

Aménager les espaces

Direction départementale des services de l'éducation nationale de Seine et Marne



Groupe départemental Maternelle 77 - Année 2013

SOMMAIRE

A. Répondre aux besoins des enfants	
A. a : Eléments de développement de l'enfant : quelques repères	p3
1. Le développement psychomoteur de l'enfant	
2. Le développement du langage et de la compréhension	p4
3. Le développement cognitif et social - affectif de l'enfant	p6
A. b : Des besoins des enfants aux réponses attendues	p8
B. Aménager l'espace classe	
1. Les orientations du réaménagement pédagogique de l'espace scolaire	p9
2. Un espace de classe modulable	p10
3. Un exemple : le coin regroupement	
4. Préconisations pour concevoir les coins ou espaces	p11
C. Progressivité des espaces, propositions selon les niveaux	p12
D. Des espaces de jeux spécifiques à la maternelle	
1. Point théorique sur les « coins jeux »	p19
2. Le coin poupées	p20
3. Le coin véhicules	p24
E. Des espaces à généraliser pour mieux apprendre	p30
1. L'espace graphisme	
L'espace écrivain	p34
L'espace TICE	p37
2. L'espace écoute	p38
3. L'espace petit chercheur- découverte	p44
4. L'espace musée - collections	p46
F. Les espaces extérieurs à la classe	p50
1. La BCD	
2. La salle de repos	p52
3. Les lieux de passage	p53
4. Les lieux d'activités physiques	p55
5. La cour de récréation	p56
G. Les affichages	p59
Sources	p60

A. Répondre aux besoins des enfants

A. a : Eléments de développement de l'enfant, quelques repères :

1 Développement psycho moteur de l'enfant : A la naissance, le mouvement n'est pas acquis dans sa forme définitive. L'enseignant(e) de maternelle doit connaître quelques étapes de ce développement pour mieux finaliser et organiser les expériences motrices nécessaires aux apprentissages. Il est important de garder à l'esprit que les différences individuelles dans le développement moteur sont nombreuses et variées ; certaines sont dues simplement au fait que, chez les enfants, le mode opérationnel des processus de croissance et de maturation peut différer.

Repères pour connaître les périodes du développement moteur d'après Gesell :

Au cours de ses quatre premières semaines : la base du système réactionnel	<ul style="list-style-type: none"> - l'enfant est incapable de produire des mouvements dans l'espace - tendance à bouger la tête latéralement, quand l'enfant est couché sur son dos, il a un bras fléchi et l'autre allongé du même côté que celui où il tourne la tête.
Vers 4 mois : des mouvements brusques	<ul style="list-style-type: none"> - sa tête devient plus mobile - il commence à coordonner les mouvements bras / tête - il commence à saisir les objets qu'il voit à 2 mains.
Vers 7 mois : manipulation	<ul style="list-style-type: none"> - capable de s'asseoir - préhension à une main - saisit un objet, le transfère, le manipule.
Vers 9 mois préhension plus fine	<ul style="list-style-type: none"> - équilibre en position assise - objets entre le pouce et l'index.
Vers 12 mois	<ul style="list-style-type: none"> - il cesse de ramper et se maintient en position verticale - entre 12 et 15 mois, il marche sans aide.
Vers 2 ans son répertoire moteur s'accroît	<ul style="list-style-type: none"> - il peut courir, monter, descendre, grimper et est heureux dans les activités motrices - il progresse dans la manipulation et la préhension, tourne les pages d'un livre.
Vers 3 /4 ans	<ul style="list-style-type: none"> - des mouvements plus délicats qui permettent de contrôler le barbouillage et le gribouillage, pas de dessin de bonhomme - mouvements locomoteurs plus précis, la fonction d'ajustement s'améliore (accélérer, ralentir, changer de direction), court avec aisance, tape du pied dans un ballon, fait du tricycle - marche correcte, saute d'un escalier à pieds joints, peut pédaler, commence à se tenir en équilibre sur un pied.
Vers 5 /6 ans	<ul style="list-style-type: none"> - équilibre bien établi, capable de sauter à cloche pied, s'habille et se déshabille - il dessine mieux le bonhomme, il a plus de facilités à faire des cercles, des carrés - fait du vélo sans roulettes, lace ses chaussures.

D'abord le développement moteur survient selon une direction céphalocaudale. En d'autres termes, l'enfant exécute d'abord des mouvements de la tête et du tronc, puis se développent les mouvements des membres inférieurs. Il voit et tend les mains avant de marcher.

Ensuite, le mouvement se développe selon une direction proximo-distale, l'enfant exécute d'abord de larges mouvements des épaules et du tronc avant de développer les mouvements des avant-bras et des mains.

Enfin, le mouvement des mains va être d'attraper, de prendre et de serrer avec les mains à des manipulations plus précises, de l'extérieur de la main à l'intérieur de la main.

Gesell précise que le développement s'effectue non pas comme on monte une échelle mais plutôt comme un chevauchement de comportement qui donne à l'enfant l'apparence de progresser et puis de régresser légèrement. Quiconque a observé un enfant durant les quinze premiers mois aura remarqué que, bien qu'il ait appris à marcher, l'enfant peut en certaines occasions se remettre à ramper ; son comportement oscille entre la marche bipède et quadrupède.

2. Le développement du langage et de la communication

Avant même d'être sorti du cocon utérin, le bébé perçoit le langage humain; il conserve à la naissance une préférence marquée pour la voix de sa mère (à laquelle il réagit de manière particulière) et pour la langue de celle-ci qui est, *stricto sensu*, « langue maternelle ».

Le bain de paroles dans lequel le bébé est installé dès la naissance doit être accompagné d'un investissement affectif qui permet le bon développement du langage ancré dans un processus interactif. Les expériences issues de la perception, les sensations, les interactions (action conjointe, attention conjointe, jeux de fiction, etc.) avec un environnement de communication sont nécessaires pour installer la fonction langagière.

Pour apprendre sa langue maternelle, un bébé doit apprendre les sons, les mots et la façon dont ceux-ci sont agencés en phrases. Les mécanismes d'acquisition du langage se développent très rapidement. Pour apprendre les mots de leur langue, les bébés doivent segmenter le flux continu de la parole en unités de la taille des mots.

Repères de développement du langage

Ces repères ne sont pas des normes, mais des étapes prévisibles parce que communes, des variations qui tiennent tout autant aux caractéristiques intrinsèques de chaque enfant qu'aux conditions dans lesquelles il grandit. Les progrès ne sont pas strictement linéaires.

Le langage de 18 mois à 6 ans	
Le langage à l'école maternelle (Textes de référence Ecole SCEREN- site Eduscol)	
De 18 mois à 3 ans	<p>1 à 2 ans : discours télégraphique comprend les mots familiers 2 à 3 ans : modifie ses demandes selon l'interlocuteur, comprend les demandes directes et indirectes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Période d'acquisition rapide dans laquelle les noms précèdent les autres catégories, verbes, adjectifs, adverbes, dont l'apparition marque l'évocation des actions, des états, des propriétés ou qualités des objets et des personnes. Environ 300 mots vers 2 ans et 500 vers 30 mois. - Vers 20 mois, combinaison de gestes et de mots pour communiquer (par exemple, « bibi » + pointage pour montrer le biberon). - Entre 18 et 24 mois, combinaison de deux mots (« bibi tombé; encore ato; a pu; oto cassée ») pour exprimer désir, possession, localisation, qualité des objets. - Acquisition du prénom. - Combinaisons de mots dans des phrases simples : apparition des catégories syntaxiques (pronoms sujets, déterminants, préposition, début de la conjugaison). En moyenne, phrases de 3 mots à 3 ans (« a pu lolo »). - Capacité à entrer dans de petits jeux, à écouter et suivre de courtes histoires.
De 3 à 4 ans	<p>Peut suivre une conversation, comprend des promesses, s'amuse des jeux de langage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire de plus en plus abondant, articulation parfois très approximative. - Phrases de plus en plus longues et complexes tout en étant correctement architecturées. - Maniement adapté du « je ». - Commencement de l'utilisation d'un vocabulaire traduisant émotions et sentiments.
De 4 à 5 ans	<p>Produit des demandes indirectes et des justifications. Comprend le comparatif, l'identité et la différence.</p> <p>Environ 1 500 mots et des phrases de 6 mots et plus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articulation maîtrisée pour l'essentiel. - Début des récits (centrés d'abord sur des activités propres) ; histoires inventées, petits mensonges. - Maniement adéquat des pronoms personnels, du nombre et du genre, de comparatifs (« plus long, moins lourd... ») ; usage de la négation. - Production de nombreuses questions de formes « diverses ». - Tentatives pour adapter son langage à l'interlocuteur. - Utilisation ludique du langage. - Début de la conscience phonologique : sensibilité aux syllabes (capacité à « hacher » son langage pour syllaber en jouant) et jeux avec des sons dans certaines conditions.

De 5 à 6 ans	<p>Produit des énoncés, répond au téléphone.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire varié (extension des champs et variété des registres). - Récits structurés ; expression de la succession des temps avec des moyens lexicaux et avec la conjugaison (sensibilité aux temps même si les formes sont encore erronées). - Construction de scènes imaginaires (« on dirait que... » avec usage du conditionnel). - Phrases complexes avec relatives, complétives, circonstanciées ; usage correct du « parce que ». - Attitudes métalinguistiques : explication de mots possibles (début de l'activité de définition) ; recherche de compréhension, questions sur la langue et son fonctionnement ; installation de la conscience phonologique. - Sensibilité à l'humour, aux jeux de mots. - Copie possible.
---------------------	--

3. Le développement cognitif et social - affectif de l'enfant

Les structures intellectuelles se construisent progressivement dans le cadre de l'interaction de l'individu et de son environnement, **ce qui est essentiel c'est l'action de l'enfant sur les objets qui l'entourent** : exploration, manipulation et expérimentation (conception opposée à l'apprentissage passif et l'empirisme).

Il existe chez les bébés des capacités cognitives assez complexes et non réductibles à un fonctionnement sensori-moteur. La suite du développement de l'intelligence, - jusqu'à l'âge adulte compris - est jalonnée d'erreurs, de décalages inattendus, d'apparentes régressions cognitives, les choses sont moins linéaires, plus complexes et dynamiques.

Outre les questions cognitives, dans sa vie sociale, dans ses interactions avec les autres, l'enfant doit apprendre à être un « petit psychologue ». Il doit sans cesse élaborer des « théories » sur le fonctionnement de son esprit et sur celui des autres afin de comprendre et/ou de prédire la dynamique parfois complexe des comportements et des émotions (qui requièrent aussi des processus cognitifs comme le raisonnement).

Les petits apprennent par essais-erreurs, par la répétition... (cf. Vygotsky, Bruner). L'enseignant efficace doit avoir une attitude très directe, fournir des modèles, des rétroactions les mettre en situation d'agir, les aider à réussir.

La forme pédagogique n'est pas une forme scolaire mais n'est pas non plus les regarder grandir. Un équilibre est à trouver entre ces deux postures.

Autour de deux ans, les enfants commencent à faire « semblant ». Il s'agit du premier signe clair de la capacité des enfants à comprendre les états mentaux d'une personne.

« Comprendre que l'autre est, comme nous, un être intentionnel est essentiel pour entrer dans l'apprentissage culturel humain » *Michael Tomasello* « Aux origines de la cognition humaine ».

Repères de développement cognitif et de développement social et affectif de l'enfant

Age	Cognitif	Social et affectif
0-3mois	Discrimine des stimuli visuels ou auditifs. Anticipe du regard la trajectoire d'un objet. Manifeste une préférence pour la nouveauté.	Tourne les yeux en direction de la partie du corps touchée. Sourire social, mimique de surprise.
4-6 mois	Reproduit des évènements fortuits intéressants. Catégorise des éléments différents selon une propriété commune.	Tourne la tête vers une source sonore, prolonge l'interaction en souriant.
7-9 mois	Ajuste ses comportements aux caractéristiques d'un objet (forme, volume, poids, etc.)	Réciprocité dans les échanges. Manifeste un attachement sélectif.
10-12 mois	Anticipe les évènements. Construit une tour, peut suivre la ligne du regard.	Réagit différemment aux proches et aux inconnus. S'ajuste à des demandes.
1-2 ans	Expérimentation active. Identifie des parties du corps.	Comprend les expressions faciales d'autrui, répète les actions qui font rire.
2-3ans	Identifie les objets par l'usage, prend en compte le point de vue d'autrui (oriente un objet pour que l'adulte le voit).	Attachements multiples. Se reconnaît dans un miroir. Jeux symboliques.
3-4ans	Acquisition de concepts d'espace, de temps, de quantité. Utilise les principes du comptage.	Identifie plusieurs parties du corps. Attend son tour. Aime aider les autres. Critique autrui
4-5ans	Est attentif à sa performance, capable de classification et de sériation.	Comprend l'état mental d'autrui. Joue à des jeux de compétition. Stabilité du genre (se reconnaît comme garçon ou fille).
5-6 ans	Début de la conservation (comprend que la grandeur d'une collection d'éléments reste la même quelle que soit la manière dont elle est présentée). Dessine un bonhomme, écrit son prénom.	Sait se contrôler. Choisit ses amis. Négocie avec l'adulte.

A. b : Des besoins des enfants aux réponses attendues

La première finalité **d'un aménagement de l'espace bien conçu est de favoriser en permanence la réponse aux besoins des enfants.**

Ces besoins sont variés et évolutifs. Ils justifient que la classe soit différente selon les sections et modifiée au fil de l'année.

Dans une classe maternelle, des espaces d'extension variable et de ressources variées selon les sections, permettent de satisfaire :

- les besoins physiologiques des enfants : repos, repli, propreté, hygiène, nourriture et eau ...

- les besoins psychomoteurs : motricité globale et fine, prise de risques en sécurité, etc...

Plus les enfants sont jeunes, plus ils doivent pouvoir déambuler, traîner, transporter... plus un enfant est petit, plus il a besoin de place. C'est par la pratique que la marche, encore précaire chez les plus petits, l'aisance du corps en mouvement et sa motricité vont devenir plus assurés.

