans une classe de **moyenne section**, cette situation familière et ludique peut contribuer à la prise de conscience de l'équipotence de deux collections dans une situation d'échange. En effet, l'enseignant s'appuie sur la connaissance du scénario du jeu de la marchande développée en petite section mais indique aux enfants qu'il a choisi de transformer ce jeu pour qu'ils apprennent à échanger. Pour pouvoir acheter, ils devront donner une pièce pour chaque objet. Ils seront tour à tour marchand ou client. Quand chaque enfant a dépensé toutes ses pièces, l'enseignant l'invite à redonner les objets en échange des pièces. L'enseignant s'assure ainsi de la compréhension « une pièce pour un objet ». L'enseignant invite les enfants à verbaliser leurs actions.

Dans un deuxième temps, l'enseignant peut proposer aux enfants de remplir une feuille de commande. Chacun dispose d'un nombre de sous dans son porte-monnaie et d'une fiche commande comportant les objets et la quantité demandée. Cet écrit spécifique « bon de commande » devra être expliqué par l'adulte aux enfants. Ils devront percevoir la fonctionnalité de ce tableau, et le mettre en lien avec ce qu'ils veulent acheter. L'enseignant pourra aider les enfants dans la rédaction de leur bon de commande ainsi que pour la préparation des sous nécessaires au paiement de la commande. Dans cette situation, la réponse n'est pas disponible d'emblée et nécessite une anticipation sur l'action à réaliser.

Dans un troisième temps, les enfants seront invités à comprendre aussi une commande en jouant le marchand qui prépare les commandes effectuées par ses pairs. Il devra vérifier si la commande correspond à « l'argent » disponible. Le marchand devra expliquer pourquoi il peut ou ne peut pas répondre à la commande (trop ou pas assez de sous). L'enseignant pourra soutenir l'enfant dans ses explications, il pourra proposer plusieurs essais, mais aussi des ajustements.

Grande section

Dans une classe de **grande section**, l'enseignant s'assurera de la connaissance du scénario de la marchande. Il pourra reprendre si nécessaire les activités de moyenne section et complexifier les échanges en donnant des valeurs différentes aux divers objets à acheter.

L'ÉCOLE MATERNELLE - Rapport IGEN, n°2011-108, octobre 2011

3. L'ÉCOLE MATERNELLE EN 2010 – 2011 : QUE FAIT-ELLE ET COMMENT ? ORGANISATION, ENSEIGNEMENT ET APPRENTISSAGES

3.2. LA CLASSE MATERNELLE : UNE ORGANISATION FIGÉE, UNE PÉDAGOGIE QUI SE CHERCHE

3.2.1. L'espace de la classe : un enrichissement et une différenciation indispensables

3.2.1.1. La classe, milieu de vie et d'apprentissage : une organisation qui s'est appauvrie

Les spécificités de l'école maternelle en voie de disparition

« Une aire de regroupement, des zones d'activités différenciées et évolutives semblent constituer le dispositif le plus approprié aux classes maternelles. » C'est ainsi que l'on s'attend à trouver une classe maternelle. Si l'on tire sur ce sujet peu d'informations des rapports d'inspection qui s'attardent rarement à cette description et se limitent à quelques appréciations, le plus souvent plutôt positives même si quelques conseils sont relatifs à la nécessité d'améliorer (sept occurrences) ou de faire évoluer (cinq cas) les coins-jeux, les observations de classes effectuées par la mission conduisent à l'état des lieux suivant très peu différencié selon les sections : [...]

- un « coin-livres » ou « coin-lecture » est identifié dans les trois quarts des classes vues (soixante-quinze sur quatre-vingt-dix-sept) mais il est fréquemment réduit à un bac à livres ou un présentoir de quelques ouvrages, installé le plus souvent près de l'espace dévolu au regroupement. S'il est individualisé comme « coin », la capacité d'accueil est parfois très limitée (un siège ou deux). Il peut être enrichi de « dictionnaires » ou d'imagiers fabriqués en liaison avec les activités de la classe ou de petits albums photos. L'existence d'une bibliothèque centre documentaire pour l'école pourrait justifier l'absence de « coin-livres » mais elle n'est signalée que dans deux situations ;
- les « coins-jeux » (les plus fréquents étant la cuisine, le garage, les poupées, plus rarement les déguisements, parfois des espaces dévolus à des jeux éducatifs) ne sont plus aussi fréquents qu'autrefois. Là où ils existent, on en compte trois au maximum, parfois décrits comme « pauvres », « avec du matériel qui date », mais ils n'existent plus partout. Ils ont été identifiés dans les deux tiers des classes qui comptent au moins une section de petits ou tout-petits et dans la moitié de l'ensemble des sections de moyens ou de grands ou des classes pluri-sections sans petits. Faute de variété, il est impossible d'établir une typologie en fonction de la section. Les élèves en section de grands dans une classe primaire n'en bénéficient jamais ;
- les autres espaces dédiés à des activités particulières sont en petit nombre dans notre échantillon. Ainsi compte-t-on quatre coins-écriture et/ou graphisme et dix pistes graphiques, un coin mathématiques, deux espaces dévolus à la « découverte du monde », deux à des plantations, deux tables permettant des manipulations de matières (riz, sable), et un castelet. Aucun compte rendu ne mentionne d'espace dévolu aux activités picturales ou à la musique ;
- dans deux classes seulement est aménagé un espace où l'écoute de documents sonores est possible grâce à des casques ;
- six classes disposent d'un espace identifié coin-TICE et deux classes mettent à disposition des enfants un ou deux ordinateurs ; une classe de l'échantillon utilise un tableau numérique interactif

[...] Les comptes rendus de visites insistent sur l'absence d'une véritable réflexion sur la relation entre espace et pédagogie. Les enseignants utilisent l'existant, sans le remettre en cause ; les coins sont des « éléments de décor » plus que des espaces de découverte et d'apprentissage. Le plus souvent d'ailleurs, il est noté que les élèves y ont un accès libre et une occupation sans enjeu ; ces espaces sont « plus récréatifs que vecteurs d'apprentissages » indique un inspecteur.

La tendance identifiée dans le rapport de 2000 déjà cité s'amplifie et l'analyse d'alors peut être en tout point reprise :

« On peut cependant craindre que, parfois, ces aménagements soient stéréotypés. On sait que les classes de l'école maternelle comportent traditionnellement ce type d'équipements mais il est moins sûr que tous les enseignants mesurent bien leur rôle et leur intérêt, sinon comment expliquer que l'aménagement des classes ne varie ni au long de l'année ni de façon très sensible entre la petite section et la grande section ou, au contraire, que les coins jeux disparaissent parfois purement et simplement en grande section. »

Des besoins des enfants aux réponses attendues

Il semble utile de rappeler que la première finalité d'un aménagement bien conçu est de favoriser en permanence la réponse aux besoins des enfants, et ces besoins sont variés et évolutifs justifiant que la classe soit différente selon les sections et modifiée au fil de l'année. Dans une classe maternelle, il devrait se trouver des espaces d'extension variable et de ressources variées selon les sections, permettant de satisfaire :

- les besoins physiologiques des enfants (repos, repli, propreté, hygiène, nourriture et eau) : si c'est le plus souvent hors de la classe que se trouvent les espaces ad hoc, le coin-lecture ou le tapis de regroupement – quand il en existe – font parfois office de coin-repos ;
- les besoins psychomoteurs (motricité globale et fine, prise de risques en sécurité, etc.), sachant que plus les enfants sont jeunes, plus ils doivent pouvoir déambuler, traîner, transporter... On a oublié dans les classes maternelles que plus un enfant est petit, plus il a besoin de place et que c'est par la pratique que la

marche, encore précaire chez les plus petits, et l'aisance du corps en mouvement vont devenir plus assurées. Pour ce faire, les espaces extérieurs ne sont pas assez considérés comme des extensions de la salle de classe où les enfants peuvent avoir des activités motrices – sous surveillance – hors du temps de la récréation ; déjà en 2000, l'inspection générale notait une tendance qui semble s'être accentuée : « c'est la sécurité plus que l'utilisation pédagogique de la cour qui paraît actuellement à l'ordre du jour. Il ne faudrait pas que le souci de l'un (indispensable) conduise à occulter l'autre. » ;

[...]

- les besoins de découverte et de connaissances nouvelles (imitation, exploration, observation, action ; répétition, remémoration ; imagination-imaginaire, attention esthétique ; univers des objets et du vivant mais aussi fonds culturel des images, des musiques ...) : les coins-graphisme-écriture devraient être généralisés selon des modalités variées en fonction des sections. Un coin-écoute pourrait, via les technologies modernes, offrir aux enfants la possibilité d'entendre la lecture d'un livre, de réentendre des comptines, des chansons ou des poésies, d'écouter de la musique. Les coins-mathématiques, technologie ou « petit chercheur » devraient s'installer au moins chez les moyens et les grands ; des activités stimulantes voire des défis pourraient y être proposés de manière évolutive, des outils pour observer finement y être introduits ; les enfants pourraient y être régulièrement incités à pratiquer le dessin d'observation. Un inspecteur le dit ainsi à plusieurs enseignants dans ses rapports d'inspection : « Installez à côté du point d'eau un véritable espace scientifique qui aiguïsera la curiosité des enfants. Il s'agit de les inviter régulièrement à observer, à découvrir et à comprendre progressivement le vivant, la matière, les objets (petites expérimentations, observations filées) ». Par ailleurs, les coins-collections ou/et le musée de classe – aucun n'a été vu – seraient de nature à répondre aux besoins des enfants de conserver et de revoir, de se rappeler des moments et des savoirs en retrouvant des objets ou des images valorisés ;
- les besoins d'expression et de communication (communication verbale et non verbale ; confidences ; jeux avec le langage) : tout « coin » peut être propice aux échanges et aux confidences entre enfants ou avec un adulte mais il est intéressant d'en dédier un – restreint – aux conversations : c'est identifier alors que « parler avec ... (un camarade, un adulte) » peut être un objectif en soi, qu'un échange verbal constitue une activité digne d'intérêt. Il manque trop souvent des castelets ou autres dispositifs proches, des marionnettes, marottes ou mascottes derrière lesquelles les enfants peuvent se cacher pour s'exprimer, pour composer des personnages, imitant ceux qu'ils ont rencontrés dans des histoires ou donnant vie à ceux qu'ils imaginent.

