

LES COINS JEUX

Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles (...)

Programmes 2002 (Introduction)

Dans chaque salle de classe, les espaces seront:

- bien délimités, attirants, esthétiques, ordonnés,
- régulièrement renouvelés,
- pensés et organisés par l'enseignant, pour développer les compétences énoncées dans les programmes 2002 , tout en laissant l'enfant agir de manière autonome en relation avec les autres.

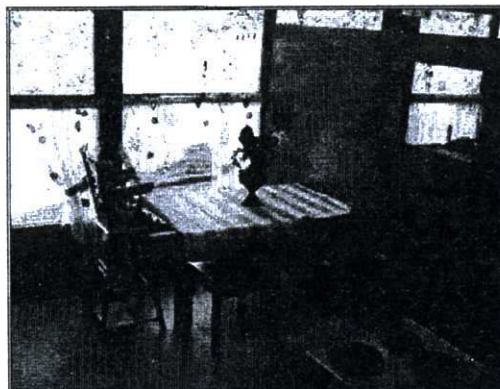
Bibliographie :

Accueillir les enfants de moins de trois ans à l'école maternelle IA Bas-Rhin

Le temps scolaire à l'école maternelle IA Bas-Rhin

Programmes, projets, apprentissages Terrieux, Babin, Pierre Hachette éducation

CDDP Haut-Rhin : les coins-jeux



LES COINS JEUX

POUR QUOI?	AMENAGEMENT / EQUIPEMENT	EVOLUTION	REFERENCES : programmes 2002
<p>Développer le jeu symbolique Rappeler le vécu de l'enfant Favoriser son autonomie et la communication avec les autres</p>	<p>Jeux d'imitation : Cuisine Vaisselle, éponges, robot ménager, mobilier, balais, nappes, livres de cuisine Rangements fonctionnels codés et écrits</p> <p>Poupées Poupées ethniques de tailles différentes, habits correspondants, commode, armoire, lits, baignoires.... Poussette, landau, planche à repasser</p>	<p>Transformation en restaurant avec de vrais aliments non périssables (légumes secs, sel, farine, semoule.)</p> <p>Cintres de couleur pour ranger les vêtements, habits particuliers selon les saisons</p>	<p>Vivre ensemble Jouer son rôle dans une activité collective</p>
<p>Structurer et organiser l'espace</p>	<p>Garage, château, ferme Voitures de différentes tailles, véhicules spécifiques (pompiers, fusée, ambulance, chantier,) plan incliné, pont, routes, aires de rangement selon les couleurs Animaux, personnages</p>	<p>Panneaux routiers Traçage de routes pour grandes ou petites voitures</p>	<p>Structuration de l'espace : Décrire des déplacements Suivre un parcours, le décrire, le représenter</p>
<p>Développer sa créativité et son imaginaire Prendre conscience de son corps</p>	<p>Vestiaire/ déguisement Chapeaux, ceintures, foulards, voiles, bijoux, un miroir, sacs à mains, gants</p> <p>docteur</p> <p>Stéthoscopes, blouse blanche, bandages, loupes, carnet d'ordonnances</p>	<p>Accessoires temporaires selon le projet de classe</p>	<p>Vivre ensemble Respecter les règles de la vie commune</p>
<p>Favoriser l'entrée dans l'écrit</p>	<p>Secrétariat Tampons, enveloppes, machines à écrire, ordinateurs, imprimerie, tampon encreur, modèles de mots, lettres amovibles, gommes, effaceurs, stylos, crayons Imprimés divers, carnets</p>	<p>Coin Bureau de poste ou école avec tableau</p> <p>Pèse-lettres, horloge,</p>	<p>Découvrir le monde : Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation</p>