Les **espaces extérieurs peuvent être 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.

- 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, écoute, mathématiques, « petit chercheur » ou découverte et collections ou/et musée de classe devraient être installés dans les différentes sections.

- 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.** Il permet d'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. Les 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 doivent être réintroduits dans les classes maternelles.

- 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.
- Une différenciation des aménagements ou de leur usage au fil des sections est indispensable : si la conception quasiment « domestique », la reproduction de la maison à l'école, représente l'espace approprié 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.

L'espace de vie et d'activités doit être réfléchi 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.**

B. Aménager l'espace de la classe

1. Les orientations du réaménagement pédagogique de l'espace scolaire

A l'école maternelle, le réaménagement pédagogique opère dans trois directions, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du bâtiment scolaire. Ces directions concernent :

a) La création d'un espace riche en stimuli

L'espace doit offrir une large gamme de stimuli visuels, tactiles, sonores et kinesthésiques. Les stimuli spatiaux peuvent enrichir l'environnement éducatif :

- ils transmettent des informations relatives au monde et aux phénomènes environnants, au contenu du programme scolaire, aux centres d'intérêt de l'enfant lui-même
- ils cultivent la sensibilité de l'enfant et lui ouvrent une voie vers sa maturation esthétique et culturelle
- ils offrent à l'enfant des possibilités et des orientations liées à son activité

Il est intéressant d'intégrer les stimuli spatiaux dans l'environnement éducatif et de les associer aux processus d'apprentissage et de maturation culturelle.

b) L'aménagement des micromilieus de communication et d'interaction coopérative

L'espace réaménagé vise à favoriser le développement des aspects pédagogiques et psychosociaux de la méthode coopérative. Dans la pratique, cela aboutit à des modifications de l'organisation de l'espace - son aménagement, son esthétique et son équipement- par la création des structures qui contribuent au renforcement du dialogue et de la coopération. De plus, il faut cultiver une conception différente concernant l'utilisation de l'espace en classe, liée surtout à la participation active et au développement de l'initiative de l'enfant.

A l'école maternelle, les changements principaux au niveau de l'organisation et de l'utilisation de l'espace sont :

- un nouvel agencement du mobilier, visant à créer des micromilieus de groupe adaptés à la communication qui favorise les échanges entre les membres du groupe et l'interaction en classe.
- l'aménagement d'un espace particulier, pour chaque groupe de la classe et pour chaque enfant, qui disposera d'un espace personnel.
- la flexibilité de l'espace :
 - qui rend possible le développement de plusieurs schémas différents de communication et d'interaction éducative et culturelle.
 - qui favorise l'application alternative de techniques d'enseignement différentes.
- la contribution de l'esthétique de l'espace à la création d'un climat psychologique positif dans la classe.
- la possibilité des enfants d'intervenir dans l'espace, seuls ou en groupe, l'aménager et le décorer et, finalement, l'associer à leurs propres centres d'intérêt et se l'approprier. Ce processus les aide à créer des lieux dans l'espace de la classe.

c) La création des lieux éducatifs dans l'espace

L'enseignant, seul ou avec la collaboration des enfants, peut exploiter les voies qui s'ouvrent grâce à cet éclatement du rapport à l'espace, afin d'aménager des lieux éducatifs liés aux activités de la classe. Des recherches relatives à ce sujet, effectuées dans des écoles maternelles grecques, ont démontré les avantages que présente ce processus pour l'enseignement, surtout si les lieux éducatifs fonctionnent dans un contexte ludique.

2. Un espace de classe modulable

Les locaux proposent, les enseignants disposent. L'imagination doit être au service des besoins des tout-petits, ils doivent pouvoir évoluer dans la classe sans difficulté, y compris avec de gros jouets et pouvoir s'isoler du groupe s'ils en sentent le besoin. Mais il faut surtout qu'ils aient du plaisir à y venir. Pour un espace de classe modulable :

- Ne pas encombrer la classe, la vider des meubles vétustes, prévoir un aménagement évolutif. Installer des rideaux ou des paravents qui isolent l'enfant s'il le souhaite.
- Penser un lieu où les enfants se regroupent, au centre de la pièce, où la maîtresse peut organiser une activité collective ou semi-collective.
- Prévoir plusieurs petits lieux de jeu, où l'enfant peut jouer seul ou en compagnie d'un autre. Disposer de suffisamment de jouets aisément manipulables.
- Les activités structurées auront lieu sur une table proche du poste d'eau. Cette table accueillera les travaux de peinture, de modelage et autres, et ne sera pourvue de matériel qu'au moment de l'activité sous la surveillance de l'enseignant et de l'ATSEM.
- Coussins, matelas et peluches garniront un coin de repos où l'enfant pourra s'isoler.
- Le dortoir peut être un espace plurifonctionnel, où, une fois les couchages repliés, les enfants peuvent avoir des activités physiques ou de jeu. Dans ce cas, les enfants se l'approprient plus facilement. On veillera à créer des ambiances chaleureuses, avec de jolis tissus, de belles reproductions, comme dans la classe proprement dite.
- Lieu de rangement et de circulation, le couloir a son importance. C'est là que, le premier jour, l'enfant repère la place de son portemanteau à l'aide de la photo qui le désigne.
- Aux toilettes, de petits détails peuvent rendre le lieu plaisant, confier sa personne à un adulte qui n'est ni sa mère ni son père, est délicat. Il faut donc dédramatiser le passage aux toilettes.

3. Un exemple : le coin regroupement

Le coin regroupement est fait pour regrouper. Il représente l'espace de début d'activités, le lieu de transition des rituels, et le coin qui institutionnalise la fin de journée. Or ce coin regroupement est toujours relégué dans un renfoncement ou confiné le long d'un mur de classe : l'espace central n'est jamais au centre...

D'où cette proposition de fixer le regroupement comme lieu de rencontre, élément charnière de tous les temps d'apprentissage, espace qui embrasse l'ensemble des coins de la classe.

Les élèves participent aux rituels d'entrée, puis investissent dans les différents coins en fonction des consignes de l'enseignante. La journée d'apprentissage se donne à lire dans l'espace classe, à partir du lieu central qu'est le regroupement.



Un tableau mobile double face sépare le coin regroupement du coin graphisme. La petitesse de l'espace d'affichage présente deux intérêts majeurs :

- il oblige à sélectionner des documents en lien avec les apprentissages journaliers ou hebdomadaires

- il évite le fourre-tout d'affichage, obstacle aux repères visuels de l'enfant.

Au final il laisse vivre un affichage qui correspond aux apprentissages du moment.

4. Préconisations pour concevoir les coins ou espaces :

Le coin doit être conçu en fonction :

- de l'âge des élèves et de leurs connaissances préalables,
- du nombre d'enfants, du bruit,
- de la quantité (suffisante pour le nombre d'enfants) et de la qualité du matériel (pas de poupée chauve ni d'ours borgne),
- de la cohérence des objets : ce n'est pas un « bric à brac »,
- de l'espace (un grand coin vaut souvent mieux que deux petits).

Il faut prévoir sa « mise en service » :

- soit progressivement avec des verbalisations régulières,
- soit d'un coup avec consignes, accompagnement et aide du maître,
- soit par la participation et l'implication des enfants à l'organisation du coin.

Dans de bonnes conditions :

- les coins favorisent l'entrée des enfants dans leur culture, dans le monde social, dans les apprentissages constructeurs de leur identité intellectuelle, sociale et affective.
- ils facilitent le passage vers leur statut d'élève.

Pourquoi un coin ne fonctionne-t-il pas ?

- le matériel est insuffisant, mal adapté à l'âge, aux connaissances du monde des enfants,
- l'espace est trop petit, trop ouvert, ou trop fermé,
- les coins sont mélangés,
- le coin n'évolue pas,
- les enfants ne savent pas se servir des objets : le maître ne montre pas son intérêt, ne joue jamais avec eux,
- le matériel est désuet ou abîmé...

C. Progressivité des espaces, propositions selon les niveaux

PETITE SECTION

	Aménagement des espaces	En lien avec le développement	Pour construire les apprentissages et le devenir élève
Petite Section	<p>Espace jeux sensori- moteurs</p>  <ul style="list-style-type: none"> - manipulation : transvaser, enfiler, empiler, - construction (objets assez gros), - déplacements : objets roulants (gros camion...) 	<p>Les jeux sensori-moteurs permettent à l'enfant de construire ses représentations du monde au travers de manipulations physiques des objets et l'expérimentation par tâtonnement actif.</p>	<p>Découverte du monde/langage La présence de l'enseignant, par ses interactions, facilite l'accès aux conduites langagières en appui sur l'action. Enrichissement du vocabulaire (les objets, leurs caractéristiques, les verbes d'action).</p> <p>Agir avec son corps L'enfant découvre les possibilités de son corps. Il affine la coordination motrice, opère plusieurs gestes simultanément.</p>
	<p>Espace peinture/graphisme incliné sur de grands supports</p>  <ul style="list-style-type: none"> - encastrement, puzzles 		

**Petite
Section**

Espaces symboliques (peu d'objets en début d'année et à enrichir progressivement) :

- coin cuisine
- coin poupées



L'enfant s'y exerce dans le jeu d'imitation.
Il commence à se détacher de la perception immédiate.
C'est la période de l'explosion du vocabulaire et du questionnement : « Pourquoi ? »

**S'approprier le langage
Echanger/s'exprimer**

Organiser des ateliers de langue en s'appuyant sur les jeux symboliques : lors des échanges, l'enseignant incite l'enfant à reformuler en posant des questions ouvertes pour améliorer la compréhension, la communication et l'utilisation du vocabulaire en situation.

Séance de langage au coin poupées :

Site Eduscol :

[ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle/séquence en PS](#)

Devenir élève

Socialisation : passer progressivement du jeu individuel au jeu avec les autres.

Espace livres (clair, intime et confortable) :

- présentoir avec photocopies de la couverture des albums étudiés sur la période
- un bac avec les albums lus
- un bac pour les imagiers
- un bac avec les albums de la classe (comptines, prénoms, cahier de vie...)



L'enfant a besoin :

- de toucher, de regarder l'objet livre,
- d'écouter la mélodie des mots, des phrases, des formulettes,
- de parler des histoires lues ou entendues,
- d'écouter, de réécouter les histoires lues dans une relation privilégiée à l'enseignant.

Découvrir l'écrit/S'approprier le langage

Dans tous les cas, les ouvrages devront être choisis, changés régulièrement tout en étant à disposition sur un temps assez long et référés au projet de la classe.

Les productions de la classe (albums écho, cahiers de vie, comptines..) seront à disposition.

Les séries avec un personnage (Petit ours brun) facilitent l'identification et développent un comportement de lecteur. Les contes adaptés et les albums avec formules permettent l'acculturation à la langue écrite.

http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle

Petite section	<p>Espace regroupement avec sièges à dossier, tapis, avec un panneau d'affichage pour éviter l'accumulation d'écrits</p> <p>Evolutif : en début d'année pas forcément tous les élèves de la classe au même moment.</p>	<p>L'enfant commence à s'intéresser aux autres et aux propositions de l'enseignante. Cet espace permet de fédérer la vie de la classe et le groupe.</p>	<p>Devenir élève</p> <p>Apprendre à être ensemble à partir de comptines, de jeux de doigts, de chansons, de poésies. Activité régulière de récitation des poésies apprises depuis le début de l'année pour permettre aux enfants de développer leur mémoire.</p> <p>Apprendre progressivement ce qu'est l'école (consigne, rester assis, favoriser l'attention collective...)</p> <p>Favoriser les relations entre les enfants (respect, écoute, échanges) et les interactions.</p>
	 <p>Espace scolaire (une grande table pour 8/10 ou 2 tables rondes)</p>	<p>Peu de tables au début d'année pour répondre aux besoins de mouvements et de déplacements. Les enfants apprennent en situations vécues dans l'action</p>	<p>Devenir élève</p> <p>Apprendre à rester assis de plus en plus longtemps et apprendre à travailler avec ceux que l'on n'a pas choisis.</p> <p>Accepter de rentrer dans des activités progressivement contraintes.</p>
<p>Au fil de l'année : faire évoluer les objets des espaces sensori-moteurs, aménager deux espaces symboliques (enrichissement avec des objets de plus en plus petits) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace graphique devient vertical et horizontal - le coin regroupement évolue pour la classe entière, passer d'un espace scolaire réduit (un grande table) à un espace avec plusieurs grandes tables. 			

MOYENNE SECTION

	Aménagement des espaces	En lien avec le développement	Pour construire les apprentissages et le devenir élève
Moyenne Section	<p>Espace jeux sensori-moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - manipulation (bac à graines, sable...) en début d'année - construction avec des objets plus petits (cubes) - bricolage  <ul style="list-style-type: none"> - garage et voitures - puzzles 	<p>Ils tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle. La motricité s'affine.</p>	<p>Découverte du monde (matières et objets)</p> <p>Réutilisation de propositions fortuites pour proposer des activités plus construites.</p>
	<p>Espace peinture/graphique vertical avec de grands supports, traces dans la matière (semoule, farine, sable...)</p> 	<p>Partir du bras pour progressivement activer les autres parties : maîtrise de la trace (utiliser la main et les doigts pour produire sans autres mouvements du corps).</p>	<p>Activités graphiques et plastiques</p> <p>Reprendre un premier jet après une mise à distance temporelle, le transformer, l'enrichir avec de nouvelles matières, outils, gestes graphiques.</p> <p>Devenir élève</p> <p>L'enfant doit apprendre à revenir sur son travail (ces attitudes le préparent aux activités futures).</p> <p>http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf</p>

**Moyenne
Section**

Des espaces symboliques, qui évoluent en cours d'année, mis en valeur au plus près de la réalité (apport d'ustensiles), accueillants, ordonnés.



Le jeu : « faire semblant » permet à l'enfant de pratiquer des substitutions symboliques d'objets, de personnes assumant des rôles et créant ainsi une « réalité fictive » fondée sur des images mentales et des inventions.
 Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre.
 Dans les jeux de rôles, il évacue ses frustrations et il projette ses relations, ses désirs en jouant des personnages.