Il n'est peut-être pas utile que chaque classe dispose de l'ensemble de ces « coins » ; il peut y avoir des lieux dédiés à certaines fonctions, fréquentés en commun par des enfants de classes différentes ou à des moments différents si l'on préfère conserver l'unité du groupe classe. Les changements en cours d'année qui stimulent l'intérêt des enfants sont aussi à promouvoir. Enfin, une différenciation des aménagements ou de leur usage au fil des sections est indispensable : si la conception quasiment « domestique » de l'espace telle qu'on l'a observée au Danemark semble appropriée avec les petits, une évolution de la nature des « coins » et un aménagement de dispositifs un peu plus scolaires pourraient marquer la classe des plus grands sans qu'il leur soit interdit de jouer, au sein même de la classe ou dans des espaces communs dédiés.

C'est à une profonde rénovation de l'espace de vie et d'activités que la mission appelle, afin que le cadre de la classe et de l'école constitue vraiment un milieu porteur pour les apprentissages, un point d'appui pour une pédagogie qui favorise les initiatives des enfants.

Pour D. W. Winnicott, c'est avant tout un espace transitionnel pour faciliter le passage de la maison à l'école.

Qu'est ce qu'un espace transitionnel ? Un espace transitionnel est un espace à double face:

→ C'est un espace familier pour permettre une continuité avec l'espace fusionnel de départ.

→ C'est un espace nouveau pour permettre des apprentissages et une ouverture sur le monde (accommodation)

Cet espace est organisé avec des objets transitionnels, indispensables à l'adaptation de l'enfant.

Le coin-jeu est à double face : familier et utile aux apprentissages

- C'est un lieu d'assimilation, de reproduction permettant à l'enfant de partir de ce qu'il connaît pour apprendre. Il assure ainsi une continuité d'être qui rassure et permet d'aller plus loin, vers le monde de grands.

- C'est un lieu qui oblige l'enfant à adapter ses désirs à une réalité extérieure, et à les faire évoluer pour cela.

Cet espace est indispensable à l'adaptation de l'enfant à la réalité – il crée en particulier de repères spatio-temporels à sa mesure, des situations de jeux « familières » - en même temps qu'à la construction de son identité.

Il facilite le jeu libre mais sans être un lieu de simple occupation sans objectif. Il doit pouvoir remplir cette double mission de favoriser le jeu libre et d'enclencher des apprentissages précis en dehors de la présence de l'enseignant.

Il permet à tous les élèves de faire quelque chose et d'apprendre.

En effet, les conduites de « faire semblant » aident à l'édification de la pensée abstraite.

Les jeux de « faire semblant » sont une étape essentielle dans le développement de l'enfant et la construction de son identité. (Gilles Brougère, prof Sciences de l'Education, université de Paris

Nord). L'enfant a besoin de vivre et revivre les événements pour assimiler le réel : il faut lui offrir des occasions d'expression dans des espaces de jeux, notamment d'imitation.

Anne-Marie Gioux, pour sa part, développe trois strates du jeu « pour mieux développer et élucider leurs intrications ».

- Le jeu libre, réservé à l'activité spontanée, sans consigne particulière.

Les lieux et moments dévolus à ce type de jeu, seront cependant « conçus, autorisés et surveillés par l'enseignant(e) ». Le jeu libre n'est donc pas totalement spontané, l'enseignant induisant des conduites. Le jeu libre et la découverte vont permettre aux enfants d'entrer dans une exploration du monde en se sentant sécurisés. Il a une place essentielle à l'école maternelle, de la PS à la GS.

- Le jeu pédagogique ou « pédagogisé », première étape du pédagogique à l'école.

Il s'agit alors d'apprendre en s'amusant, d'acquérir des compétences (connaissances, capacités et attitudes).

Mais l'enjeu est de se servir du jeu sans tromper les enfants. Le jeu vise à apporter des stimulations aux enfants pour les intéresser. Cependant, il faut leur expliquer le rôle de ces situations sinon ils ne feront pas la différence entre divertissement et travail.

La vigilance, la compréhension de la consigne, aller jusqu'au bout de l'activité, font partie du jeu « pédagogisé ». Le jeu « pédagogisé » ne peut s'introduire dans la classe que comme alternance avec d'autres jeux, avec des jeux libres par exemple, qui ne sont pas dirigés, qui n'auront pas de règle du jeu.

- Le jeu didactique « sert de contexte pour définir des champs de savoir, les baliser selon leurs particularités, en faciliter les modalités d'appropriation ».

Il propose aux élèves des situations-problèmes qui les conduiront à imaginer, explorer, simuler, s'interroger, expérimenter des procédures diverses, chercher des alliances, recourir à des règles, confronter leurs points de vue, ...

Cela suppose de la part de l'enseignant une préparation fine et une planification précise.

Il est donc important que l'enseignant soit clair dans ses choix et qu'il n'y ait pas de confusion entre les situations ludiques réelles et les situations pédagogiques faisant appel à un support ludique.

Les coins-jeux permettent d'évaluer des acquis (en particulier des compétences transversales) ; ils autorisent une souplesse dans la conduite de sa classe pour différencier la tutelle (mais ils ne sont pas des lieux d'occupation) et doivent être prévus comme temps pédagogique. Ils peuvent être l'occasion de faire un projet, d'être supports d'activités dirigées à objectifs définis et évalués.

**Quels types de jeux?
Inventorier les coins-jeux possibles par niveau de classe**

Inventaire des espaces jeux : et leur rôle spécifique

Jeux à finalité expressive	les masques/le maquillage, les accessoires de déguisements, le castelet et ses marionnettes
Jeux de pratiques artistiques	l'atelier modelage, l'atelier graphisme, les arts visuels, le coin écoute/musique, le coin instruments
Jeux pour manipuler : les jeux technologiques ou scientifiques	les jeux de montage/démontage, d'encastremements, le coin bricolage/technologie, les bacs de manipulations, les transvasements, les jeux sur l'ordinateur, les jeux de construction
Jeux de situations d'imitation ou symboliques	la marchande, la cuisine, les poupées, le garage, la poste, la ferme, le château, les déguisements, le coiffeur, le docteur/l'infirmière, les téléphones...
Jeux moteurs	Porteurs, trotteurs, piscine de balles

Les coins jeux ont leur place tout au long du cycle, tout au long de l'année.

Si certains ne sont présents que ponctuellement (déguisements), d'autres peuvent être permanents et être enrichis.

Il importe qu'ils ne soient pas figés pour relancer l'intérêt de l'enfant et aller vers des apprentissages spécifiques.

Certains s'adressent plutôt aux classes de grands (épicerie, bricolage).

	PS	MS	GS
Déguisement	X	X	X
Cuisine	X	X	X
Poupée	X	X	X
Voitures	X	X	X
Construction	X	X	X
Epicerie			X
Manipulations	X	X	X
Bricolages			X
Secrétariat			X

Les coins permettent d'évaluer des acquis et en particulier des compétences transversales (Exemple : Partager les objets avec les autres / accepter de ranger au signal).

Ils doivent donc être prévus comme des temps pédagogiques : Il faut réhabiliter le coin comme objet d'apprentissage et non comme un espace occupationnel.

Ils peuvent être aussi l'occasion de faire un projet (coin déguisement au moment du carnaval), d'être supports d'activités dirigées à objectifs définis et évalués (Ranger les objets à leur place)

Organisation matérielle, spatiale, temporelle, pédagogique d'un coin jeu

Le coin ne doit pas être une vitrine et un lieu de simple régression où on répète toute l'année la même chose : il doit rester en zone proximale c'est-à-dire provoquer une recherche (avec problématisation de l'activité, des buts, prise de risque, évaluation et utilisation des erreurs) pour construire des compétences nouvelles et répondre aux exigences du coin et aux objectifs de l'enseignant..

L'organisation des coins-jeux impliquent de penser l'espace-classe et les différents coins/espaces que l'on veut mettre en place.

Conditions requises :

Comme tout espace, les coins-jeux doivent être pensés, préparés et évalués, ce qui implique :

- une conception rigoureuse et précise, tenant compte de l'âge des enfants et élaborée en fonction d'objectifs identifiés,
- avec du matériel de qualité, en nombre suffisant, en cohérence avec les objectifs visés, qui évolue au cours de l'année, de la scolarité,
- une mise en place de règles d'accès et d'utilisation (nombre d'enfants, rangement...)
- des modalités d'évaluation préalablement définies.