<p>Expérimenter des lois physiques Chercher, observer Décoder</p>	<p>Jeux technologiques ou scientifiques jeux de construction avec notices de montage Espace réservé à l'exposition temporaire des objets construits Boîtes contenant loupes, aimants, microscope jeux de démontage d'objets Etabli avec de vrais outils de bonne qualité outils (visser, dévisser) vieux réveils</p>	<p>Faire des défis « legos » entre équipes</p> <p>Boîtes de tailles diverses pour ranger et trier les roues dentées et pièces démontées</p>	<p>Découvrir le monde : Réaliser des jeux de construction simples</p> <p>Différencier et classer des objets en fonction de leurs formes Comparer des quantités</p>
<p>Transvaser</p>	<p>jeux de transvasements bacs de manipulation</p> <p>bacs, entonnoirs, moulin à eau, louches, mesurette, bouteilles, brocs matériaux devenant de plus en plus petits ou fins : marrons, riz, sciure, semoule, eau</p>	<p>Serpillières, éponges pour la remise en état Balais, pelles, balayettes pour le rangement</p>	
<p>Ecrire, rechercher des informations Utiliser des outils technologiques</p>	<p>Ordinateurs sur tables à hauteur adaptée Imprimantes scanner Petits bancs, logiciels variés Casques audio de bonne qualité</p>	<p>Correspondre « autrement » avec une classe éloignée</p>	<p>Fonctions de l'écrit : Savoir à quoi sert un clavier d'ordinateur, s'en servir Connaître les lettres de l'alphabet</p>
<p>Lire, Ecouter, Rechercher Favoriser la lecture plaisir</p>	<p>Coin documentaire : Table Présentoir, bacs Banquette, fauteuils Coin confortable à l'écart des passages Avec tapis et coussins Grande variété d'ouvrages avec signalétique de rangement Albums photos : mémoire de la classe Le dictionnaire de la classe, le cahier de vie de la classe, le cahier de chants et de comptines Les livres fabriqués dans la classe</p>	<p>Renouveler fréquemment les ouvrages en fonction du projet de la classe Reprendre le classement de la BCD</p>	<p>Le langage au cœur des apprentissages Distinguer les divers supports d'écrits</p>

<p>Favoriser l'écoute Ecouter des lectures enregistrées en se repérant sur l'album correspondant</p> <p>Produire des sons</p>	<p>Coin à dominante artistique Coin écoute : magnétophone, lecteur CD Tables et fauteuils avec répartiteurs Bacs de CD ou de cassettes (contes, chansons, comptines de la classe) avec signalétique de rangement Instrumentarium : instruments du commerce ou fabriqués</p> <p>Objets de la classe détournés pour leur qualités sonores : cintres métalliques, bouteilles, etc. accrochés sur un portique</p>	<p>Enregistrer des séquences d'albums pour la PS en utilisant les instruments de musique</p>	<p>Sensibilité, imagination, création Ecouter un extrait musical ou une production</p>
<p>Favoriser l'expression et la création</p> <p>Favoriser le plaisir de manipuler</p>	<p>Ateliers de modelage Pâtes de diverses consistance : à sel, maïzena, à bois, à papier, terre, pâte à modeler souple, sable Des instruments divers : Ebauchoirs, mirettes, roulettes à pâte, fourchettes</p> <p>Ateliers d'enfilage Bacs contenant des perles, boules de cotillon, pâtes, éléments en polystyrène, Aiguilles à canevas, passe lacets Fils et ficelles de longueur variée</p> <p>Arts plastiques et graphisme Plans de travail inclinés, verticaux Outils variés : craies, peinture de diverses consistances, cotons-tiges, Supports : papier, carton, de divers grains</p>	<p>Exposer les productions pour les autres classes</p> <p>Découvrir des techniques différentes : colombins, boules, émiettements, grattages, empreintes, traces</p> <p>Chercher des rythmes, évaluer les longueurs des colliers créés</p>	<p>Sensibilité, imagination, création</p> <p>Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières)</p> <p>Tirer parti des ressources expressives d'un matériau et d'un procédé donnés</p>
<p>Développer l'imaginaire Favoriser la communication</p>	<p>Jeux d'expression Castelet ou rideau Bacs contenant marottes, marionnettes et accessoires ; baguettes magiques etc.</p>	<p>Présenter les sketches à un public</p>	<p>Langage en situation : Prêter sa voix à une marionnette</p>

<p>Rechercher des organisations temporaires esthétiques Initier à l'idée d'un musée -collection Soutenir un projet</p> <p>Expérimenter, observer la vie animale ou végétale</p>	<p>Ateliers temporaires Tables, cadres, grilles, tableaux de liège</p> <p>Exposition d'objets se rapportant au thème du projet de la classe</p> <p>Expériences avec des ballons de baudruche, les aimants, les couleurs Cage, vivarium, aquarium (Attention aux risques d'allergies)</p>	<p>Elevage temporaire d'animaux</p>	<p>Découvrir le monde Dans le domaine sensoriel : Décrire et comparer des perceptions élémentaires</p> <p>Dans le domaine du vivant : Reconnaître des manifestations de la vie animale ou végétale</p>
--	--	-------------------------------------	---