S'appropriier le langage
 Enrichir la qualité de la langue (vocabulaire et syntaxe) et les interactions.
www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine...
Devenir élève
 Établir des relations sociales avec les autres.
Langage/Découverte du monde
 À partir des vêtements, en fonction du moment de la journée, des saisons... enrichir le vocabulaire/développer les situations de classement en faisant justifier les critères.
 Des situations concrètes sont organisées pour favoriser les apprentissages par manipulation, imitation et interactions : mettre la table, compléter les couverts manquants pour estimer, comparer et compléter des collections – préparer un menu pour « n » personnes (dessiner/écrire)...

Espace livres :
 Confortable, ranger par catégorie, varier les types d'écrits .

L'enfant a besoin de vivre de multiples situations de la vie quotidienne et fictionnelle pour développer son système émotionnel, social, ses représentations mentales et pour construire son appartenance sociale.

Découvrir l'écrit/S'appropriier le langage
http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle

Espace regroupement

L'enfant a besoin de construire des repères sociaux.

Construire l'entité classe en début de journée
 Chanter ensemble / écouter une histoire / jeux (de mémoire , de langue, de numération...) pour « rebrasser » les mots utilisés en situation)
 Conduire les rituels.
 Démarrer un projet.

GRANDE SECTION

	Aménagement des espaces	En lien avec le développement	Pour construire les apprentissages
Grande Section	Espace « jeux de société » Jeux à règles	L'enfant maîtrise ses pulsions et prend plaisir à jouer avec les autres, les règles le sécurisent.	<p>Dans tous les domaines</p> <p>Ils sont utilisés en situation d'apprentissage avec l'enseignant, en situation d'entraînement avec l'ATSEM et ensuite seulement en autonomie.</p>
	<p>Espace jeux de construction</p> <p>Technologie : livres ou en réponse à une fiche technique , avec ou sans l'enseignant objets aux propriétés plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - atelier bricolage/découverte (aimants) - légos, kappla <p>(cf.pôle pédagogique IA77 espaces sciences à la maternelle http://www.ia77.ac-creteil.fr)</p>	Permet l'expérimentation, le tâtonnement actif et intentionnel, permet de découvrir différents matériaux et leurs propriétés, s'appuie sur des modèles.	<p>Découverte du monde</p> <p>Découvrir le monde : objets, matière... Espace privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.</p> <p>Devenir élève</p> <p>Établir des relations sociales avec les autres, coopérer, observer.</p> <p>Percevoir, sentir, imaginer, créer</p> <p>Adapter son geste à des contraintes matérielles et exercer des choix parmi des procédés, des matériaux.</p> <p>S'approprier le langage</p> <p>Enrichir la qualité de la langue.</p>
			
	<p>Atelier graphique avec plan incliné, tableau ardoise, ordinateur, outils scripteurs variés, avec affichage du répertoire des signes graphiques découverts dans l'année. Un espace écriture distinct sera aménagé types d'écrits : affichages différents alphabets.</p>	Affiner le contrôle du geste, Enrichir la précision. A aménager au regard des compétences acquises	<p>Activités graphiques et plastiques</p> <p>Nombreux exemples d'activités et de jeux http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf</p> <p>Adapter son geste à des contraintes matérielles et exercer des choix parmi des procédés, des matériaux.</p>
<p>Espace symbolique avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un coin marchande et coin cuisine qui évoluent et s'enrichissent en lien avec les activités en découverte du monde 	L'identification par les jeux de rôle permet l'édification de la pensée abstraite. Se mettre dans la peau d'un personnage permet de développer la capacité à comprendre les intentions d'autrui, d'adopter le point de vue d'autrui : théorie de l'esprit.	<p>S'approprier le langage</p> <p>Enrichir la qualité de la langue, utiliser des verbes d'action, poser des questions.</p> <p>Devenir élève</p> <p>Établir des relations sociales avec les autres.</p>	

	 <p>- un coin déguisement transformé en cabine d'essayage avec des habits sur cintre, des accessoires (boîte à bijoux, coffre à chapeaux...) et différents miroirs, - Château fort/ferme avec figurines.</p>	<p>Le jeu symbolique sollicite l'imagination de l'enfant et permet de comprendre les conséquences d'une action simulée et le déroulement de la chaîne des actions dans une situation fictive</p>	<p style="text-align: center;">Découverte du monde</p> <p>Faire évoluer vers des représentations en volumes (maquettes...)</p> <p>Classer, ordonner des objets, comparer des collections que l'on compare par estimation et par dénombrement...</p> <p>Réaliser une collection, dénombrer une quantité, peser, compter, rendre la monnaie au coin marchande.</p> <p>www.gap.iem.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine.</p>
<p>Grande Section</p>	<p>Espace livres : confortable, présentoir avec les albums étudiés, rangés par catégorie : documentaires, albums, contes, magazines...</p> 	<p>Les enfants ont besoin de vivre des expériences et des émotions par procuration (en s'identifiant à des personnages, en s'immergeant dans les univers fictionnels ou réels), et rencontrer des situations conflictuelles, voire douloureuses (le deuil, la séparation...).</p>	<p style="text-align: center;">Découvrir l'écrit/S'appropriier le langage</p> <p>Découvrir le patrimoine, développer des attitudes de lecteur.</p> <p>http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle</p> <p>Observer, passer du langage en situation au langage d'évocation.</p>
	<p>Espace regroupement</p> 	<p>Il favorise la compréhension de l'appartenance au groupe classe et l'acquisition des règles d'apprentissage dans le cadre collectif.</p>	<p>- Il est le support d'affichages didactiques (mémoire de la classe, outils de référence pour les élèves, témoignage des apprentissages...). Attention à l'accumulation des écrits. La frise alphabétique peut être placée au coin atelier d'écriture. Les mots, les sons, les comptines sont rangés au fur et à mesure dans des classeurs et mis à la disposition des élèves.</p> <p>- Il permet de construire des séances d'apprentissage collectif : des débats, des découvertes collectives (autour d'un documentaire TV) des présentations de travaux de groupes, des mises en commun de recherches...</p>



D. Des espaces de jeux spécifiques à la maternelle

1. Point théorique sur les coins jeux

Pour un enfant d'âge préscolaire, jouer est une activité essentielle à son bon développement intellectuel, moteur, sensoriel, social et psychoaffectif. Il joue à la maison, il joue dehors (parc, jardin etc.). Respecter à l'école son besoin de jouer permettra de faciliter la transition entre l'espace domestique et l'espace social qu'est l'école.

C'est également par le jeu que l'enfant avant 6 ans va développer des compétences intellectuelles, faire de nouvelles expériences qu'il reliera à ses acquis personnels et scolaires. Il s'entraînera à des formulations langagières nouvelles, développera sa réflexion, fera des opérations mathématiques etc. Il apprendra également à mieux utiliser son corps, ses mains, ses doigts, et développera sa motricité fine et ses sens.

Dans le **jeu d'imitation**, l'enfant fait « **comme** ». Il met en scène des événements de sa vie psychique avec une distance émotionnelle et affective qui lui permet de mieux les appréhender.

Dans le **jeu symbolique**, l'enfant fait « **comme si** ».

Ces jeux sollicitent à la fois l'imaginaire, l'intelligence, l'affectivité et la raison.

Les coins-jeux à l'école maternelle créent un espace « transitionnel » entre la maison et l'école pour faciliter le passage du statut d'enfant à celui d'élève. Leur aménagement et leur organisation répondent à un projet pédagogique exigeant, lequel permettra de proposer des activités variées et progressives par petits groupes. Ces coins jeux sont soumis à évolution afin d'enclencher des apprentissages variés répondant à la diversité des élèves et à leur âge.

Ils doivent être conçus, préparés et évalués de façon rigoureuse en fonction :

- d'objectifs d'apprentissages : qu'est-ce que je veux que les élèves y apprennent ? ;
- des moyens cohérents avec des objectifs : quels objets et pour quoi faire ? Comment les disposer ? Combien d'enfants pourront aller dans les coins ? Modalités d'utilisation ?
- des modalités d'évaluation : les élèves ont-ils participé ? Ont-ils acquis ce que j'avais programmé ?

Ces espaces doivent être conçus pour couvrir la diversité des niveaux de développement des enfants, répondre à leurs besoins en fonction de l'espace (mieux vaut un grand coin que deux petits) et du bruit.

L'usage des coins jeux doit être pratiqué par tous les élèves en jeux libres et en jeux à visée pédagogique. Dans ce second cas, ceux-ci ne doivent pas être une vitrine où l'on répète toute l'année la même chose.

Les objets « familiers » de ces coins doivent appartenir à des catégories connues et repérables comme par exemple les objets de la cuisine, de la salle de bain, etc. Il doit exister une cohérence entre ces objets, un coin jeux ce n'est pas un « bric à brac ».



2. Le coin poupées, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?

Le coin poupées permet ainsi de mettre en scène une importante quantité d'évènements de la vie psychique et corporelle de l'enfant. Par exemple, on peut jouer à la poupée pour mettre en scène l'acceptation d'une règle commune, dédramatiser une séparation (à l'école, chez la nounou, l'endormissement de la sieste ou du soir, etc...), appréhender des évènements liés au corps (aller aux toilettes, être malade, l'auscultation médicale, se laver, l'intimité, etc...), apprendre à choisir des vêtements en fonction de la météo, choisir un repas équilibré et apprendre les codes sociaux liés au repas, gérer un conflit etc...

Tout cela se fait avec un guidage de l'enseignant qui pourra transmettre les codes sociaux et développer, chez chaque enfant, le langage en situation. Ce sont autant d'évènements physiques, psychiques et sociaux de la vie de l'enfant qui sont en cours d'acquisition et que l'école maternelle doit aider à acquérir.

Mise en pratique

Les coins-jeux peuvent être répartis soit dans la classe de chaque enseignant, soit entre plusieurs classes avec une circulation des enfants (décloisonnement, classes ouvertes). Ils sont permanents, spacieux et délimités. Le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du lieu. Il faut penser à favoriser le rangement en prévoyant des étagères et en codant les emplacements de rangement. Les élèves de grande section peuvent aider les enfants plus jeunes à trier et ranger les habits dans des bacs. Pour les plus jeunes, il faut prévoir un espace de déplacement et mettre des vêtements simples à enfiler car ils déshabillent mais ne rhabillent pas.



Matériel



Le choix des poupées est important :

- des poupées blanches, noires etc... et des deux sexes ;
- des poupées de la taille d'un vrai bébé (48/50cm) ;
- des poupées à corps dur pour mener des activités autour de l'hygiène ;
- des poupées à corps mou pour les habiller et déshabiller plus facilement ;
- des poupées avec des cheveux synthétiques qui peuvent être lavés et coiffés afin de favoriser l'utilisation de brosses et de peignes ;
- des poupées avec des cheveux dessinés dans le plastique et des yeux de toutes les couleurs, pour offrir un modèle plus symbolique afin de construire la notion de représentation

Le matériel doit être adapté à la taille des poupées :

- literie adaptée au mobilier (lit, landau etc.) ;
- vêtements de différents types avec boutons, fermetures éclair adaptés à la taille des poupées et aux capacités motrices des enfants.

Pour maintenir l'intérêt de ce coin, il faut veiller à :

- renouveler les vêtements, les maintenir propres (il est possible de s'en procurer un grand stock en demandant aux parents de vrais vêtements en taille naissance).



Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Choisir les vêtements avec des matières et des graphismes de plus en plus variés (coton, laine, velours, polaire, fourrure, soie) qui favorisent une discrimination de plus en plus fine.</p> <p>Faciliter le jeu en offrant des bébés de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.</p>	<p>Enrichir la garde-robe avec des vêtements de saisons différentes et avec des systèmes de fermeture de plus en plus complexes (boutons, boutons - pression, fermetures à glissière, scratch...), qui favorisent la motricité fine (pression du pouce, du bout des doigts, le pincer etc.).</p>	<p>Complexifier le type de vêtements avec des façons d'enfiler différentes (pantalon, gilet sans manche, avec manches courtes, manches longues, chemise, culotte, chaussures, collant, bonnet, etc...) en s'exerçant à enfiler les vêtements de différentes manières. L'enfant a alors besoin de réfléchir, de tâtonner et d'expérimenter.</p>

<p>Répondre aux besoins de déambulation des petits en proposant des poussettes, des landaus...</p> <p>Proposer une organisation simple : un ou deux lits, une chaise haute, un meuble pour les vêtements, une baignoire pour laver les poupées.</p>	<p>Apporter progressivement des accessoires nouveaux : mobilier, table à repasser, accessoires pour l'hygiène corporelle.</p> <p>Faire varier les éléments (remplacer la table à langer par une coiffeuse par exemple).</p>	<p>Faire évoluer ce coin en le dotant d'un matériel miniaturisé : maison de poupée, ferme, cirque, château-fort.</p> <p>Construire avec eux (maquette d'une maison de poupée par exemple).</p>
---	---	--

Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, le questionner, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait. Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant proposera des nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu.