Ces espaces doivent être matérialisés, séparés et identifiables :

- ils sont suffisamment fermés pour permettre l'isolement mais ouverts à la surveillance, à l'observation de l'enseignant,
- ils sont assez grands pour accueillir plusieurs élèves (3 à 4) mais suffisamment petits pour que les élèves se sentent protégés et pour que cet espace reste contrôlable.
- les coins et le matériel spécifique à chacun ne sont pas mélangés,
- ils sont accueillants, confortables, fonctionnels, esthétiques, permettent à l'enfant de se repérer et donnent l'envie d'agir,
- la classe pourra être pensée comme une unité de regroupement à la périphérie (voire à l'extérieur) de laquelle gravite des « espaces-satellites » dans lesquels les élèves peuvent réaliser différentes activités.

La durée de fréquentation d'un coin-jeu ne doit être ni trop courte (laisser aux élèves le temps de s'installer, d'agir et de finaliser), ni trop longue pour éviter l'agitation ou la lassitude.

Les temps d'utilisation des coins jeux doivent être programmés (inscrits dans l'emploi du temps), dans les moments prévus pour les activités en groupes (accueil, activités en ateliers).

Il faut bien faire attention, en planifiant l'utilisation des coins-jeux, à ne pas concurrencer voire parasiter d'autres activités moins ludiques qui pourraient alors paraître moins attrayantes aux enfants.

La mise en service d'un coin jeu peut être

- progressive ou en une seule fois
- à l'initiative de l'enseignant seul ou avec la participation des élèves

Evolution des coins-jeux

Pour rester un espace d'apprentissages, le coin-jeu doit évoluer tout au long de l'année selon les objectifs fixés et les progrès réalisés. Il est donc indispensable d'évaluer ces coins-jeux régulièrement.

Cette évaluation permettra d'envisager des remédiations et des évolutions :

- du matériel : plus ou moins d'objets (objets permanents ou temporaires), des objets nouveaux, la suppression pour un autre coin-jeu
- pédagogique : on peut inciter à des utilisations différentes (dérivées, transposées) de l'utilisation conventionnelle, évolution des consignes

Rôle et posture de l'enseignant

Les coins-jeux visent des objectifs précis. C'est leur organisation pointue prévue en amont qui garantit de réels apprentissages hors du contrôle simultané du maître. Le maître doit s'interroger sur « la capacité de ces coins-jeux à déclencher des apprentissages »

Conditions pédagogiques nécessaires pour un fonctionnement efficace des coins

Le coin est conçu et préparé de façon rigoureuse par des objectifs et des modalités de mise en œuvre.

Il doit s'inscrire dans une perspective évolutive : un coin ne doit pas être figé tout au long de l'année.

Il doit évoluer sur un cycle, sur une année.

Certains n'ont de raisons d'être qu'à des moments précis de l'année (rotation avec les autres classes).

D'autres peuvent être installés de façon permanente

→ Le maître peut aider l'enfant à s'en servir en début d'année.

→ Le maître fait régulièrement une évaluation de ce qui s'y fait en observant et en interrogeant les enfants sur leurs buts et leurs procédures en les comparant pour faire prendre conscience à chacun de ce qu'il fait et de ce qu'il pourrait faire pour faire évoluer la pratique du coin, apprendre l'autorégulation (conduire eux-mêmes leur activité jusqu'à un but représenté)

En général, l'enseignant pense, aménage les coins-jeux, les fait évoluer, gère les flux, les conflits, régule, impulse.

Lors des jeux libres, il observe mais n'intervient pas.

Lors de situations dirigées ou semi-dirigées,

- il propose des scénarios,
- il donne des consignes, les rappelle et/ou les modifie,
- il joue avec les élèves. Dans ce cas, il représente une tutelle langagière et se trouve dans une situation d'observateur facilitant l'évaluation et la remédiation,
- il prévoit l'alternance présence/absence ainsi que l'alternance des situations dirigées/semi-dirigées/en autonomie,
- il évalue régulièrement,
- il aide ou fait verbaliser les élèves, les rend conscients de ce qu'ils apprennent, des procédures qu'ils utilisent.

Pour résumer : les coins-jeux, un moyen pédagogique pour le maître

- Le coin est « conçu » et préparé de façon rigoureuse par des objectifs et des modalités de leur mise en œuvre.
- Le maître aide les enfants à s'en servir (au début et pendant l'année).
- Il fait régulièrement une évaluation de ce qui s'y fait en interrogeant les enfants sur leurs buts et leurs procédures, en les comparant pour faire prendre conscience à chacun :
 - de ce qu'il fait,
 - de ce qu'il pourrait faire afin de faire évoluer leur pratique des coins,
 - leur apprendre l'autorégulation (conduire eux-mêmes leur activité jusqu'à un but représenté au départ).
- Il fait évoluer le coin dans l'espace et dans le temps.
- Autres conditions : le nombre d'enfants, le bruit, le mélange de coins, etc. moyen pour visualiser la fréquentation (ex : étiquettes, tableau...)

La place du coin-jeu dans les apprentissages

Les coins-jeux sont en « zone proximale » d'apprentissage (L. Vygotsky) car :

- on y joue à plusieurs
- ils obligent à un choix
- ils obligent à prendre des initiatives
- ils obligent à faire des choses nouvelles ; les enfants y apprennent à agir en fonction de buts présentés
- les élèves y apprennent l'autorégulation
- ils apprennent à utiliser plusieurs types de situations pour agir, pour résoudre des problèmes.

Objectifs possibles des coins-jeux

Comportement d'imitation (faire comme) et de jeu symbolique (faire comme si).

Pourquoi viser ces comportements ? Ils sont constructeurs d'identité, de la fonction symbolique (cf. Piaget) ; ils sont facteurs d'ancrage dans les mœurs d'une culture.

- Socialisation et autonomie.
- Construction des compétences à l'autorégulation.
- Mise en oeuvre de relations logico-mathématiques de base (un coin est une classe ordonnée d'objets)
- Construction et fixation de relations spatiales et temporelles
- Construction et utilisation de concept scientifique et « esprit » scientifique (en physique, technologie, biologie)
- Construction et utilisation de schèmes perceptivo modélisants
- Ils favorisent la communication et le développement de la langue orale explicite.
- Ils favorisent la manipulation de symboles, de mots, d'écrits diversifiés
- Ils favorisent le jeu de l'imaginaire, de l'imagination et de la créativité

Les coins permettent à tous les enfants de faire quelque chose, quelles que soient leurs compétences et leurs personnalités ; ils sont un moyen privilégié de développer le « concept de soi » et la motivation à apprendre.

En fait, les jeux peuvent intervenir à chaque moment du processus d'apprentissage pour :

<i>l'évaluation diagnostique</i>	Etat des lieux des besoins des élèves
<i>aborder une nouvelle notion</i>	Découverte d'un nouveau matériel, situations problèmes... L'enseignant devra être omniprésent à ce stade du processus de formation.
<i>le réinvestissement des notions acquises</i>	Le jeu permet à l'enfant de s'exercer. Leur variété permet d'en proposer plusieurs qui font intervenir des notions similaires pour éviter la lassitude
<i>la consolidation et la stabilisation...</i>	... des compétences acquises
<i>la réactivation...</i>	... des notions nécessaires pour un nouvel apprentissage ou un nouveau jeu (appel à la mémoire)
<i>une éventuelle remédiation</i>	Le jeu permet d'aborder la notion qui pose problème d'une autre manière que la situation initiale.
<i>l'évaluation finale...</i>	... des progrès réalisés, par l'enseignant ou les enfants eux-mêmes, le concept d'apprentissage impliquant celui du progrès.

Cependant, les différentes étapes de mobilisation cognitive mises en oeuvre dans le cadre d'une situation d'apprentissage ne sont pas toujours présentes à travers les jeux.

En effet une véritable situation d'apprentissage comporte plusieurs phases : la phase d'action ou de jeu, de formulation, de validation, d'institutionnalisation, de consolidation, d'automatisation et de transfert.

Si les phases d'action, de consolidation, d'automatisation, de réinvestissement peuvent se faire au cours du jeu il n'en est pas de même pour les phases de verbalisation, de validation et d'institutionnalisation qui nécessitent des temps décrochés.

Les enfants doivent comprendre que les jeux proposés à l'école dans les situations didactiques exigent d'eux un vrai travail qui les fait devenir des élèves (Anne-Marie Doly, maître de conférence en sciences de l'Education - IUFM d'Auvergne).

Donc

Il s'intègre dans l'organisation de la classe. Les coins-jeux sont prévus comme des temps pédagogiques. Le coin-jeu est un lieu d'apprentissage. Il est conçu avec des objectifs, des moyens et des modalités d'« évaluation ».

Faire évoluer ces coins-jeux afin qu'ils deviennent des espaces organisés propices aux apprentissages ?

Les apprentissages

Objectifs généraux communs à tous les coins jeux.

Le jeu est source d'imagination.

Vivre ensemble :

- se connaître et construire son identité,
- prendre confiance en soi et développer son autonomie,
- accepter, respecter, partager, interagir et coopérer avec les autres, les écouter, les prendre en compte,
- accepter et respecter les règles collectives de fonctionnement, vis-à-vis des autres, du matériel (manipulations, rangement...), du bruit ...
- devenir responsable.