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
<p>L'enseignant dit par exemple :</p> <p>« Dehors, il fait froid, les poupées veulent aller se promener. Comment va-t-on les habiller ? » ;</p> <p>« C'est le soir, les bébés ont faim. Qu'est-ce qu'on va faire à manger ? » ;</p> <p>« Le bébé est fatigué, on va le coucher... » .</p>	<p>L'enseignant dit par exemple : « Le bébé se réveille, c'est l'heure d'aller au parc, que faut-il préparer et comment va-t-on l'habiller ? » ;</p> <p>« C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour papa, maman, et les deux enfants... » ;</p> <p>« Le bébé est fatigué, on va lui donner son bain et ensuite aller le coucher... » .</p>	<p>L'enseignant dit par exemple :</p> <p>« Le bébé se réveille, il est malade, que fait-on ? » ;</p> <p>« C'est le soir, nous avons des invités, quel menu allons-nous préparer ? » ;</p> <p>« On part demain en vacances, qu'est-ce qu'on emmène ? » .</p>

S'approprier le langage (référence aux programmes)

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage. Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. Comprendre une consigne simple. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent. Produire des phrases correctes, même très courtes.</p>	<p>Participer à un échange collectif en écoutant autrui. Ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques. Comprendre les consignes des activités au moins en situation de face à face avec l'adulte. Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent. Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites.</p>	<p>Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que ». Comprendre des consignes données de manière collective. Produire des phrases complexes correctement construites et utiliser un vocabulaire pertinent.</p>

Compétences syntaxiques

(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

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Vocabulaire : <u>Noms</u> : chambre, lit, couverture, drap, chaise, lampe, téléphone, tapis, laine, lavabo, glace, brosse, peigne, cheveu, ménage, poussière, vêtement, robe, jupe, pantalon, culotte, manche, manteau, bouton, poche, pied, linge, chaussure, chaussette, balai, tricot, chemise. <u>Verbes</u> : se coucher, (se) laver, (se) sécher, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, (s)'habiller, déshabiller, se changer, porter, se couvrir. <u>Adjectifs</u> : beau/belle, fatigué, petit/grand, sale/propre, chaud, joli, nu/habillé. <u>Adverbes</u> : à côté/loin, en bas/en haut, au-dessous/au-dessus. <u>Prépositions</u> : à, au, vers, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière.</p>	<p>Vocabulaire : <u>Noms</u> : poupée, poussette, veste oreiller, couette, coussin, col, pyjama, fauteuil, pouf, canapé, siège, vase, cadre, toilette, bas, collant, pull-over, veste, anorak, lacet, chausson, bonnet, gant, moufle, maillot, écharpe, casquette, cagoule, parfum, frange, barrette, cil, sourcil, dent, dentifrice, tube, coffre, coffret, bijou, bracelet, bague, collier, fer (à repasser), habit, aspirateur, désordre, chiffon. <u>Verbes</u> : s'allonger, (se) coiffer, (se) maquiller, hésiter, préférer, repasser, téléphoner, secouer. <u>Adjectifs</u> : coquet(te), blond, brun, roux. <u>Adverbes</u> : à l'endroit, à l'envers. <u>Prépositions</u> : en bas de/en haut de, au dessus de/au dessous de.</p>	<p>Vocabulaire : <u>Noms</u> : commode, baignoire (de bébé), miroir, reflet, boucle, mode, sèche-cheveux, paupière, gencive, broche, fermeture, blouson, imperméable, foulard, chemisier. <u>Verbes</u> : tresser, tordre, brancher, brosser, aspirer, aérer, suspendre, boutonner <u>Adjectif</u> : bouclé, occupé, coincé. <u>Adverbes</u> : à droite/à gauche <u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de.</p>

Syntaxe

<p><u>Pronoms</u> : objectif principal : diversification : il, elle, ils, elles, je, tu, on.</p> <p><u>Temps</u> : renforcement du système à trois temps : présent/passé composé/futur aller (proche): je porte le bébé/j'ai lavé le bébé/ je vais l'habiller.</p> <p>Phrases en rapport avec l'univers du bébé (espace/temps)</p>	<p><u>Pronoms</u>: comme en PS en insistant sur je et tu.</p> <p><u>Temps</u> : sortir du système à 3 temps en favorisant l'émergence de l'imparfait</p> <p><u>Complexités</u> : émergence de</p> <ul style="list-style-type: none"> -parce que :« parce qu'elle a chaud ». -que « je veux que tu manges » -infinitif « je veux dormir » -pour +infinitif : « pour aller se promener » -qui relatif « la poupée qui ...» 	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant nous, vous.</p> <p><u>Temps</u>: alternance passé-composé/ imparfait et usage du conditionnel</p> <p><u>Complexités</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> -pour que -pour +infinitif -quand, comme -relative en que et où
--	---	---

Vers le langage écrit

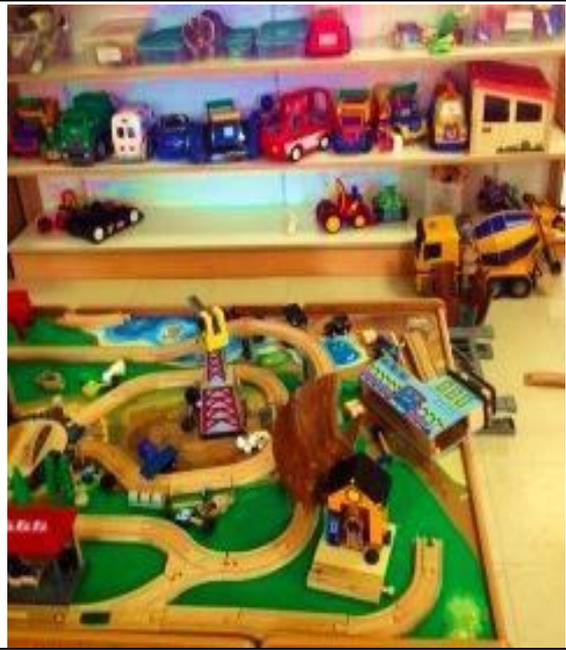
<p>Réalisation d'un imagier « les vêtements » ou de « fiches-mots » (les images peuvent être découpées dans des catalogues) ex : des chaussettes.</p>	<p>Habiller une poupée en fonction d'une consigne écrite (recours à un imagier si besoin). Par exemple : « habille une poupée avec un manteau, une écharpe et un pantalon ».</p>
---	--

Albums	Imagiers
<p>Cropetite, Michel Gay, L'école des loisirs</p> <p>Costume de savon, L'école des loisirs</p> <p>Le bain, Pascale Bougeault, L'école des loisirs</p> <p>Où va l'eau de la baignoire?, Anne Agopian et Charlotte Mollet, Didier Jeunesse</p> <p>Nini et sa poupée, Colette Hellings, Dominique Maes, L'école des loisirs</p> <p>Le bain de Manu, Alex Sanders, L'école des loisirs</p> <p>Je m'habille et je te croque, Bénédicte Gueper, L'école des loisirs</p> <p>La chambre de Vincent, Kimiko, L'école des loisirs</p> <p>Salut poupée, Adèle Turin, Margherita Saccaro, Édi7ons des femmes</p> <p>SÉRIE : L'âne Trotro fait sa toilette, L'âne Trotro s'habille, Bénédicte Guettier, Gallimard Jeunesse, Giboulées</p>	<p>Imagier de la maison, Hachette Jeunesse</p> <p>Imagier des bébés, les habits, Fleurus</p> <p>Les vêtements, Béatrice Garel, Nathan jeunesse</p>

Ressources pédagogiques

- Document « Le langage à la Maternelle »
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.

3. Le coin véhicules, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



Le coin véhicules est un espace qui sollicite considérablement les règles sociales et peut mettre en scène la vie de famille, l'environnement, le paysage, etc... Objet utilitaire ou accessoire d'apparat, la voiture est généralement un symbole de puissance et de liberté. Organiser un parcours routier urbain en variant l'architecture (maison immeubles, parc, magasins) ou rural en variant le paysage (plaine, montagne, lac, campagne, forêt, etc...) sera le terreau d'histoires qui peuvent arriver. Il est fréquent de voir des enfants jouer aux accidents avec des voitures, et il faut se saisir de ces questions pour travailler un code de « vivre ensemble », mais aussi aborder la prévention routière, le respect de l'autre, la gestion du conflit. Avec des automobiles permettant d'y mettre des personnages, on a la possibilité de mettre en scène la vie de famille avec le rythme de travail de la semaine, déposer les enfants à l'école, aller au travail, faire les courses etc., ce qui permettra de parler de la séparation et des retrouvailles, de jouer à la marchande et d'aborder d'autres domaines comme les mathématiques, l'alimentation etc...

Le dimanche, la famille peut aller visiter une ferme, aller au zoo etc... Autant de situations où l'automobile est un moyen de déplacement d'un lieu à un autre, d'une activité à une autre, d'un savoir à un autre, et un prétexte à l'enseignant pour développer en situation des compétences sociales et des savoirs scolaires chez les enfants.

Mise en pratique

Le coin véhicule peut être localisé dans la classe et/ou hors de la classe : il peut être mobile. En effet, il n'y a pas de voiture sans moteur et ce coin peut s'avérer bruyant. Ce coin peut donc aussi trouver sa place à l'extérieur de la classe, dans une pièce attenante ou dans la cour de récréation au beau temps.

Matériel

Le matériel doit être en bon état :

- des petites voitures, voitures démontables, camions, engins de chantier...
- des objets articulés qui soulèvent, déplacent, transportent, poussent...
- des rangements : boîtes, bacs, étagères
- des éléments de circuit : ponts, routes, plan inclinés...
- un garage ou un tapis de voiture.

L'enseignant doit être vigilant au type de tapis qu'il choisit.

En effet, **beaucoup de tapis croisent des représentations diverses**

(plane, profil, trois-quarts) qui peuvent nuire, chez le jeune enfant, à l'intégration de la perception plane.

Il est préférable de choisir un support sans dessin sur lequel on intégrera des éléments en 3D.

L'enseignant doit penser à multiplier les possibilités de jeu. L'espace doit être vaste pour que les enfants puissent circuler autour et se positionner de différentes manières (les enfants jouent debout si le circuit est mis sur une table, ils sont à quatre-pattes ou allongés si le tapis est au sol).

Pour permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps, il faut veiller à :

- maintenir en état toutes les voitures, les éléments du circuit...
- apporter des éléments différents de ceux que les enfants ont chez eux
- varier la taille, le type des éléments (camions de pompiers, engins de travaux...)
- apporter des personnages, des animaux, des bâtiments, des jeux de construction (par exemple des kaplas pour faire des circuits, des légos pour construire un village...).



Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>L'enfant découvre le jeu consistant à faire rouler un véhicule, à suivre une route, à ranger les véhicules dans des parkings identifiés.</p> <p>Il faut donc pouvoir proposer aux enfants un grand nombre et un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des objets variés.</p> <p>Les garages peuvent être très simples (des boîtes ou étagères suffisent).</p> <p>L'enseignant peut prévoir les mêmes véhicules de différentes tailles et de différentes couleurs. En fin d'année, la taille des routes et des véhicules peuvent diminuer.</p>	<p>L'enfant découvre le rôle de metteur en scène, il crée son propre cadre. L'enseignant peut alors apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser comme des ponts, des tunnels.</p> <p>Les garages sont plus complexes avec des places de parking de différentes largeurs et de différentes longueurs. Ils induisent d'autres manipulations.</p>	<p>Les jeux de rôles sociaux sont différents au sein d'un petit groupe. C'est le moment de proposer un cadre enrichi avec des personnages, des petits véhicules, des maisons avec des circuits plus complexes, faisant référence au code de la route (tracés, panneaux...).</p> <p>En lien avec le travail sur l'espace, les enfants peuvent travailler sur la maquette du quartier et se déplacer avec les véhicules. L'enseignant peut introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexes.</p>

Rôle de l'enseignant

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, le questionner, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait. Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant proposera des nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu (*autres scénarios en sciences et en technologie*).

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
 <p>L'enseignant dit par exemple :</p> <p>« au garage, on peut faire rouler les voitures sur les routes et les garer sur les parkings qui sont de la même couleur que la voiture (ou sur le parking sur lequel il y a la photo de la voiture), il faut faire attention sinon on peut avoir un accident, chacun prend une voiture et joue. »</p>	<p>L'enseignant propose des scénarios plus complexes : « il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? »</p> <p>Si l'enseignant met suffisamment de matériel à disposition des élèves (légo, kapla...) les enfants créent leur cadre, ils sont metteurs en scène. Ils mettent en place des mécanismes d'imitation et d'identification.</p>	<p>L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles : « on va jouer au garage, moi je fais le policier, toi le papa qui part au travail, toi le garagiste... ».</p> <p>Les enfants deviennent capables de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invités...) au sein d'un petit groupe.</p> <p>Le coin voiture peut s'enrichir de jeux de construction variés qui vont permettre à l'enfant d'imaginer et de construire son propre cadre (des routes qui se croisent, les bâtiments).</p>

S'approprier le langage (référence aux programmes)

Section de petits	Section de moyens	Sections de grands
<p>Entrer en relation avec autrui par la médiation du langage.</p> <p>Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.</p> <p>Comprendre une consigne simple.</p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent.</p> <p>Produire des phrases correctes, même très courtes.</p>	<p>Participer à un échange collectif en écoutant autrui. Ajuster son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques.</p> <p>Comprendre les consignes des activités au moins en situation de face à face avec l'adulte.</p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent.</p> <p>Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites.</p>	<p>Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange.</p> <p>Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient « parce que ».</p> <p>Comprendre des consignes données de manière collective.</p> <p>Produire des phrases complexes correctement construites et utiliser un vocabulaire pertinent.</p>

Compétences syntaxiques

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.