Apprendre :

- Donner du sens à son métier d'écolier, aux apprentissages,
- Être acteur dans la construction des compétences à acquérir,
- Confronter ses expériences, ses procédures, ses résultats, les justifier et l'argumenter.

Chaque coin-jeu permet l'acquisition de compétences

- langagières : communiquer, écouter, oser s'exprimer (parler à une poupée, à un pair...), commenter ses actions pour un camarade, évoquer des situations passées ou à venir (du quotidien de la maison, ...), utiliser différentes conduites discursives dans des situations vivantes (explicatives, injonctives, interrogatives ...), utiliser, transférer du vocabulaire usuel et spécifique (de la cuisine, de la marchande...)
- mathématiques : trier, dénombrer, classer, construire des représentations spatiales et temporelles...
- scientifiques : expérimenter, émettre des hypothèses, vérifier, déduire, peser, comparer des masses, manipuler et découvrir les propriétés de différents objets, appréhender des situations-problèmes...
- motrices : verser, transvaser, visser, dévisser, mélanger, boutonner, lacer, habiller/déshabiller, maquiller, suivre un parcours avec les voitures, servir un repas, ...

Des programmations possibles

A - Extrait du document « Les enjeux des coins-jeux », IA94

Coin déguisements

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓ MS ↓ GS	<ul style="list-style-type: none"> • cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes. • cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums... • fabriquent, créent, inventent : <ul style="list-style-type: none"> - les costumes, - les histoires, - les mises en scène. 	<ul style="list-style-type: none"> • permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles... • proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes... • offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser au maquillage, à la coiffure).

Coin des poupées et de la cuisine

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓ MS ↓ GS	<ul style="list-style-type: none"> • jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) • reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement. • mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs. • jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer du matériel de cuisine de taille réelle. • répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus... • faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler. • apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. • enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes. • prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. • relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages...

Coin des voitures

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent... Ils vocalisent et jouent plutôt seuls. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés. Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...) Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles.
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place. 	<ul style="list-style-type: none"> • apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.
GS	<ul style="list-style-type: none"> • deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules.

Coin des manipulations

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • apprennent à connaître les matériaux par le corps en entier. • agissent sur la matière de façon globale. 	<ul style="list-style-type: none"> • permettre aux enfants d'être en contact : <ul style="list-style-type: none"> - avec l'eau, - avec les graines, - avec le sable, - dans des piscines, - dans des grands bacs, - dans des coffres, ... Les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements.
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • vont rechercher à manipuler et expérimenter. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ...
GS	<p>En grande section, les manipulations vont permettre des acquisitions plus précises, scientifiques.</p>	<p>Il ne s'agit plus d'un coin jeu mais de la mise en place d'activités conduites et donc de situations d'apprentissage.</p>

Coin des jeux de construction

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • construisent et démolissent. Leurs constructions sont en volume. Ils aiment à être au sol. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer du matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps. • penser à l'importance de l'aspect sensoriel du matériel (matières, couleurs, sons, ...).
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications. Ils ont besoin de beaucoup de liberté d'initiative. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ... • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
GS	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent des objets aux propriétés plus complexes. Ils construisent aussi avec des modèles. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir du matériel qui permet montage, démontage et mise en mouvement ; • associer au matériel à construire des petits personnages et des accessoires : on rejoint alors les jeux de fiction.

Coin bricolage

Les enfants...		L'aménagement doit...
PS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • investissent un rôle. Ils imitent et s'identifient. Leur activité est du domaine du jeu symbolique. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des outils fictifs (des établis jouets pourront suffire). La proximité des jeux de construction est souhaitable.
MS ↓	<ul style="list-style-type: none"> • agissent sur des matériaux et explorent des techniques d'assemblage. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des matériaux de consistance et de résistance variées. • permettre des moyens d'assemblages simples : colles, ficelles... • proposer quelques outils : marteaux, pinces, clous, ... • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
GS	<ul style="list-style-type: none"> • recherchent la réussite dans des fabrications d'objets. Ils aiment utiliser de vrais outils. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer des matériaux aux propriétés différentes : bois, contreplaqué... • proposer des outils réels à la taille de la main des enfants pour tailler, assembler, fixer.

Document de travail réalisé à partir d'un document de l'AJEM et complété par Mme Descol Elisabeth (CPC Généraliste Havre Ouest), M. Deboos Jean François (CPC Généraliste Montivilliers) et M. Gallay Emmanuel (CPC Généraliste Havre Nord)

Coin déguisements

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> • cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes. 	<ul style="list-style-type: none"> • permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles... 	<ul style="list-style-type: none"> •Se déguiser en : Une maman, Un papa, La maîtresse, Le docteur, Le sportif... •Trier les vêtements selon les déguisements •Trier les vêtements selon leur catégorie
MS	<ul style="list-style-type: none"> • cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums... 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes 	<ul style="list-style-type: none"> •A partir d'un album, retrouver tous les déguisements correspondants •Fabriquer des fiches de personnages selon leur tenue •Construire l'imagier des déguisements •Se prendre en photo et constituer le fichier des déguisements •Choisir une coiffure (couronne, chapeau pointu....) et y associer un personnage de conte.
GS	<ul style="list-style-type: none"> • fabriquent, créent, inventent : - les costumes, - les histoires, - les mises en scène. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser au maquillage, à la coiffure). 	<ul style="list-style-type: none"> • Théâtre • Film vidéo • Jouer une histoire inventée par les élèves • Inventer une histoire à partir des costumes

Quelques références :

Clotaire se déguise - Janik Coat - Autrement Jeunesse (oct 2009)
Déguisons-nous! - Remy Charlip - MeMo (fév 2009)
Lise fête le carnaval - Kathleen Amant - Mijade (fév 2007) coll. Petit train
Tom se déguise - Marie-Aline Bawin (illus.)- Elisabeth de Lambilly - Mango-Jeunesse (jan 2007)
Les louloutes se déguisent - Viviane Merlin - Mapie Rouquette (illus.) - Lutin Malin (mai 2006) coll.Les louloutes
Le bal masqué - Auzou (avr 2005) coll.Avant et après
Le carnaval : Le monde de l'écrit et de l'image - Patrice Cayré - Joëlle Garcia - Michel de La Cruz - Alexis Nesme - Magnard (2000)
Tout fous les déguisements – Isabelle Ancori-Hachette Jeunesse-1995
Didou se déguise – Yves Got- Albin Michel Jeunesse- Octobre 2006
Petit Ours Brun se déguise – Danièle Bour - Bayard

Coin des poupées

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> • jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) • reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement. 	<ul style="list-style-type: none"> • proposer du matériel de cuisine de taille réelle. • répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus... • faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler les bébés, les coucher, les asseoir, leur donner à manger. • Jouer au papa et à la maman. • Découvrir le matériel : le nommer, l'utiliser, le reconnaître • Habiller le bébé avec un seul « niveau » de vêtement • Mimer le bain et le matériel de toilette • Trier les vêtements et le nécessaire à toilette • Habiller la mascotte de la classe en fonction de la météo.
MS	<ul style="list-style-type: none"> • mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. • enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes <p>Vêtements de différentes matières (coton, lin, laine, velours, fourrure, soie...), de motifs variés (à pois, à rayures, unis, à motifs, de couleurs multiples...) avec des systèmes de fermetures variés (boutons, pressions, glissières, scratch, anneaux...) et des façons d'enfiler différentes (pantalons, gilet sans manche, avec manches courte ou longues, des chemises, culottes, chaussettes, collants, bonnet...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trier les vêtements par catégorie, par matière, pour l'été, pour l'hiver.... • Construire l'imagier des vêtements • Habiller la poupée comme sur la photo • Apprendre à faire le lit, à « repasser » (pliage et rangement des vêtements), à étendre le linge... • Mettre en place des scénarii : • Le bébé se réveille ; il est l'heure d'aller au parc : que faut-il faire ? • Le bébé doit être changé : que faut-il faire ? • Le bébé a faim : que faire ?
GS	<ul style="list-style-type: none"> • jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. • Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. • Relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages... 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestes plus précis : coiffer la poupée avec le matériel nécessaire, la soigner, la laver, lui donner à manger, préparer le biberon... • Mettre en place des scénarii : le bébé est malade : il faut appeler le médecin le bébé a un pansement : que lui est-il arrivé ? Comment le soigner ? le bébé ne veut pas dormir • Utiliser des petits formats de bébés voire des personnages type <i>playmobil</i> dans des mini-maisons.