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexifications lexicales. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire :	Vocabulaire :	Vocabulaire :
<p><u>Noms</u> : garage, auto, voiture, route, roue, vitesse, feu, accident, moto, camion, car, voyage, avion, roues...</p> <p><u>Verbes</u> : partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, voler, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder, réparer ...</p> <p><u>Adjectifs</u> : un, deux, trois, ... dix, premier, deuxième, troisième, dernier, blanc, noir, gris, bleu, rouge, jaune, vert, petit, gros, même, pareil, seul, solide, neuf ... Petit, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : vite, lentement, à côté, loin, en bas/en haut, au-dessous/ au-dessus, au milieu, autour</p> <p><u>Prépositions</u> : à, au, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière.</p>	<p><u>Noms</u> : pneu, volant, frein, phare, carrefour, embouteillage, bouchon, virage, zigzag, panne, parking, vélo, engin, grue, quai, aéroport, pilote, hélicoptère, fusée, pédales, rond-point, panneaux, stop, feux de circulation, sens interdit, passage pour piétons, bateau...</p> <p><u>Verbes</u> : démarrer, dépasser, se croiser, s'envoler, décoller, atterrir, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, s'amuser, échanger, tendre, freiner, klaxonner, dépasser, traverser..</p> <p><u>Adjectifs</u> : moyen, abîmé, ancien, cassé, tricolores. long, court, petit, moyen, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à côté de, près, vers, loin de, en bas de/en haut de, au-dessous de/au-dessus de, au milieu de, autour de.</p>	<p><u>Noms</u> : véhicule, pont, tunnel, automobiliste, coffre, clignotant, pont, croisement, circulation, cycliste, bulldozer, plaisir, bombe, astronaute, cosmonaute, chauffeur, vitre, guidon, ceinture de sécurité, portière, capot, moteur...</p> <p><u>Verbes</u> : se déplacer, circuler, accélérer/ralentir, stopper, s'approcher, rattraper, doubler, s'enfuir, bloquer, contenir, récupérer</p> <p><u>Adjectifs</u> : fragile, furieux triangulaire, carré... large, étroit</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, à travers, entre, à droite de/à gauche de.</p>

Syntaxe

<p><u>Pronoms</u> : utiliser différents il, elle, ils, elles, on</p> <p><u>Temps</u> : utiliser les trois temps présent, passé, futur proche. (je tourne..., j'ai tourné..., je vais tourner...).</p> <p><u>Adjectifs</u> : utiliser les adjectifs au masculin et au féminin.</p> <p><u>Prépositions</u> : dans le parking, sur la route, elle va au garage ...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en PS en ajoutant je et tu.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf. lexique).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-parce que « parce qu'elle est en panne »</p> <p>-que « je veux que tu roules »</p> <p>-infinitif « je veux doubler »</p> <p>-pour +infinitif « pour aller se promener »</p> <p>-qui relatif « la voiture qui » je veux que...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant nous et vous.</p> <p><u>Temps</u> : utiliser le conditionnel.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf. lexique).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-pour que,</p> <p>-pour + infinitif,</p> <p>-quand, comme,</p> <p>-relatives en que et où.</p>
---	---	---

Albums

Les transports, Belineau, Michelet
Ma voiture, Byron Barton, Ecole des loisirs
Dans la voiture. Au fond du jardin. Sur la branche, Claude Ponti, Ecole des loisirs
L'homme au camion, Bruno Munari, Seuil Jeunesse
Ca roule, Agnès Vandewiele, Larousse
Les machins qui roulent, Agnès LarousseRosentiel et Marie Aubinais, Larousse
Voitures, tracteurs et camions..., Gérard Browne, Bayard
Je conduis une voiture, Pierrick Bisinski, Nathan.

Imagiers

Mon imagier des véhicules de Nathalie Choux, Nathan
Mon tout premier imagier des véhicules de Fiona Land, Nathan
Mon imagier des transports de Agence Colibri, Milan Jeunesse
Mon très grand imagier : les véhicules (1DVD) de R. Randall et B. Teckentrup, Hatier Jeunesse
Regarde, Plein de véhicules ! de Yayo Kawamura, Ballon.

Sitographie

Mission maternelle de la Sarthe :

<http://www.ia72.ac-nantes.fr/ecole-maternelle/se-former-agir-et-innover/devenir-eleve/le-jeu-a-l-ecole-maternelle/le-jeu-a-l-ecole-maternelle-596549.kjsp?RH=1361368769196>

Ressources pédagogiques

- Document « le langage à la Maternelle »
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.

E. Des espaces à généraliser pour mieux apprendre

Aménager l'espace dans la classe

1. L'espace graphisme, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



Le coin-graphisme est un espace d'expériences sur l'acte graphique où l'enfant va exercer sa trace sur des supports variés et des outils, mais aussi exercer ses **capacités motrices** et développer les **capacités perceptives** où on donne à voir des images, des objets qui laissent des empreintes.

C'est un espace d'observation et de productions de traces. La verbalisation est essentielle.

Il s'appuie sur le besoin naturel de laisser sa trace, donc de conserver, reproduire.

Le coin graphisme est enrichi constamment par l'apport des productions d'élèves, de reproductions (photos d'éléments graphiques récoltés dans l'environnement, images ...), les collections sont à encourager.

Les objectifs poursuivis sont d'ordre moteur, perceptif et sémiotique.

Il contribue à l'éducation du regard et à la maîtrise du geste graphique, capacités communes aux activités graphiques (dessin, graphisme et écriture).

Les processus fondamentaux du graphisme

Pour reproduire des formes, ce sont les fonctions perceptives et motrices qui sont sollicitées. Il faut donc que le maître les prenne nécessairement en considération pour les exercices graphiques comme il le fait pour l'enseignement de l'écriture. Laisser les exercices graphiques livrés au hasard d'exercices répétitifs prédéfinis n'est pas une situation d'apprentissage et ne favorise pas le développement de l'élève.

Dans la mise en œuvre de ces processus, la verbalisation joue un rôle fondamental.

L'activité perceptive et les coordinations oculo-motrices

L'activité perceptive est première dans les activités graphiques, d'une part, pour découvrir et observer des formes, lignes et motifs sur un support imagé ou dans l'environnement, et, d'autre part, pour observer un modèle et le reproduire fidèlement.

La motricité et les coordinations graphiques

La motricité graphique a pour objectif principal la recherche du geste volontaire et de la précision qui permettent le tracé de lignes et de formes non aléatoires, l'adaptation du geste aux diverses contraintes matérielles ou directives.

Les organisations spatiales

La mise à l'épreuve, au cours des exercices graphiques, d'organisations spatiales variées permet à l'élève d'orienter l'espace graphique, le plan de la feuille (le « haut », le « bas », la droite, la gauche), de s'y situer et de l'investir.

Quelle démarche ?

La démarche préconisée est de partir des tracés spontanés, aléatoires résultats d'une activité motrice. D'abord dans des matériaux meubles (sable, semoule,...) par retrait pour ensuite déposer des traces, des formes avec des outils, des médiums variés, pour éduquer le regard et inviter à reproduire un élément isolé qui sera répété, combiné

Les traces produites sont observées. Par la verbalisation, l'élément graphique est nommé pour être ensuite exercé et reproduit dans des espaces graphiques variés (formats et textures, outils diversifiés).

La collection d'éléments graphiques est progressivement organisée : classeur, répertoire d'éléments (produits, récoltés, isolés) et enrichie (par des reproductions d'œuvres choisies) tout au long de l'année.

Les pistes graphiques sont à privilégier. L'espace dédié au graphisme peut être confondu avec l'espace « peinture » : il offre ainsi une surface vaste, oblique et verticale pour libérer l'amplitude du geste et permettre la coopération, le partage, les situations collectives (sauf en TPS/PS ou seules les situations individuelles sont préconisées).

Le choix des supports induit des réponses variées, tout comme l'outil proposé (la main, le doigt, l'objet pour aller vers l'outil scripteur) et le médium (déposer une matière épaisse, liquide) pour adapter le geste. La combinaison S.M.O.G : Support-Médium-Outil-Geste est à exploiter.

Il faudra donc varier, diversifier pour multiplier les possibles, pour enrichir les expériences et maîtriser le geste graphique. (Cf. *Repères de développement p3 du dossier*).

Des propositions pour la progressivité d'un apprentissage

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>«Imiter des gestes amples dans différentes directions.» (B.O. n° 3 du 19 juin 2008).</p> <p>Objectifs majeurs: faire l'expérience de la trace, développer et diversifier sa gestuelle, produire quelques tracés intentionnels.</p> <p>Conduire les élèves de petite section à réaliser des tracés avec une intention, développer la maîtrise gestuelle, le contrôle du tracé (freinage du geste, accélération, choix de la direction et organisation des formes sur des surfaces variées).</p>	<p>«Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture: cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table). Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés.» (B.O. n°3 du 19 juin 2008)</p> <p>Objectifs majeurs: développement de la maîtrise gestuelle; découverte et exécution des formes de base dans diverses compositions.</p> <p>En moyenne section, l'objectif est le perfectionnement des coordinations visuelles et motrices pour affermir le geste et sa précision, pour régulariser les tracés.</p> <p>Les formes possibles à découvrir et à reproduire sont plus géométriques et se rapprochent des tracés élémentaires de l'écriture.</p>	<p>Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.» (B.O. n°3 du 19 juin 2008)</p> <p>Objectifs majeurs : automatisation des gestes pour reproduire des formes de plus en plus précises et régulières; les utiliser dans des compositions complexes.</p> <p>Pour cette section, bien que l'apprentissage de l'écriture cursive occupe une place importante, les exercices graphiques demeurent nécessaires, les formes se réduisent, se régularisent, les gestes se disciplinent et vont étayer l'étude du tracé et de l'organisation des lettres.</p> <p>La reproduction de modèles est nettement plus aisée, que ce soit des modèles directement</p>

	<p>L'organisation spatiale est plus élaborée.</p> <p>La nouveauté dans cette section est la découverte de motifs graphiques au travers d'œuvres, de photographies.</p>	<p>observés ou intériorisés.</p> <p>L'activité graphique s'organise et s'anticipe dans des combinaisons souvent esthétiques et les élèves y consacrent plus de temps. Les contenus des dessins libres reflètent l'investissement graphique, ils s'enrichissent de motifs graphiques connus mais aussi inventés.</p>
--	--	---

Outils et supports

<p>Piste graphique verticale, table avec bac(s) ; plan horizontal spacieux. (table).</p> <p>Rangements accessibles pour classer les productions et accéder aux outils.</p> <p>Les outils : (variés)</p> <ul style="list-style-type: none"> - empreintes avec les mains, les doigts, avec des objets à qualité graphique (jeux, jouets, écrous, bouchons, capsules, peignes, éponges taillées, feuilles nervurées, tampons, pochoirs, brosses, rouleaux...) - les outils scripteurs doivent être de bonne qualité, ni trop gros ni trop fins, ayant une forme favorisant la prise digitale (forme spécifique), et adaptés à la tâche (feutres, crayons de couleurs et crayons à papier gras, craies grasses, crayons de cire, craies...) <p>Éviter les ardoises blanches (surface glissante qui ne favorise pas le freinage et la maîtrise gestuelle).</p> <p>Les supports :</p> <ul style="list-style-type: none"> -feuille lisse, papier dessin papier kraft, carton ondulé, de formes et de surfaces diverses. <p>Les matières : sable, semoule, pâte à papier, gouache fluide, épaisse...</p> <p>Apports et affichages :</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproductions, images, tissus, photos, papiers peints,.... Classeurs thématiques 	<p>Plans verticaux et horizontaux.</p> <p>Rangements accessibles pour classer les productions et accéder aux outils.</p> <p>Les outils : variés, ceux déjà cités, moins gros que pour la petite section.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ajouter des crayons de couleurs et des feutres pas trop fins, des craies grasses, des pastels à l'huile, etc. <p>L'usage des crayons de papier sera pérennisé.</p> <p>Les supports : diversifiés, ajouter papier-calque, du rhodoïd ou du papier transparent, du métal à repousser, des cartes à gratter... Le format varie en fonction du geste et de l'orientation souhaités (bandes très étroites par exemple)</p> <p>Apports et affichages</p> <p>Répertoires, classeurs de formes, images ou objets décorés.</p>	<p>Plans verticaux et horizontaux.</p> <p>Rangements accessibles pour ranger les productions et accéder aux outils.</p> <p>Les outils : ceux déjà cités</p> <ul style="list-style-type: none"> - ajouter des crayons de couleur et les feutres à pointe fine (exercices exigeant de la précision), stylos bille de couleurs, plumes métalliques. <p>Apprendre à tracer des lignes à l'aide d'une règle ou d'un double décimètre.</p> <p>Les supports : matériaux, taille, textures divers formats.</p> <p>Apports et affichages</p> <p>Pour favoriser l'observation et l'analyse : enrichissement des répertoires, des classeurs de formes, images ou objets décorés.</p>
--	---	---

Rôle de l'enseignant

L'enseignant aménage un espace favorable aux réponses graphiques riches et variées. Il sollicite l'enfant dans son exploration, aide à verbaliser et à mettre en mots les actions. Il propose des relances par des apports culturels et des interactions. Il aide à poser le regard, contrôler son geste, organiser la mémoire des traces et gestes.