Quelques références :

Les motifs - Hemma (jan 2011) coll. Il y a un intrus
Grand couturier Raphaël - Germano Zullo - Albertine (illus.) - Joie de lire (oct 2009)
Emma se fait belle - Susie Morgenstern - Séverine Cordier (illus.) - Nathan Jeunesse (avr 2009)
Frisettes en fête - Bell Hooks - Christopher Raschka (illus.) - Points de suspension (nov 2001)
Brosse tes dents - Leslie McGuire - Albin Michel
Le livre de tous les bébés - Janet et Allan Ahlberg - Gallimard

Bobby et Nanou sur le petit pot - Claude K. Dubois - L'Ecole des Loisirs
Camille a trois chipies - Jacques Duquennoy - Albin Michel Jeunesse (Janv 2005)
Tchoupi chez le docteur - Thierry Courtin - Nathan
Mimi cracra joue au docteur - Agnès Rosentiehl - Bayard
Mimi Cracra fiat sa toilette - Agnès Rosentiehl - Bayard
Les habits préférés de Petit Ours Brun - Danièle Bour - Bayard

Coin des voitures

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> se situent dans le jeu fonctionnel. •Ils font rouler, font du bruit, percutent... •Ils vocalisent et jouent plutôt seuls. 	<ul style="list-style-type: none"> •Offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés. •Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...) •Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles. 	<ul style="list-style-type: none"> •Diminuer la taille des voitures au fil de l'année •Faire rouler les voitures sur les rues et les garer sur les places de parking en utilisant un code couleur.
MS	<ul style="list-style-type: none"> • sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. •Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place. 	<ul style="list-style-type: none"> •Apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) •Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes. Les places de parkings sont plus complexes avec largeur et longueur différentes. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tracer des routes et les suivre. •Faire des courses entre deux voitures sur des routes différentes : qui gagne ?
GS	<ul style="list-style-type: none"> deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> •Proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... •Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...) •La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules. • Les places de parking peuvent être numérotées ou codées 	<ul style="list-style-type: none"> •Se déplacer sur le tapis plan de route •Utiliser des panneaux de signalisation sur les routes du tapis. Adapter son déplacement en fonction des panneaux. •Faire intervenir un véhicule prioritaire (ambulance, pompiers, police..) •Créer un accident •Inventer des scénarii : taxis, livraisons, trajets... •Faire fonctionner le garage : réparations, crevaisons, vente...

Quelques références :

Les machins qui roulent – Agnès Rosenstiel et Marie Aubinais – Larousse
Voitures, tracteurs et camions... - Gérard Browne – Bayard
Léon, le camion – Perrine Dorin – Didier Jeunesse
Chez Adama, mécanique générale – Véronique Vernet – Points de suspension
Je conduis une voiture – Pierrick Bisinski - Nathan

Coin des manipulations

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> • apprennent à connaître les matériaux par le corps en entier. • agissent sur la matière de façon globale. 	<ul style="list-style-type: none"> • permettre aux enfants d'être en contact : <ul style="list-style-type: none"> - avec l'eau, - avec les graines, - avec le sable, - dans des piscines, - dans des grands bacs, - dans des coffres, ... • Les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transvaser d'un bac à l'autre • Remplir des récipients avec des ustensiles • Utiliser des outils comme le tamis, la passoire, le moulin, les moules, les seaux, ... • Reboucher les récipients avec le bon bouchon • Utiliser tous les systèmes de fermetures : targette, verrou, clé, loquet..... • Utiliser des outils variés ; pinces diverses, baguettes,...
MS	<ul style="list-style-type: none"> • vont rechercher à manipuler et expérimenter. 	<ul style="list-style-type: none"> • offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. • Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ... 	Mêmes activités qu'en PS en diminuant la taille des objets pour développer la précision des gestes
GS	<ul style="list-style-type: none"> • les manipulations vont permettre des acquisitions plus précises, scientifiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ne s'agit plus d'un coin jeu mais de la mise en place d'activités conduites et donc de situations d'apprentissage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place de plans inclinés avec billes et objets divers et situations problèmes à partir de ce matériel Les élèves pourront commencer à catégoriser les objets roulants et leurs caractéristiques.

Quelques références :

Un petit coup de main – Ann Tompert et Lynn Munsinger – Lutin poche Ecole des Loisirs
Bascule – Yuichi Kimura / Koshiro Hata – Didier
Plouf – Ph Coirentin – Ecole des loisirs
Expériences pour rouler – Delphine Grinberg – Jorg Mühle – Nathan
Petit Ours Brun joue avec l'eau – Danièle Bour – Bayard
Mimi Cracra : l'eau – Agnès Rosentiehl - Bayard
Mimi Cracra : le sable - Agnès Rosentiehl - Bayard

Coin des jeux de constructions

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> •construisent et démolissent. •Leurs constructions sont en volume. Ils aiment à être au sol. 	<ul style="list-style-type: none"> •Proposer du matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps. • Penser à l'importance de l'aspect sensoriel du matériel (matières, couleurs, sons, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> •Construire la tour la plus haute, le mur le plus long, avec des exigences plus ou moins fortes d'alternances de couleurs •Emboîter ou aligner tous les éléments d'une même couleur
MS	<ul style="list-style-type: none"> •orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications. •Ils ont besoin de beaucoup de liberté d'initiative. 	<ul style="list-style-type: none"> •Offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ... • Proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations. 	<ul style="list-style-type: none"> •Créer un engin qui roule, qui tourne, qui porte, qui transporte.... •Créer un pont, un tunnel... •Construire une maison avec différentes contraintes : fenêtres portes, toit, étage, garage..... •Contraintes de topologie avec photos
GS	<ul style="list-style-type: none"> •recherchent des objets aux propriétés plus complexes. •Ils construisent aussi avec des modèles. 	<ul style="list-style-type: none"> •Offrir du matériel qui permet montage, démontage et mise en mouvement ; • Associer au matériel à construire des petits personnages et des accessoires : on rejoint alors les jeux de fiction. 	<ul style="list-style-type: none"> •Inventer un bateau, un avion, une voiture, un hélicoptère, un vélo, un tricycle, un ascenseur..... •Inventer des meubles : table, chaises, lit, armoire..... •Créer les objets rencontrés dans des albums

Quelques références :

Le chantier – Mathieu Sapin – Nathan

J'observe le chantier la nuit – C. Delafosse – PM Valat – Gallimard

Les grandes constructions – David Macoulay - Ecole des Loisirs / Archimède

Coin bricolage

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> •investissent un rôle. •Ils imitent et s'identifient. •Leur activité est du domaine du jeu symbolique. 	<ul style="list-style-type: none"> •offrir des outils fictifs (des établis jouets pourront suffire). •La proximité des jeux de construction est souhaitable. 	<ul style="list-style-type: none"> •Tourner, frapper, visser, dévisser, scier, couper...
MS	<ul style="list-style-type: none"> •agissent sur des matériaux et explorent des techniques d'assemblage 	<ul style="list-style-type: none"> •offrir des matériaux de consistance et de résistance variées. • permettre des moyens d'assemblages simples : colles, ficelles... • proposer quelques outils : marteaux, pinces, clous, ... • proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations 	<ul style="list-style-type: none"> •Construire des objets simples à partir de plans de montage. •Utiliser des outils variés à bon escient
GS	<ul style="list-style-type: none"> •recherchent la réussite dans des fabrications d'objets. •Ils aiment utiliser de vrais outils. 	<ul style="list-style-type: none"> •proposer des matériaux aux propriétés différentes : bois, contreplaqué... • proposer des outils réels à la taille de la main des enfants pour tailler, assembler, fixer 	<ul style="list-style-type: none"> •Mise en place d'un projet technologique type « Kikiroule ». •Construire des objets plus complexes à partir de plans de montage.

Quelques références :

Bricolages faciles – Casterman
Constructions pour les tout-petits – Lillo Greco - Casterman

Coin marché

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<ul style="list-style-type: none"> •Découvrent les différents éléments du jeu : fruits, légumes, étal, panier, monnaie... 	<ul style="list-style-type: none"> •Proposer des fruits et légumes variés avec des possibilités de tri, de rangements, d'association à des images 	<ul style="list-style-type: none"> •Trier les objets, catégoriser, savoir nommer les objets (panier, balance, porte-monnaie...) les fruits, les légumes.
MS	<ul style="list-style-type: none"> •Différencient épicerie et primeurs •Mettent en scène des situations rencontrées ou vécues 	<ul style="list-style-type: none"> •s'enrichir avec des emballages de denrées manufacturées •Permettre de définir les rôles : acheteur / vendeur •Associer les denrées à des listes, •Mettre en relation avec des recettes de cuisine imagées 	<ul style="list-style-type: none"> •Trier les produits frais des produits emballés •Réaliser une liste d'achats soit imposée par le maître soit inventée par l'enfant •Utiliser les formules de salutations
GS	<ul style="list-style-type: none"> •Diversifient leurs connaissances de la distribution Associent les apprentissages mathématiques au jeu d'imitation 	<ul style="list-style-type: none"> •s'enrichir avec toutes sortes de produits •Permettre d'introduire le paiement : pièces ou billets, tickets de caisse, étiquettes et la caisse enregistreuse •Permettre la pesée avec une balance •Proposer des produits par lots ou groupes (grappes, caissettes, barquettes, bottes, boîtes à œufs...) 	<ul style="list-style-type: none"> •Ranger le magasin ou réassortir les rayons •Etablir une liste de courses à partir d'un menu •Passer sa commande •Etablir ou vérifier le ticket de caisse •Payer

Quelques références :

Léo et Popi font les courses – Helen Oxenbury – Bayard-
Vive les courses- Helen Oxenbury – Albin Michel
C'est l'heure des courses – Nick Butterworth – Gautier Languereau
Chamalo fait les courses – Marion Billet – Père Castor Flammarion
Les courses – Anne-Sophie Bauman – Phil Skat – Tourbillon
Les courses – Charlotte Roederer – Gallimard
Petit Ours Brun au marché – Danièle Bour – Bayard
Tchoupi et les courses – Thierry Courtin – Nathan

Coin Cuisine

	Les enfants...	L'aménagement doit...	Les activités possibles
PS	<p>jouent avec des objets familiers, jouent des rôles familiaux connus et marqués : père, mère, bébé, grand frère, grande sœur...</p> <p><i>Exemple</i> : ranger les ustensiles par catégorie : assiettes, verres, fourchettes, couteaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Proposer du matériel de cuisine de taille réelle ou adaptée aux enfants. •Proposer du matériel en quantité limitée et introduit progressivement : 6 assiettes, verres, couteaux, fourchettes, cuillères, petites cuillères, 3 ou 4 casseroles, poêles... Quelques éléments : cuisinière (four), évier, table, chaises Des aliments : fruits, légumes courants, emballages divers (pâtes, riz, farine, sucre, sel, café, thé, chocolat...), conserves, bouteille de lait, fromage, pain 	<p>Dans la cuisine on peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> •manger, faire manger les poupées, •ranger la vaisselle •préparer des repas •faire chauffer le biberon ou le petit pot
MS	<p>créent leur cadre, ils mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs ou en jouant un rôle.</p> <p><i>Exemple</i> : faire la vaisselle, mettre le couvert pour 4 personnes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Apporter progressivement des accessoires nouveaux et moins courants : moulin à légume, presse-ail, presse-agrumes, emporte pièces, épluche-légumes, bouilloire... •Enrichir le rayon des aliments par des mets moins courants •Enrichir le mobilier : micro-onde, réfrigérateur, planche à repasser... 	<ul style="list-style-type: none"> •Classer, ranger la vaisselle •Faire la vaisselle, faire le ménage •Séparer vaisselle, ustensiles et ingrédients •Mettre la table selon un nombre de personnes donné •Préparer le repas selon des demandes précises
GS	<p>deviennent capable de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invité...) au sein d'un petit groupe, jouent leur propre rôle.</p> <p><i>Exemple</i> : préparer la soupe, un repas, faire la liste des commissions, lire une recette</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Relier le coin cuisine au coin épicerie (marchande) •Renouveler et/ou enrichir le matériel disponible : aliments, ustensiles, mobilier. 	<ul style="list-style-type: none"> •Lire une recette pour la mimer •Inviter la maîtresse : faire le menu et servir les plats

Quelques références :

La cuisine des petits gourmands – Angela Wildes- Larousse
La pâtisserie des petits gourmands – Helen Drew – Larousse
Le festin de Coco – Olivier Latyk – Albin Michel
Cuisine – Bernadette Theulet-Luzié – Casterman
Cuisiner avec les petits au fil des saisons – Virginie Aladjidi – Caroline Pellissier – Marion Billet – Thierry Magnier
Chocolat aime cuisiner – Hirotaka Nakagawa – Koshiro Hata – Bayard
J'ai pas faim – Frédéric Kessler – Thierry Magnier
La maison de Mimi Cracra : la cuisine – Agnès Rosentiehl – Seuil Jeunesse
La soupe a fait grandir – Marie Wabbes – Ecole des Loisirs
Le dîner surprise – Astrid Desbordes – Pauline Martin – Albin Michel Jeunesse
Petit Ours Brun joue à la dînette – Danièle Bour – Bayard
Les repas préférés de Petit Ours Brun – Danièle Bour – Bayard
Tchoupi fait un gâteau – Thierry Courtin – Nathan
Mimi Cracra en cuisine – Agnès Rosentiehl - Bayard

**EXEMPLES D'EVOLUTION DE QUELQUES ESPACES / COINS DE JEUX
SECTION DES TOUT PETITS / PETITS**

	Espace/Coin Moteur	Espace/Coin Construction	Espace/Coin Musique	Espace/Coin Cuisine	Espace/Coin Poupées
1ERE PERIODE	<u>S'approprier l'espace, se déplacer :</u> Porteurs, chariots, bacs à roulettes, poussettes, Caddies, jouets à tirer...	<u>Empiler, jouer avec des volumes :</u> Cartons, cylindres (solides : rouleau de support moquette scié), boîtes... (matériel de récupération)	<u>Ecouter, retrouver des « airs » connus :</u> Boîtes à musique, mobiles musicaux Mange disques...	<u>Jouer avec des objets familiers, développer le jeu symbolique :</u> Vaisselle, verres, couverts, casseroles, serviettes et aussi aliments en petite quantité (céréales, sucre en poudre...)	<u>Jouer avec les poupées :</u> Plusieurs poupées (de même taille et assez grandes), quelques poussettes pour les promener, les câliner, développer des jeux parallèles.
2EME PERIODE	<u>Monter, enjamber, escalader, sauter, glisser, se hisser...</u> Escalier, plans inclinés, obstacles, tables, objets en hauteur (presque à portée de main), toboggan...	<u>Empiler, jouer avec les volumes, les couleurs :</u> Blocs de mousse (type LUDIS), grands cubes colorés	<u>Découvrir, écouter, reconnaître des bruits différents :</u> Boîtes à bruits (boîte que l'on retourne) Culbutos musicaux, bâton de « pluie » vieux réveils...	<u>Manipuler des appareils ménagers mécaniques :</u> Moulin à légumes, râpes, presse-ail, presse-fruits, rouleau à pâtisserie, emporte-pièce... avec fruits, légumes, pâte à sel ou à la maïzena.	<u>Développer les jeux symboliques :</u> Matelas à langer, couches, vêtements chauds (notion de saison), faciles à enfiler en quantité suffisante pour que chaque poupée puisse être entièrement habillée.
3EME PERIODE	<u>S'adapter à des sols de différentes consistances</u> <u>Marcher avec assurance :</u> Organiser des chemins qui serpentent, se croisent à l'aide de bacs (à chat par ex.) : moquette, gazon synthétique, tapis de caoutchouc, sacs de graines... (cheminer en chaussettes)	<u>Emboîter Construire :</u> Grosses briques commercialisées (ex. : ASCO), « grandes dents » de plastique, grands éléments crantés	<u>Manipuler des petits instruments, identifier les sons produits :</u> (petits instruments à prise aisée rappelant le hochet) Maracas, grelots sur tige, castagnettes à manche	<u>Enrichir les jeux symboliques :</u> Eau pour faire la vaisselle, nécessaire pour le ménage...	<u>Enrichir les jeux :</u> Le lit des poupées avec oreillers, matelas, couverture, draps, taies, housse aux couleurs à assortir.
4EME PERIODE	<u>Développer l'image de son corps en passant entre, sous, dans :</u> Portiques de différentes hauteurs, largeurs, (matériel ASCO par ex.) tunnels (bancs recouverts). Garnir ensuite les portiques avec des matières différentes, de hauteur variable : laine, plastique, perles, pâtes, boules de coton, foulards...	<u>Emboîter, construire avec une plus grande maîtrise.</u> Jeux de construction divers de taille plus réduite (DUPLO, KAPLA...)	<u>Enrichir : connaissance et reconnaissance des instruments</u> Petites percussions, triangles...	<u>Etendre sa connaissance des aliments, enrichir les jeux :</u> Laver, préparer des légumes (petits radis, gratter des carottes...) épilucher des pommes de terre cuites en robe des champs...	<u>Différencier. Observer. Ranger. Trier</u> Vêtir les poupées en fonction du temps du jour Introduire des vêtements plus légers Plier, trier, ranger... selon différents critères : vêtements chauds, légers... Pulls, chaussettes.
5EME PERIODE	<u>Evoluer en autonomie, varier son activité motrice, exercer ses compétences corporelles</u> Organisation d'un petit parcours qui permette des actions motrices variées, à investir librement, à modifier après observation	<u>Construire et organiser</u> Fermes, animaux, cubes, barrières, planchettes KAPLA...	<u>Poursuivre le travail de connaissance des instruments</u> Cithare, crécelle, carillon...	<u>Conduire des activités variées :</u> Tartinier des biscottes pour le goûter, décorer un gâteau...	<u>Varié les jeux, les activités en vue d'un projet</u> Habiller la poupée en vue d'une sortie précise. Préparer la valise de la poupée pour partir en vacances...