Nature et organisation

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Au départ, les tracés spontanés prennent la forme de fuseaux, de traits circulaires irréguliers, de tourbillons ou de petits traits résultant parfois d'une impulsion motrice plus que d'une intention. Ils ont tendance à être centrés, conduire les élèves à investir tout l'espace feuille.</p> <p>Relever des formes intéressantes dans ces tracés libres pour les observer, les décrire, identifier le mouvement qui les a produits, les imiter.</p> <p>Par la suite, le maître conduit les élèves, toujours après observation et analyse, et en plusieurs essais, à tracer des lignes verticales et horizontales (plus difficiles), des lignes brisées et des boucles (qui seront encore irrégulières), des arcs de cercle, ainsi que toute forme simple découverte au cours des découvertes et observations,</p> <p><i>Les élèves pourront ensuite affiner les tracés grâce aux gestes maîtrisés: aller d'un point précis à un autre, faire se toucher deux formes, suivre une direction précise, respecter les proportions, répéter un même motif avec régularité selon une organisation spatiale donnée (dedans, dehors, autour, sur). On voit apparaître le dessin rudimentaire du soleil (rayons) et du corps du bonhomme avec quelques membres. L'enseignant laisse à disposition des outils, un support.</i></p>	<p>Toujours à partir de découvertes, d'observations et de descriptions, le maître introduit l'étude et le tracé des lignes parallèles, de la croix, du quadrillage, des lignes verticales ou horizontales régulières, avec un point de départ et un point d'arrivée imposés, les obliques, le rayonnement.</p> <p>On peut solliciter le tracé du carré et, plus tardivement, du triangle.</p> <p>Les lignes courbes, les arabesques, les arceaux, les coupes, les enroulements (spiraies), cercles concentriques, boucles, lignes sinueuses ou brisées (selon la trajectoire horizontale).</p> <p>Une collection de motifs graphiques peut être entreprise et exploitée.</p> <p><i>L'espace graphique se construit par l'agencement de formes et de lignes, les remplissages sont plus denses. Les alternances simples sont aisées (varier un élément, la forme, la couleur, la grandeur). Le temps accordé à la tâche est plus long.</i></p>	<p>Les réalisations graphiques sont de plus en plus aisées, les tracés plus précis et réduits, réalisés avec plus de fermeté, les formes variées:</p> <ul style="list-style-type: none"> - boucles et arceaux tracés dans toutes directions (horizontales, verticales); - lignes régulières, alternance de l'amplitude des lignes ondulées, changements de sens de rotation des lignes de boucles; - tracés de formes géométriques (triangle); - dessins de motifs symétriques (d'abord selon un axe vertical puis horizontal); - étoiles en rayonnement; - motifs élaborés; rayonnements; - frises; alternances variées. <p><i>Encourager les élèves à modifier ou à enrichir une forme, à l'agrandir ou à la réduire, à la détourner. Les élèves sont amenés à utiliser des formes selon une intention en variant les organisations spatiales: remplissage d'espaces délimités, rayonnement à partir d'un point ou de plusieurs points. Il s'agit de développer leur capacité à respecter un rythme, une trajectoire, une frontière, en enchaînant les gestes selon une orientation donnée. L'exploitation des richesses de l'environnement et des contextes culturels les aide dans la reproduction et l'organisation des formes.</i></p>

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
<p>L'enfant agit. Partir du geste spontané, une réponse par rapport au format, à la taille du support. Par exemple, le support inducteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - donner un format rond, des feutres larges, les réponses des enfants sont observées. - donner un support qui comporte des trous et laisser les enfants s'approprier et répondre. 	<p>A partir d'un dessin spontané, l'enseignant isole un élément, le reproduit. L'élément graphique est posé sur un support, l'enfant est invité à continuer, prendre en compte l'élément.</p> <p>Il pourra le reproduire, le continuer, le combiner.</p>	<p>A partir d'un élément graphique isolé, faire chercher aux enfants ce signe dans l'environnement. Par exemple une ligne brisée :</p> <p>Prendre en photo la grille de l'école, la plaque d'égout</p> <p>Chercher l'élément dans des images de magazines.</p> <p>Augmenter la collection du répertoire graphique.</p> <p>Reproduire et combiner.</p>

Repères pour évaluer les progrès

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>A la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - motricité : limiter et orienter le geste en fonction du plan de travail et des consignes (gestes amples ou réduits); reproduire une forme simple mais précise (action volontaire); - préhension : tenir de manière adaptée et efficace des outils scripteurs (en particulier les crayons); - organisations spatiales : occuper un espace particulier, situer des positions relatives (dedans, dehors, sur, sous) - perception: identifier et décrire des lignes et formes simples; - respecter une consigne. 	<p>A la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - motricité : adapter les gestes aux supports (contrôle de la pression); reproduire des formes données: lignes droites, courbes, enroulées, brisées, un rayonnement; des formes stylisées; - préhension: utiliser les crayons, les feutres fins (tenue correcte); - perception : analyser et décrire des motifs graphiques du point de vue de la forme et de l'organisation ; - organisations spatiales: occuper un espace réduit en saturant la surface de tracés; relier des éléments, étendre, contourner; suivre une trajectoire imposée dans tous les sens; - exécuter en autonomie des compositions graphiques modestes. 	<p>A la fin de l'année, l'élève doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - motricité: copier et reproduire des formes graphiques réduites et régulières, modifier des formes, enrichir un motif, reproduire un rythme, dessiner des symétries; - préhension: utiliser et tenir correctement les stylos à bille, surligneurs, et occasionnellement le porte-plume ou stylo-plume; - perception: discriminer finement les ressemblances et les différences entre formes proches; - organisations spatiales: suivre une trajectoire donnée (respecter une direction, freiner, stopper, revenir en arrière, changer de sens de rotation) dans un espace délimité; - arriver au bout d'une commande ou d'un projet, coopérer sur une tâche, soigner la qualité des réalisations.

Compétences syntaxiques

Vocabulaire spécifique des outils, supports, actions relatifs aux activités graphiques.

Le vocabulaire est surtout lié à l'action et au matériel, aux échanges.

(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

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire :	Vocabulaire :	Vocabulaire :
<p>Noms : (Outils) Crayon, feutre, brosse, main, pinceau, bâton, plume, craie grasse, peinture ... (supports) feuille, papier, sable, semoule, farine, carton, tissu... Trait, trace, empreinte</p> <p>Verbes : (action de l'outil sur le support) prendre, tenir, gratter, glisser, balayer, tourner, rouler, entourer, arrêter,</p> <p>Adjectifs : liés aux couleurs, aux qualités des supports, au rythme du geste</p> <p>Adverbes : partout, beaucoup</p> <p>prépositions : en-haut, dans, avec dans, sur/sous, à côté devant/derrière.</p>	<p>Idem +</p> <p>Noms : des éléments graphiques (rond, trait, ligne, spirale, vague...)</p> <p>Verbes : Comparer, choisir, répéter, montrer, imaginer,</p> <p>Adjectifs : droite, courbe, enroulé, brisé.</p> <p>Adverbes : au milieu, autour,</p> <p>Prépositions : en bas de/en haut de, au-dessus de/au-dessous de, au, vers, avant/après.</p>	<p>Idem +</p> <p>Noms : éléments graphiques et leur combinaison (arche, pont, ligne brisée, sinueuse, disque, créneau,..)</p> <p>Verbes : combiner, accoler, agrandir, réduire, isoler, répéter.</p> <p>Adjectifs : sinueux, brisé, concentrique, perpendiculaire, parallèle</p> <p>Adverbes : à droite, à gauche</p> <p>Prépositions : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de.</p>

Quelques Albums

Les exploits de Bombilla Sophie Dutertre Seuil 1996

Rafara d'Anne-Catherine de Boel école de loisirs 2000

Gribouillis, Gribouillons Antonin Louchard Seuil jeunesse 2002

Motifs de Catherine Bénas Casterman 2004

Le petit sorcier de la pluie De Carl Norac et Anne-Catherine de Boel Ecole des Loisirs 2004

Des collections d'images et d'œuvres.

Ressources pédagogiques :

- *le langage à l'école maternelle* Ministère de l'éducation nationale 2011

- *Du tracé spontané au tracé maîtrisé* DVD sceren CRDP Lorraine

- *Graphisme au quotidien* sceren

- *Outils graphiques*, collection « C'est à voir » Retz

- *De la trace à l'écriture* sceren Créteil

- Mallette « Activités graphiques et créatives » Maryse Buffière de Lair , Marie-Thérèse Zerbato-Poudou - Collection : Les Ateliers Retz

- *Graphic arts* éditions ACCESS

L'espace écrivain



DEFINITION :

Le coin écrivain est un espace permanent qui fonctionne soit en atelier « libre » en autonomie, soit en atelier « dirigé » avec l'enseignant.

Les élèves l'investissent pour « **Produire de l'écrit** ».

Le coin écrivain favorise la créativité des élèves, la recherche, le plaisir tout en demeurant un véritable temps de travail. Il permet également d'approcher la production d'écrit d'une manière moins systématique et scolaire.

Il ne faut pas le confondre avec le « *coin écriture* » qui est utilisé en atelier d'apprentissage conduit par l'enseignant ou fréquenté librement par les élèves pour des activités d'entraînement lorsqu'ils copient avec aisance (GS). L'axe retenu dans ce cadre est « **Copier** » la graphie des lettres en MS en capitales d'imprimerie et dès que possible, et à partir de la GS en écriture cursive.

Ces espaces sont **introduits progressivement en MS**, ils ne sont **pas aménagés en PS** car ils ne correspondent pas aux besoins et aux possibilités des enfants.

POURQUOI UN ESPACE ECRIVAIN ?

Permettre aux enfants d'élargir leur champ d'exploration et cumuler les expériences de l'écrit.

Encourager la production d'écrit.

Essayer d'encoder des mots (écritures tâtonnées).

Réinvestir et éprouver du plaisir à écrire, entrer en projet d'écriture (pour l'enfant).

Evaluer des compétences observées (pour l'adulte).

Permettre de mettre en place chez les élèves des comportements qui resteront valables à long terme :

- oser écrire
- tenir compte des éléments apportés par l'échange avec les autres pour améliorer son écrit.

OU ?	QUAND ?	QUELLES EVOLUTIONS ?
<ul style="list-style-type: none"> - dans la classe. - dans un espace spécifique de l'école (calme, reconnu comme tel et non confondu avec le coin graphisme et le coin dessin). 	<ul style="list-style-type: none"> -en activité libre (à l'accueil ou en cours de journée). -en activité régulière, inscrite à l'emploi du temps pendant des activités en ateliers. 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser du matériel simple. - enrichir le coin par l'apport d'un matériel plus spécialisé. - le compléter avec du matériel rapporté par les élèves. - le compléter avec de la documentation (imagiers, albums, documentaires, affiches liés à la vie de classe du moment). -valoriser les traces écrites.

QUEL MATERIEL ?

Les supports doivent être variés : papier blanc, à lettres, enveloppes, fiches cartonnées, feuilles quadrillées (petits carreaux / grands carreaux), affiches... **Les outils scripteurs** : crayons à papier, stylos à bille.

Du matériel :

- des jeux de lettres aimantées avec support adapté, des lettres LEGO, des tampons lettres, des lettres en papier...
- jeu type scrabble junior,
- un ordinateur (espace en lien avec le coin TICE)
- des instruments de traçage : règles, pochoirs, normographes, formes à contourner

Des références :

- des abécédaires, dictionnaires,
- les cahiers de la classe (de vie, de comptines, de chants, de littérature, de sciences...)
- des lettres, listes, faireparts, invitations,...
- les boîtes de mots (étiquettes des mots du répertoire de la classe).

Ces boîtes à mots sont à privilégier. Les élèves les constituent au fil du temps et en lien avec les activités conduites autour de la langue écrite. Préalablement et parallèlement des opérations d'observation, de comparaison, de manipulation des mots et groupes de mots conduisent à une catégorisation maîtrisée par les élèves.

COMMENT L'EXPLOITER ?

Dans les activités d'écrivain

En atelier autonome ou dirigé, avec une consigne précise :

- Pour découvrir : plaisir d'écrire, de copier, d'imiter
- Pour produire: suite à une séance de langage écrire des mots pour un compte rendu d'expériences, une affiche collective, un dessin individuel, un album écho
- Pour réinvestir : s'entraîner à reproduire de mots puis phrases choisis ou imposés.

Que faire des productions ?

Les productions sont conservées : elles sont la mémoire du cheminement de l'enfant : on peut envisager un cahier spécial pour les consigner, une chemise cartonnée, un porte-vues...

Scénarios possibles

En activité autonome	En activité guidée
<p>Les élèves peuvent :</p> <ul style="list-style-type: none"> • produire des phrases en utilisant les mots des différentes boîtes. <p>Ils échangent, coopèrent et interagissent pour confronter leurs productions de manière intermédiaire et finale. Les enfants écrivent et une négociation orale du texte s'engage avec l'enseignant pour le faire évoluer. L'enseignant écrira la forme correcte sous la production de l'élève.</p> <ul style="list-style-type: none"> • écrire directement sur une feuille. <p>Un temps de lecture est accompagné en fin de séance par une explicitation des procédures de création, des difficultés rencontrées, des obstacles levés.</p> <p>Les élèves copient sur un cahier spécifique le mot ou la phrase qu'ils ont produit (en majuscule d'imprimerie ou en écriture cursive).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le projet d'écriture : l'enseignante place les enfants dans la situation d'écriture : - Que veux-tu écrire? Pourquoi ? A qui veux-tu destiner cet écrit? <p>Différents inducteurs d'écriture peuvent être choisis (actualité, objet, activité ou événement vécu, jeu, image, supports des activités rituelles, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'écriture inventée ou tâtonnée : l'enseignant propose au cours de sa journée de classe, un moment où les enfants pourront écrire comme ils savent, quelles que soient les erreurs qu'ils commettent, et ainsi apprendre à résoudre à leur manière des problèmes d'écriture. Permettre aux élèves de produire de l'écrit avant d'avoir acquis la norme orthographique, même si les productions ne répondent pas à nos critères habituels de lisibilité, stimule des interrogations sur le fonctionnement de l'écrit et, en même temps, renseigne sur leurs savoirs et leurs représentations. <p>Lorsqu'un enfant tente de produire des mots écrits, il «invente» des systèmes d'écriture. Il est important alors de lui laisser le temps des tâtonnements dont il a besoin pour construire sa connaissance du principe alphabétique.</p> <p>L'enseignant reviendra à l'oral avec chaque enfant sur les procédures utilisées. Dans tous les cas, il écrira la forme correcte sous la production de l'enfant, tout en valorisant ses essais.</p>

L'espace TICE



Cet espace est à rapprocher des coins écoute et écriture-écrivain.

POURQUOI UN ESPACE TICE ?

- Savoir manipuler la souris, le clavier
- Savoir saisir du texte
- Savoir choisir un jeu
- Comprendre l'activité du jeu.
- Savoir lancer et quitter un logiciel
- Savoir imprimer un document
- Avoir le goût d'une production finale bien présentée.

QUEL MATERIEL ?

Un à trois postes d'ordinateur, imprimante, casques, logiciels et jeux adaptés à l'âge des enfants, albums sonores, diaporamas de photos ou d'images en lien avec le projet de la classe, Appareil photo numérique.

2. L'espace écoute, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



L'enfant possède naturellement la faculté d'enregistrer les sons, de les reproduire et de les reconnaître. Ainsi, l'oreille joue dans la petite enfance un rôle primordial : le son est un des premiers repères qui permet au jeune enfant de se situer dans l'espace et d'acquérir le langage.

On ne peut séparer le développement de l'ouïe du développement de la voix et par la suite du langage. C'est aussi l'une de ses premières expériences sensibles.

L'apprentissage d'une écoute fine et attentive est donc essentiel pour l'acquisition du langage par l'enfant et plus généralement pour son développement. C'est un enjeu autant éducatif que social et culturel.

L'action de l'école maternelle est capitale pour que tous les élèves s'approprient, avant de savoir lire, les formes langagières et les activités cognitives que suscite la lecture, pour qu'ils se constituent une bibliothèque mentale de scénarios et d'images, pour qu'ils éprouvent des émotions, du plaisir à écouter le rythme et les sonorités de la langue, pour qu'ils découvrent le monde à travers les textes lus ou racontés qui leur donnent à partager des modes de pensée et des points de vue variés.

La capacité d'écoute s'exerce dans tous les domaines. Elle concerne en particulier :

- l'acquisition des connaissances et des capacités qui nécessitent l'attention et la concentration ;
- le rapport au monde et aux autres par la prise en considération de l'environnement ;
- la sensibilité du patrimoine sonore, à l'esthétique et à la création contemporaine ;
- l'éducation à la santé et la prévention des risques auditifs.

C'est en partant de l'environnement sonore proche et familier de l'enfant, en créant des situations riches, en mettant les élèves en situation de découverte, d'exploration, de production, de création que l'écoute facilite le développement de la sensibilité, de la discrimination et de la mémoire auditive.

A travers ces travaux, l'élève construit ses premières références partagées.

Le coin écoute permet d'écouter, de réécouter des histoires entendues et connues.

Mise en pratique



Ce coin écoute peut être proposé dans la classe de chaque enseignant. Il est permanent et délimité. La position qu'il occupe dans l'espace classe doit être réfléchi avec pertinence (où il n'y a pas trop de passages). Le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du lieu. Il faut penser à favoriser le rangement en prévoyant des étagères et des caissettes dans lesquelles sont rangés les différents CD ou autres supports proposés aux enfants. Ce doit être un lieu accueillant et douillet.

Matériel



Le choix des supports est important :

- CD : contes, poèmes, œuvres musicales, contes musicaux, comptines, chansons
- livres audios
- albums pour écouter
- jeux de « kims sonores »
- jeux de « lotos sonores »
- enregistrements de chorales, de jeux vocaux...

Le matériel technique

- micros USB, casques, écouteurs
- magnétophones, ordinateurs
- lecteurs MP3...

Pour maintenir l'intérêt de ce coin :

Il faut veiller à varier les différents supports sur l'année.

Etablir en équipe une progression des différentes œuvres à écouter de la PS à la GS.

En garder certaines pour le plaisir d'une réécoute.

Compétences d'écoute

- Etre en attitude d'écoute avant même l'audition
- Rester attentif sans bouger
- Pouvoir mémoriser des éléments
- Pouvoir réinvestir des éléments
- Pouvoir écouter sur un temps de plus en plus long
- Pouvoir se concentrer sur un temps de plus en plus long
- Pouvoir écouter sans lassitude
- Communiquer avec le groupe au sujet d'un document entendu collectivement

Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant doit veiller à la manière dont il va nourrir le langage pour les élèves.

Il doit établir une progression des supports et œuvres choisis (littéraires, musicaux...) pour la petite, moyenne et grande section. Ces œuvres doivent contribuer à traduire une forme « de plaisir de bouche » (jeux de voix, ton, hauteur..., rythme de la diction, de la respiration) permettant aux enfants le plaisir de « collectionner » les mots.

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait.

Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant pourra proposer de nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu.

*En référence aux parcours de lecture proposés dans le dossier pédagogique (pôle maternelle IA 77) :
« Vers les carnets de voyages littéraires »*

En réception :

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
<p>Contes du patrimoine : les trois ours, la petite poule rousse, roule galette</p> <p>Comptines /Poésies : Pirouette cacahouète</p> <p>Albums de littérature de jeunesse (repérer et apprécier des effets littéraires) : 1,2,3 qui est là ?</p> <p>Idem pour l'élaboration de progression sur les comptines et les poèmes</p> <p>Ecoute d'enregistrements de voix de parents (lien enfant/famille/école)</p>	<p>Contes du patrimoine : la chèvre et les biquets, Boucle d'Or et les trois ours, les musiciens de Brême</p> <p>Comptines /Poésies : Am stram gram, Enfantines</p> <p>Albums de littérature de jeunesse (repérer et apprécier des effets littéraires) : Le machin</p> <p>Idem pour l'élaboration de progression sur les comptines et les poèmes</p> <p>Ecoute d'enregistrements de moments vécus de classe (cour de récréation, chorale...)</p>	<p>Contes du patrimoine :le loup et les sept chevreaux, le petit chaperon rouge, le petit poucet</p> <p>Comptines /Poésies : il pleut des poèmes, anthologies de poèmes minuscules</p> <p>Albums de littérature de jeunesse (repérer et apprécier des effets littéraires) : La grenouille à grande bouche</p> <p>Idem pour l'élaboration de progression sur les comptines et les poèmes</p> <p>Ecoute d'enregistrements de voix d'enfants de la classe qui racontent à leur tour une histoire connue</p>



En production

- Permettre aux enfants d'enregistrer des histoires qu'ils connaissent pour les raconter à leurs camarades. (utilisation de petits micros avec clé USB).



- Réaliser un imagier sonore « les bruits de la cour », « les bruits de la classe »...



Sur le plan du langage oral et de la découverte de l'écrit (référence aux programmes)

<p>Section des petits S'approprier le langage Comprendre Ecouter en silence un conte ou un poème court.</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française Acquérir un vocabulaire pertinent (actes du quotidien activités de la classe, relations avec les autres).</p> <p>Découvrir l'écrit / Initiation orale à la langue écrite Ecouter des histoires racontées par le maître.</p> <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire Distinguer les sons de la parole Jouer avec les formes sonores de la langue. Ecouter et pratiquer de petites comptines simples. Répéter des formulettes.</p>	<p>Section des moyens S'approprier le langage Comprendre Ecouter en silence un récit facile, mais plus étoffé que l'année précédente.</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française Acquérir un vocabulaire pertinent (PS + récits personnels, rappel des histoires entendues)</p> <p>Découvrir l'écrit / Initiation orale à la langue écrite Ecouter des textes dits par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendues jusque là.</p> <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire Distinguer les sons de la parole Ecouter et pratiquer en les prononçant correctement de petites comptines très simples.</p>	<p>Sections des grands S'approprier le langage Comprendre Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateurs (amusants), faire part de ses impressions et les exprimer par un dessin ou une peinture libre.</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue française Acquérir un vocabulaire pertinent (PS + MS + expressions des sentiments ou émotions ressenties personnellement.) S'intéresser au sens des mots.</p> <p>Découvrir l'écrit / Ecoute et compréhension de la langue écrite Connaître un conte dans ses différentes versions.</p> <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire Distinguer les sons de la parole Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes.</p>
--	--	---

Compétences syntaxiques

Cf : P BOISSEAU « *Enseigner la langue en maternelle* » RETZ

Vocabulaire de base – PS : .mots extraits des 750 mots- MS : mots extraits des 1750 mots- GS : mots extraits des 2500 mots

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexifications lexicales. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire et syntaxe listés sont en référence à la spécificité de l'espace (et non aux compétences des albums entendus.

<p>Vocabulaire <u>Noms</u> : appareil, attention, bouton, coin, doigt, heure, histoire, livre, milieu, minute, moment, morceau, oreille, page, photo, poste, silence, téléphone, télévision, temps, vitesse, voix... <u>Verbes</u> : apprendre, avancer,</p>	<p>Vocabulaire <u>Noms</u> : sonnette, téléphone, film, écran, télécommande, magnéscope, cassette, caméscope, micro, chaîne, radio, ordinateur, cédé rom, instrument, musique, orchestre, voix, réveil, alarme, klaxons, son...</p>	<p>Vocabulaire <u>Noms</u> : album, autonome, avance, avant, chanson, clarinette, clavier, cloche, conte, croix, début, disque, droit, écran, émission, endroit, entrée, fanfare, flûte, fois, guitare, harmonica, mémoire, montage, numéro, orchestre, ordinateur,</p>
---	---	---

<p>changer, chercher, choisir, écouter, entendre, essayer, éteindre, s'installer, mettre, presser, raconter, recommencer, reconnaître, remettre, répéter, répondre, suivre, se taire, terminer, tourner....</p> <p><u>Adjectifs</u> : dernier, deux, deuxième, quatre, rapide, six, trois, troisième, fort,</p> <p><u>Prépositions, adverbes, pronoms, déterminants....</u></p> <p>A droite, à gauche, en bas, en haut, devant, maintenant, au milieu, plusieurs, tout de suite, doucement...</p>	<p><u>Verbes</u> : appuyer, parler, écouter, entendre, chuchoter, répéter...</p> <p><u>Adjectifs</u> : aigüe, grave, douce, bruyant...</p> <p><u>Prépositions, adverbes</u> : au dessous, au dessus, vite, bientôt...</p>	<p>pile, piste, poésie, question, raison, renseignement, retour, seconde, sens, son, sonnette, tambour, tambourin, télécommande, vidéo, violon, xylophone, carillons, sirènes...</p> <p><u>Verbes</u> : accélérer, allumer, arrêter, attendre, avertir, brancher, clignoter, cliquer, démarrer, durer, éteindre, expliquer, penser, quitter, ralentir, se rappeler, ...</p> <p><u>Adjectifs</u> : agréable, automatique, électrique, exact, faible, muet, fort, muet, prochain, sourd, stridente, mélodieuse, sonore...</p> <p><u>Adverbes</u> : tout à coup, jusque directement, pendant, chacun,</p>
---	---	---

Syntaxe

<p><u>Pronom</u> : utiliser différents pronoms il, elle, ils, elles, on</p> <p><u>Adjectifs</u> : (cf. : lexique)</p> <p><u>Prépositions</u> : je vais au coin écoute, je m'assieds avec mes camarades autour d'une table ou à une table, je mets mes écouteurs sur les oreilles...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en PS en ajoutant le je et le tu</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - parce que : j'aime cette histoire parce qu'elle me fait rire - que : j'aimerais que tu remettes l'histoire - infinitif : je veux écouter - pour + infinitif : pour répéter les mots rigolos - pronoms relatifs (qui et que) : la musique qui me fait pleurer, l'histoire que je n'ai pas comprise. 	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant le nous et le vous</p> <p><u>Temps</u> : utilisation des trois temps/ présent- passé-futur proche</p> <p><u>Prépositions</u> : PS + MS</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour que - pour + infinitif - quand, comme - relatives en que et où
---	---	---

Ressources pédagogiques

- *Les oralbums*, Retz
- *Ecoute, écoute* – 11 fiches maternelle consultables sur le site Eduscol
- *Mon imagier des rondes* – Livre CD - Gallimard jeunesse, éveil musical
- *Rondes et jeux chantés à l'école maternelle* – CDDP Ardennes
- *Amusons amulette* - livre CD - CDDP des deux sèvres
- *75 comptines et jeux de doigts*- Enfance et musique
- *Jeux de doigts, rondes et jeux dansés*, Ed Retz
- *50 rondes et jeux dansés* – CD- Revue EPS
- *Quatre saisons pour chanter* CRDP Lorraine
- *Rondes de nuit*-Enfance et musique
- *A la portée des tout-petits ; Dix comptines sur 3 notes/ sur 5 notes* Fuzeau
- *Répertoire « Danse écoute et chante »* CRDP Bourgogne
- Répertoire chant Yvelines- divers chants cycle I et II (voir lien ci-après cpem 78)
- Répertoire partitions fantômes (voir lien ci-après)

- *Chanter à l'école maternelle* Ed Retz

- *Musique au quotidien* – CRDP Bourgogne L'éveil musical à la maternelle, A. Matthys- Ed Retz
- *Comptines et poèmes à dire et à créer*- Ed Retz
- *Comptines et poèmes pour jouer avec la langue*- Ed Casterman
- *Le chemin des comptines*, Trémouroux-Kolp -Ed Labor94
- *Tout ouïe*, Frapat, Clément- Ed Nathan □
- *100 jeux musicaux*- Ed Van de Velde □
- *Osez la musique*, E .Martens & V.Van Sull – Ed Labor
- *Ecouter autrement, premiers repères sonores à l'école maternelle* CRDP Paris / NATHAN
- *L'expression musicale*, A.M.Chevalier- Ed BORDAS-
- *J'écoute, je danse, Ensemble Tournevire* -CD- Ed Arc en ciel
- *Danses et rondes de la tradition orale enfantine/ Jeux de balles, de corde / Jeux de mimes, de mains*
- *Ecoute bien !! les musiciens, cycle 1* (CD audio + 20 autocollants, éditions Fuzeau)
- *Ecoute bien !! la campagne, cycle 1* (CD audio + 20 autocollants, éditions Fuzeau)
- *L'écoute de bruits et de sons pour l'éveil à la conscience phonologique à l'école maternelle et en ASH.* Danielle Quilan. Hachette Education
- *Au fil de l'eau : l'eau et la musique ou la musique de l'eau* (CD audio + un livret)
- *Ecoute, écoute : invitation à l'écoute ; éveil à l'environnement sonore* (élémentaire : livret + CD audio, CNDP 2006, maternelle : CD audio et ROM, CNDP 2008, document pédagogique diffusé par le ministère de l'Education nationale)
- *Thèm 'axe 1: les oiseaux et la musique* (livre +2 CD audio+1 livret -fiches élève, éditions Lugdivine)
- *Thèm 'axe 2: la voix* (livre +2 CD audio ou DVD+1 livret- fiches élève, éditions Lugdivine)
- *Thèm 'axe 3: légendes et mythes* (livre +2CD audio ou DVD + 1 livret -fiches élève, éditions Lugdivine)

Bibliographie

Extrait : Préface de Patrick Dion, directeur général du CNDP

Extraits « Le langage à l'école maternelle »

Documents Eduscol : l'écoute en classe

Les programmes : repères pour organiser la progressivité des apprentissages à l'école maternelle

Pour choisir le matériel :

http://ien-saverne.site.ac.strasbourg.fr/IMG/pdf/choix_materiel.pdf

http://iufmbordeaux.free.fr/:ressources/son/son_liens.htm

3. L'espace petit chercheur-découverte, comment le faire évoluer de la TPS à la GS



INSTALLER UN ESPACE SCIENCES A L ECOLE MATERNELLE

Un espace spécifique dévolu à la découverte du monde et dédié à des activités particulières

Un « coin » technologie ou petit « chercheur » doit être installé au moins chez les moyens et les grands, pour y proposer de manière évolutive des activités stimulantes, des défis ; y introduire des outils pour observer finement ; inciter les enfants à y pratiquer le dessin d'observation. En petite section, ce « coin sciences » doit permettre à l'enfant de comprendre le monde qui l'entoure par des situations de jeux, de découverte, de manipulation et d'observation d'objets familiers.