	Espace/Coin Beauté	Espace/Coin Manipulation 1	Espace/Coin Manipulation 2	Espace/Coin Déguisement	Espace/Coin « Ecrits »
1ERE PERIODE	Développer la connaissance de son visage Miroir, flacons et pots divers avec un peu de lait de toilette, crème, eau de toilette... pour « bébé »	Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer Remplir, vider, transvaser, comparer des masses Bacs ou petites bassines ou table avec des gravillons, pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles, forme...)	Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer Remplir, vider, transvaser, comparer des masses Bacs ou petites bassines ou table avec des graines (maïs pour animaux, tournesol) pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles...)	Développer le jeu symbolique, la connaissance de soi, induire des situations, s'exprimer Chaussures, bottes... (taille adulte) sacs divers. Miroir (assez grand) incassable	Découvrir, apprendre à manipuler, « fréquenter » des écrits variés Imagiers, cartes postales, cartes d'anniversaire, emballages, affiches, publicité, catalogues de jouets... Table, chaises, coussins...
2EME PERIODE	Développer les jeux symboliques « Têtes à coiffer », peignes, brosses, élastiques, accessoires divers pour cheveux	Aller vers une plus grande maîtrise dans les manipulations, verbaliser Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses Marrons, pots, pinces variées, récipients divers	Aller vers plus de maîtrise dans les manipulations, soupeser, comparer, verbaliser Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses Bouchons, pots, pinces variées, récipients divers (outils et pots identiques à ceux de : manipulations 1)	Développer le jeu symbolique, l'image de soi, induire des situations, s'exprimer Vêtement divers facile à enfiler : chemise, veste, jupes (avec élastiques)	Découvrir, « lire » des écrits variés Imagiers, albums, contes livres de recettes, affiches, catalogues, publicité, carte de vœux... Table, chaises...
3EME PERIODE	Affiner la connaissance du visage Produits de maquillage pour enfants Mouchoirs en papier. (Maquiller son camarade → Carnaval)	Développer la dextérité : prise en pince. Verbaliser Cylindres de carton, pinces à linge en plastique, en bois	Développer la dextérité, appairer, identifier, s'exprimer Gants et moufles variés (laine, boxe, ménage, latex, crin, jardinier...) Jeux tactiles	Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer Chapeaux (soleil, fourrure, toque de cuisinier, casque de cycliste clown, calot, képi...)	Construire des références Créer un mur des écrits avec les enfants sur le thème abordé (ex. : Carnaval affiche, coupures de journaux, patrons de costumes, fiche technique de masque, fiche de maquillage... photocopie des ouvertures des albums lus)
4EME PERIODE	Sensibiliser à l'hygiène corporelle Baignoire (Bassines), savons, gants de toilette, serviettes, eau → le bain quotidien des poupées	Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, découvrir des propriétés. S'exprimer, verbaliser Semoule ou polenta, bouteilles, cuillers, louches à bec, entonnoirs, pelle, balayette.	Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, acquérir différentes notions. Verbaliser Sciure sèche et même outils qu'au bac semoule. Sciure mouillée et moules divers, puis éléments pour décorer autour, au milieu...	Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer Vêtements, perruques	Trier des albums en fonction d'un thème Poules, poussins, canetons... Pâques, printemps
5EME PERIODE	Enrichir les jeux symboliques, développer le schéma corporel Mallette de docteur, coton, bandes (différentes), petites lampes de poche, blouse blanche	Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, comparer des grandeurs... S'exprimer Flacons, boîtes (taille et fermetures différentes), cadenas, verrous, loquets	Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, mesurer, observer, constater, commenter Eau, tablier de plastique, éponges, flacons de tailles différentes et de formes différentes mais de même contenance, entonnoirs, verres doseurs	Développer le jeu symbolique, induire des situations, caractériser des personnages, s'exprimer « Panoplies », accessoires assortis. Ex. : perruque de laine grise, tablier, canne pour devenir une grand-mère (idem : cuisinier, policier, docteur...)	Identifier des écrits Comptines (d'après illustration), recettes confectionnées, lettre, carte d'anniversaire...

Extrait d'un document réalisé par le Groupe départemental « Maternelles du LOT »
Jeux et langage à l'école maternelle : jouer au « coin cuisine » à tous les niveaux

<i>Section de petits</i>	<i>Section de moyens</i>	<i>Section de grands</i>
Situations : les enfants ...		
Jouent avec des objets familiers Jouent des rôles familiaux connus et marqués : père, mère, bébé, grand frère, grande soeur... Exemple : ranger les ustensiles par catégorie : assiettes, verres, fourchettes, couteaux	Créent leur cadre, ils mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs ou en jouant un rôle. Exemple : faire la vaisselle, mettre le couvert pour 4 personnes.	Deviennent capable de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invité...) au sein d'un petit groupe, jouent leur propre rôle. Exemple : préparer la soupe, un repas, faire la liste des commissions, lire une recette...
Objectifs langagiers, compétences visées		
Répondre aux sollicitations de l'adulte par une action, une phrase courte, accepter l'échange. Entrer en conversation, prendre l'initiative d'un échange même non verbal pour se faire comprendre, prendre la parole à l'invitation du maître. Comprendre une consigne simple, personnalisée, en situation. Acquisition d'un vocabulaire spécifique (voir lexique) Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire : passer du Prénom +i +verbe à : pronom (je) + verbe	Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ Ecouter les autres Comprendre une consigne plus complexe, personnalisée (2 tâches successives) Enrichissement du vocabulaire Maniement adapté du « je » et du « tu » Dire ce qu'il fait, a fait va/veut faire : je +verbe au minimum Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites mais approximations possibles pour les mots	Participer à un échange en tenant compte des propos des autres. Défendre un point de vue et écouter celui des autres. Comprendre une consigne simple adressée au groupe sans démonstration. Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites et vocabulaire précis. Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursive (liste, recette...)
Matériel		
Proposer du matériel de cuisine de taille réelle ou adaptée aux enfants. Proposer du matériel en quantité limitée : 6 assiettes, verres, couteaux, fourchettes, cuillères, petites cuillères, 3 ou 4 casseroles, poêles... quelques éléments : cuisinière (four), évier, table, chaises Des aliments : fruits, légumes courants, emballages divers (pâtes, riz, farine, sucre, sel, café, thé, chocolat...), conserves, bouteille de lait, fromage, pain	Apporter progressivement des accessoires nouveaux et moins courants : moulin à légume, presse-ail, presse agrumes, emporte pièces, épluche-légumes, bouilloire... Enrichir le rayon des aliments par des mets moins courants. Enrichir le mobilier : micro-onde, réfrigérateur, lave-linge...	Relier le coin cuisine au coin épicerie (marchande) Renouveler et/ou enrichir le matériel disponible : aliments, ustensiles, mobilier.
Consigne de départ dans les situations où le maître est présent		
L'enseignant propose un scénario inducteur simple : Exemple : « Dans la cuisine on peut manger, faire manger les poupées, ranger la vaisselle... »	L'enseignant propose des scénarios plus complexes : Exemple : « C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour la maman (et/ou le papa) et les 2 enfants, il faut préparer le repas » « Qu'est-ce qu'on mange? » (entrée, plat, dessert ...)	L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles. Exemple : « Aujourd'hui il y a un invité, les enfants doivent s'occuper de tout ! »

Rôle du maître – modalité de l'étayage (relances...): lorsqu'il est présent		
-solicitation. -reprise. -questionnement -interprétation -encouragement -verbalise ce qu'il fait, ce que font les enfants	-idem +commentaire +réponse aux questions Met en place des nouveaux scénarios	Permet aux enfants de construire de nouveaux scénarios -idem +questionnement sur les choix Complexifie les échanges en attribuant des rôles différents à chacun, en s'impliquant dans le jeu.
Complexification lexicale introduite par le maître à défaut d'emploi par les enfants (cf.P.BOISSEAU «enseigner la langue orale en maternelle » Retz Vocabulaire de base : PS : mots extraits des 750 mots – MS : mots extraits des 1750 mots – GS : mots extraits des 2500 mots		
Vocabulaire : <u>Noms</u> : cuisine, repas, assiette, verre, tasse, fourchette, cuillère, couteau, casserole, couvercle, poêle, balai, machine, robinet, pain, eau, lait, fruits, légumes, viande, poisson, fromage, boîte, bouteille, vin, huile, café, thé, chocolat, farine, pâtes, riz, sucre, sel, gâteau, pomme, banane, carotte, tomate, haricot, pomme de terre <u>Verbes</u> : préparer, mettre, poser, accrocher, laver, frotter, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, essuyer, balayer, manger, boire (se)servir, remplir, vider <u>Adjectifs</u> : sale/propre, chaud, froid	Vocabulaire : <u>Noms</u> : vaisselle, pile, bol, plat, coquetier, couvert, dînette, nappe, plateau, cuisinière, réfrigérateur, lave linge, lessive, évier, torchon, éponge, tartine, confiture, céréale, biscuit, boisson, bouchon, désordre, poire, orange, citron, clémentine, abricot, cerise, fraise, framboise, melon, noix, noisette, bifteck, navet, poireau, chou, citrouille, salade, endive, concombre, oignon, ail, persil, petits-pois, baguette, nourriture, aliment, corbeille <u>Verbes</u> : boucher <u>Adjectifs</u> : plat/creux, bon	Vocabulaire : <u>Nom</u> : ustensile, carafe, bouilloire, manche, frigidaire, congélateur, croissant, saleté, courgette, poivron, artichaut, asperge, aubergine, betterave, brique, cacao, semoule, poivre <u>Verbes</u> : suspendre, brancher, congeler <u>Adjectif</u> : fragile, occupé <u>Adverbes</u> : à droite/à gauche <u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de
Complexification syntaxique		
Pronoms : objectif principal : diversification : il, elle, ils, elles, je, tu, on ... Temps : renforcement du système à trois temps : présent/passé composé/ futur aller (proche): je mange/j'ai mangé/je vais manger	Pronoms : comme en PS en insistant sur je et tu. Complexités : émergence de -parce que -que « je veux que tu manges..» -infinitif « je veux boire » -pour+infinitif : « pour faire la vaisselle ...» -qui relatif « le fromage qui est sur..» -formule de politesse	Pronoms : comme en MS en ajoutant nous, vous. Temps : usage du conditionnel Complexités : -pour que -pour +infinitif -quand, comme -relative en que et où

Extrait de l'animation pédagogique

« Utilisation des coins symboliques pour les apprentissages », Thonon

LE COIN CONSTRUCTION PROPOSITION D'EVOLUTION DE LA PS A LA GS	
<i>PS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - découverte du monde : manipulation - motricité fine - Langage des actions, des formes, des couleurs
<i>MS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - ajout de contraintes matérielles - travail de l'organisation spatiale - Jeux de motricité fine : taille des éléments - reproduction d'un modèle construit
<i>GS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - construire avec fiche technique - construire par étapes - construire avec modèle réalisé - construire avec un nombre donné de pièces et les utiliser toutes - travailler sur la représentation dans l'espace - déconstruire et reconstruire - verbaliser ses erreurs
<i>Rôle de l'enseignant</i>	<ul style="list-style-type: none"> - donne les consignes - observe - aide - valide

KAPLA ET/OU CUBES EN BOIS (N°1) PROPOSITION D'EVOLUTION DE LA PS A LA GS	
<i>PS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - habileté motrice : préhension - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> o . équilibre o . taille (petit/grand) o . tri de formes et de couleurs o . organisation dans l'espace - langage : <ul style="list-style-type: none"> o . lexique spatial : dessus/dessous/sur/devant/derrière - vivre ensemble : respecter la construction des autres
<i>MS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - vivre ensemble : imiter et coopérer (avec adulte) - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> o . équilibre : reproduire d'après modèle réel, puis d'après fiche o . taille : petit/moyen/grand o . tri/classement : formes, tailles, couleurs - langage : <ul style="list-style-type: none"> o . lexique spatial : à côté de, entre, au-dessus de, au dessous o . langage en situation : expliquer ce que l'on fait o . langage d'évocation : expliquer ce que l'on a fait (avec réalisation)
<i>GS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> o . repérage dans l'espace : modèles plus compliqués o . construction de modèles à faire reproduire par un autre élève o . reproduire avec des gommettes une construction réalisée avec des cubes o . à partir du dessin ou du collage, refaire la construction o . à partir du dessin ou du collage, dessiner la construction - vivre ensemble : coopérer pour faire une construction collective - langage : <ul style="list-style-type: none"> o . verbaliser un projet collectif avant de le réaliser o . expliquer sa propre construction (la construire en temps réel pour valider ou non l'explication) o . retrouver les étapes de la construction à partir d'une construction donnée

COIN CONSTRUCTION : PROPOSITION DE PROGRESSION PS -->GS (N°2)		
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir envie de garder pendant une période déterminée une construction qui peut évoluer - Appareil photo pour figer les constructions 		
PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none"> - Lego, Duplo, jeux de briques, Clipo, Magneto - exploration - modèle à reproduire à l'identique 	<ul style="list-style-type: none"> - Lego, Duplo - construire avec consigne : <ul style="list-style-type: none"> * un objet qui roule * un pont, une maison * un bonhomme - construire un modèle simple à partir d'une photo simple - savoir prendre le nombre de pièces, les couleurs et les situer les uns par rapport aux autres - prolongement : représenter par le dessin 	<ul style="list-style-type: none"> - Lego, Duplo - manipulation, représentation - fiche technique : utiliser, réaliser - construction par 2 : un enfant dicte à l'autre une construction - reproduire à partir de photos prises sous différents angles - prolongement : dessin d'une construction en plan, en volume
Cubes et formes en bois, Kapla	Cubes et formes en bois, Kapla	Kapla
Objets à visser/dévisser avec les mains (flacons, boulons/écrous	Jeux de mécano bois, plastique : utiliser tournevis, clés (Constribois)	Jeux de mécano
En salle de motricité : - gros jeux de construction (briques) - construction avec le matériel ASCO	idem	idem
Reproduire un modèle en trois dimensions		
<ul style="list-style-type: none"> - modèle en 3 dimensions - étapes de la construction - pièces nécessaires 	On enlève un des trois éléments	On enlève 2 des trois éléments
Réaliser en même temps - que l'enseignant - qu'un autre enfant - côte à côte - face à face	Réaliser d'après les consignes de l'enseignant	Réaliser : - d'après photo - d'après les consignes données par un autre enfant
	<ul style="list-style-type: none"> - empreintes sur pâte à modeler - dessiner les pièces utilisées en dessinant le contour 	Codage d'une fiche par les enfants : découper, coller les photos des pièces utilisées + indiquer la quantité

PROPOSITION DE PROGRESSION COIN POUPEES / DEGUISEMENT		
PS	MS	GS
Lexique : nommer - tête, bras, main, jambe, pied - pantalon, pull, tee-shirt, chaussettes, culotte - enlever, enfiler, habiller, déshabiller,	Lexique : nommer - visage, cheveux, dos - manteau, accessoires (écharpe, moufles...) - boutonner, lacer	Lexique : nommer - articulations - détails : couleur... - manches longues, courtes - monter (fermeture), attacher
Motricité fine : - déshabiller la poupée - accepter de se déguiser, de se grimer	Motricité fine : - habiller la poupée - se masquer (prolongement : fabrication du masque)	Motricité fine : - actions plus complexes : superposer les vêtements, chausser, mettre des accessoires (foulard...) - idem + utiliser un accessoire pour créer un personnage, jeux de rôle, utilisation du masque blanc pour développer l'expression corporelle
Découverte du monde : - découverte d'un personnage	- découverte des différents carnivals (personnages d'un thème)	
Evolution du matériel sur les trois niveaux : - la taille des poupées évolue (du poupon à la petite poupée) - au fur et à mesure, ajouter des vêtements, des accessoires - faire évoluer les situations : de « la table à langer » à « donner le bain », « coiffer » - astuces : récupérer des vêtements, aller dans les magasins pendant les soldes sur les jeux, déguisements ...		

Bibliographie

- Actes du 59^{ème} congrès de l'AGIEM, *Cette école où les enfants jouent*, Bordeaux, 1986.
- ANZIEU, D., *Le penser : du moi-peau au moi-pensant*, Dunod, 1994 ; *Les Contenants de pensée*, Dunod, 1993.
- BAUTIER, E., *Apprendre à l'école, apprendre l'école*, Chronique sociale, 2006.
- BION, W.R., *Aux sources de l'expérience*, PUF, 2003.
- BRIQUET-DUHAZÉ Sophie, *Coins jeux et apprentissage de la langue*, Bordas, 2007.
- BROUGÈRE, G., *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005.
- BRUNER, J., *Le développement de l'enfant : savoir faire, savoir dire*, PUF, 1983.
- DOLTO, F., *Au jeu du désir*, Seuil, 1981.
- DOLY, A.-M., *Médiation et métacognition à l'école* in GRANGEAT, M., *La métacognition, une aide au travail des élèves*, ESF, 1999.
- CHATEAU, J., *Le Jeu de l'enfant*, Scarabée, 1950.
- DITTE, J., *Le jeu comme mode de relation à autrui chez l'enfant de 2 à 6 ans*, Colin Bourrelier, 1973.
- FREUD, S., *Au-delà du principe de plaisir* in *Essais de Psychanalyse*, Payot, 1948.
- GIOUX, A.M., *Première école, premiers enjeux*, Hachette éducation, 2000.
- Jouer à l'école maternelle, c'est apprendre*, Cédérom AGEEM, 2010.
- LAHIRE, B., *Culture écrite et inégalités scolaires : sociologie de l'échec scolaire*, PU de Lyon, 1993.
- Montessori, M., *La Pédagogie scientifique*, 1957.
- PERRENOUD, P., *La fabrication de l'excellence scolaire*, Droz, 1984.
- PIAGET, J., *Psychologie et Pédagogie*, Denoël, 1969.
- PIAGET, J., *La formation du symbole*, Delachaux et Niestlé, 1968.
- ROCHEX, J.-Y., *Le sens de l'expérience scolaire*, 1995.
- ROLLAND, M.C., *Enseigner aujourd'hui à l'école maternelle*, Ellipses, 1994.
- SAUTOT, J.P., *Jouer à l'école*, SCEREN Ac. Grenoble, 2006.
- SCHNEUWLY, B., BRONKARD, J.-P., *Vygotsky aujourd'hui*, Delachaux et Niestlé, 1985.
- STAMBAK, M. & SINCLAIR, H., *Les jeux de fiction entre enfants de 3 ans*, PUF, 1990.
- VYGOTSKY, L., *Pensée et langage*, ESF, 1985.
- WINNICOT, D.-W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1971.
- Jouer à l'école maternelle – Les outils de l'AGEEM - Cédérom*

Sitographie

- <http://eduscol.education.fr/pid23524-cid48424/la-place-du-jeu.html>
- <http://www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/histjeduc.html> (jeu et éducation, histoire d'une relation)
- http://assoreveil.org/lettre_5-5.html (jeu et travail sont-ils antagonistes ?)
- <http://www.inrp.fr/biennale/8biennale/contrib/longue/93.pdf> (comment repositionner le jeu comme support d'apprentissages à l'école maternelle ?)
- http://www.crdp-nantes.cndp.fr/ressources/document/enseigner_maternelle/jeu_ecole_maternelle_anne-marie_doly.pdf (le jeu à l'école maternelle)
- http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_enfant_jeu.html (l'enfant et le jeu)
- http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/acc_3ans/Espacecoin.htm
- http://www3.ac-clermont.fr/circo-moulins1/IMG/pdf/LE_JEU.pdf (le jeu à l'école maternelle)
- http://ienevian.edres74.ac-grenoble.fr/IMG/pdf/ANIMATION_PEDAGOGIQUE_COINS_JEU.pdf (utilisation des coins symboliques pour les apprentissages)
- http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_enjeux.html (les enjeux des coins-jeux)
- http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_esp_act_fich.html (l'aménagement des espaces)
- http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_esp_coin_fich.htm (aménagement des coins-jeux, fiches partaiques)
- http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_evolution.html (évolution des coins-jeux en PS)