Un aménagement bien conçu doit favoriser en permanence la réponse aux besoins des enfants, qui sont variés et évolutifs au fil de l'année et selon les sections.

POURQUOI UN ESPACE SCIENCES ?

Pour permettre aux enfants d'élargir leur champ d'exploration et cumuler des expériences

- Découvrir et manipuler librement des objets, découvrir des régularités.
- Fabriquer des objets librement ou avec une fiche de construction.
- Susciter un questionnement et permettre à l'adulte de prendre en compte les conceptions initiales des enfants.
- Développer l'entraide (aider l'autre) et la collaboration (jouer à plusieurs).
- Passer du ludique à une activité plus dirigée.
- Réinvestir et éprouver du plaisir à faire et refaire (pour l'enfant)
- Evaluer des compétences observées (pour l'adulte).
- Développer l'observation.
- Développer le langage.

OU ?	QUAND ?	QUELLES EVOLUTIONS ?
<ul style="list-style-type: none"> - dans la classe. - dans un espace spécifique de l'école. - mobile : constitution de mallettes thématiques (une des réponses au problème de place posé par l'installation des coins permanents). 	<ul style="list-style-type: none"> - libre pour le plaisir de faire et refaire. - à l'accueil. - lors d'un atelier autonome, pour observer, chercher, réinvestir. - lors d'un temps de la séance d'apprentissage (avec ou sans l'enseignant). 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser du matériel simple. - enrichir le coin par l'apport d'un matériel plus spécialisé. - le compléter avec du matériel rapporté par les élèves. - le compléter avec de la documentation (imagiers, albums, documentaires,

		<p>affiches...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - valoriser les productions et les traces écrites (projets réalisés ou en cours) : jeux, montages réalisés, plantations..., photos, affiches collectives, traces écrites, codage....
--	--	---

COMMENT L'EXPLOITER ?

Dans les activités de découverte du monde :

- Pour amorcer des activités :

Comme situation déclenchante, phase de découverte libre où les élèves explorent, observent, manipulent, jouent, imitent.

- Pour mener des investigations :

Pour répondre à un poème posé, les élèves utilisent l'espace en atelier dirigé ou semi dirigé pour observer, expérimenter, modéliser, réaliser une construction...

- Pour réinvestir :

En atelier autonome ou dirigé, avec une consigne précise pour évaluer les compétences des élèves.

Dans les activités langagières :

Comme support aux séances de langage :

- S'appuyer sur le réel pour observer, (re)connaître et désigner des objets ou des phénomènes qui nous entourent.
- Partir des situations de la vie quotidienne : on dit ce que l'on fait, ce que l'on voit.
- Fixer le lexique : nommer, dessiner, écrire le nom des objets et des phénomènes découverts.
- Parler de ses émotions : le plaisir, l'étonnement, l'intérêt, le goût/le dégoût, la peur...
- S'appuyer sur le sensoriel pour exprimer : ce que je vois, ce que j'entends, ce que je sens, ce que je touche.
- Favoriser les échanges entre pairs : les élèves imitent, s'entraident, collaborent.

Comme support pour le langage écrit :

Séances de langage pour rédiger : un compte rendu d'expériences, une affiche collective (pour mémoriser, référencer des mots, un codage, structurer le temps, communiquer), un dessin individuel, un album écho (compte rendu narratif).

QUEL MATERIEL ?

En fonction de la programmation des activités, le coin sciences est alimenté par l'enseignant, les enfants avec :

- Du matériel disponible dans la classe (jeux de construction, puzzle, balles...)
- Du matériel de récupération validé par l'enseignant
- Du matériel du commerce

SITES DE REFERENCE

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.g4/spip.php?article59>

Dossier espace (à venir) sur pole maternelle IA 77:

http://www.ia77.ac-creteil.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=421:pedagogie-maternelle-sommaire&catid=68&Itemid=774

http://www.ac-versailles.fr/public/upload/docs/application/pdf/2013-01/coins_sciences_2013-01-09_15-50-45_562.pdf

<http://www.saint-martin.ien.13.ac-aix-marseille.fr/spip/spip.php?article16>

4. L'espace musée – collections, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



Le coin-musée est un lieu de recherche active et permanente où l'on trie, sélectionne et conserve. Il est aussi un lieu d'exposition renouvelée constamment où l'on donne à voir des objets, des images, des œuvres d'élèves et des œuvres de référence, initiant ainsi un parcours en histoire des arts.

Behaviour territory
Laury Micha (né en 1946)

Le musée de classe est constitué de collections à regarder, à consulter et à compulser par plaisir, de manière dynamique car il questionne.

Il s'appuie sur la satisfaction d'un besoin naturel de l'homme, donc de l'enfant : conserver et rassembler.

Les objectifs poursuivis sont d'ordre divers, ils touchent à la perception, à l'intelligence, à la connaissance, à la culture, à la psychologie et à la relation aux autres.

Il contribue à l'éducation du regard et du jugement critique. Son installation ouvre une réflexion sur la muséologie : donner à voir, certes, oui mais comment et pourquoi ?

Mise en pratique

L'enseignant part de la pratique des élèves pour les conduire vers des œuvres, il part de la collection personnelle pour aller vers la notion de musée de classe (puis d'école). Le travail de collecte, donc de réalisation de collections que l'on enrichit est essentiel et se doit d'englober les deux directions : réalisation d'œuvres par les élèves et apport d'éléments extérieurs.

Dès la petite section, la notion de trésor, de collection individuelle peu à peu organisée en fonction d'un thème (*je n'aime que le rouge*), de la notion de trésor (*j'ai ramassé un très beau caillou, j'ai trouvé une feuille de toutes les couleurs au parc*), d'une sortie de proximité (*voire même une exposition ou un lieu muséal*) sont de fortes impulsions. La collection, qui va de l'accumulation à la sélection, peut concerner un même type d'objet, la qualité des objets (avec la notion de sélection) ou le côté déroutant, l'originalité.

Matériel

L'espace spécifique peut être un coin au sens propre du terme : il offre ainsi une surface importante d'affichage. Une table rectangulaire assez longue, à hauteur d'enfant, avec un dossier (à fabriquer soi-même) est une solution intéressante : elle propose à la fois un espace pour poser des objets et un panneau d'affichage. Une table ovale a l'avantage de permettre de tourner autour et d'accueillir plusieurs enfants en même temps en facilitant les interactions.

Une étagère à hauteur d'adulte dans le couloir devient un espace muséal à destination d'un public adulte (parents ou fratrie plus âgée). Un espace commun à 2 classes est une solution.

La notion d'accessibilité (voire de parcours) est importante.

Le décor nécessite une attention particulière : supports neutres (blancs, peinture mate, tissu tendu) ou très spécifiques (tissu en velours foncé, bois de belle facture). L'espace se doit d'être toujours propre et soigné. Des éléments tels que des socles, des pupitres, de petits chevalets ou autres sont à privilégier. L'éclairage est une donnée importante.

L'accrochage, la disposition, la juxtaposition des œuvres ou objets sont aussi à prendre en compte. D'autres espaces peuvent ainsi être explorés, mais on rejoint le concept d'exposition d'école avec utilisation de tous les lieux de passage et de supports d'affichage inhabituels (piliers, meubles, séchoirs à linge...), et l'investissement des lieux extérieurs (chemin, cour).

Il est à l'heure actuelle important d'envisager l'idée d'un musée numérique.

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>En PS, on peut commencer par constituer une collection d'objets personnels (<i>un trésor</i>), puis selon un seul critère (<i>un petit objet que l'on aime</i>) puis d'un thème (<i>les animaux, la mer</i>). Mettre côte à côte son objet à côté de celui des autres contribue au sentiment d'appartenance au groupe et permet à l'enfant de PS d'être exposé/reconnu comme unique parmi les autres. C'est aussi donner un rôle « artistique » à l'élément apporté. Exposer aussi des créations réalisées en classe. Regarder, toucher, commenter une collection apportée mène à la catégorisation.</p>	<p>Apport d'objets personnels en fonction d'un critère artistique (<i>un élément graphique : la spirale ; la couleur/le noir et blanc</i>) ou d'un thème. Chercher des images dans un fonds documentaire.</p> <p>Commencer à faire des choix dans la façon de donner à voir, de mettre ensemble.</p> <p>Exposer des productions, commencer à mettre en lien avec des œuvres de référence ou reproductions.</p> <p>Catégoriser.</p>	<p>Recherche d'objets personnels ou culturels en lien avec le travail en arts visuels de la classe.</p> <p>Participer activement à la mise en place des collections.</p> <p>Faire des choix dans le positionnement spatial des productions entre elles et en lien avec reproduction et œuvres de référence.</p> <p>Verbaliser des mises en relation.</p>

Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant sollicite l'enfant pour qu'il contribue à la constitution de la collection et qu'il donne les raisons de son choix. Ce peut être un court temps ritualisé pendant lequel l'enfant présente l'objet qui rejoindra la collection ou le musée. L'enseignant aide l'enfant à mettre en mots les raisons de son choix et à exprimer ses émotions. Il précise les règles de respect des œuvres et des éléments des collections. L'enseignant apporte également des reproductions d'œuvres de référence.

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
<p>L'enseignant dit par exemple : « Chacun va apporter un tout petit objet qu'il aime beaucoup, le montrer aux autres et dire pourquoi il l'aime. Après, on posera tous les petits objets les uns à côté des autres sur la table basse, ça fera une collection de tous les objets qu'on aime. On pourra la regarder et en parler. »</p>	<p>L'enseignant peut proposer : « Nous avons découvert la spirale (ce peut être à partir d'une photographie de « spiral jetty » de Smithson) et en avons tracé sur des feuilles et fabriqué avec du fil de fer. Nous allons maintenant compléter notre collection en apportant un objet, une photo, un élément, qui ait la forme d'une spirale. »</p>	<p>L'enseignant annonce : « Je vous propose de compléter la collection de portraits que nous avons commencée en arts visuels, avec d'autres reproductions que vous choisirez parmi celles que je vous ai apportées. Puis, vous me direz pourquoi vous avez choisi ces œuvres, et comment vous pensez les organiser et les présenter dans le musée de classe. »</p>

Sur le plan du langage oral (référence aux programmes)

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Répondre aux sollicitations de l'adulte par une action, une phrase courte, accepter l'échange.</p> <p>Entrer en conversation, prendre l'initiative d'un échange même non verbal pour se faire comprendre, prendre la parole à l'invitation du maître.</p> <p>Comprendre une consigne simple, personnalisée, en situation.</p> <p>Acquisition d'un vocabulaire spécifique (voir lexique). Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire.</p> <p>Passer du « Mona i a porté caillou » à « J'ai apporté un petit caillou »</p>	<p>Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ. Ecouter les autres.</p> <p>Comprendre une consigne plus complexe et personnalisée avec deux tâches successives.</p> <p>Enrichissement du vocabulaire. Maniement adapté du « je » et du « tu ». Dire ce qu'il fait, a fait, va/veut faire : « je vais chercher des objets en forme de spirale »</p> <p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites mais avec des approximations possibles pour les mots.</p>	<p>Participer à un échange en tenant compte des propos des autres. Défendre un point de vue et écouter celui des autres.</p> <p>Comprendre une consigne simple adressée au groupe sans démonstration.</p> <p>Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases complexes construites et vocabulaire précis.</p> <p>Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité.</p>

Compétences syntaxiques

Vocabulaire spécifique des arts et des musées.

Le vocabulaire est surtout lié à l'installation et au regard et n'est pas celui de la pratique artistique.

(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

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

<p>Vocabulaire :</p> <p>Noms : Collection, exposition, musée, peinture, sculpture.</p> <p>Mots liés au projet en cours, par exemple : caillou, galet, gravier,</p> <p>Verbes : prendre, tenir, poser, décorer, finir, ranger, préparer, installer, aimer</p> <p>adjectifs : mots liés au projet en cours</p> <p>adverbes : loin, en bas/en haut, au-dessous/au-dessus.</p> <p>prépositions : à, de, du, dans, sur/sous, à côté devant/derrière</p>	<p>Vocabulaire :</p> <p>Noms : cadre, socle, photographie,</p> <p>Mots liés au projet en cours, par exemple : spirale, volute, arabesque,..</p> <p>Verbes : Comparer, choisir, répéter, montrer, imaginer, s'imaginer, apprécier</p> <p>adjectifs : mots liés au projet en cours</p> <p>adverbes : au milieu, autour,</p> <p>prépositions : en bas de/en haut de, au dessus de/au dessous de, au, vers, avant/après,</p>	<p>Vocabulaire :</p> <p>Noms : artiste, cimaise, installation</p> <p>Mots liés au projet en cours, par exemple : portrait, visage, chevelure, nez, profil,</p> <p>Verbes : cacher, arranger, réfléchir, trier, étaler, espacer, photographier, filmer, afficher, accrocher, installer, projeter,</p> <p>adjectifs : mots liés au projet en cours</p> <p>adverbes : à droite, à gauche</p> <p>prépositions : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de</p>
--	--	--

Syntaxe

<p>Pronoms : utiliser différents pronoms : il, elle, ils, elles, on</p> <p>Adjectifs : utiliser quelques adjectifs</p> <p>Prépositions : utiliser des prépositions : dans le musée, sur la table, je vais au coin collections</p>	<p>Pronoms : comme en PS en ajoutant je et tu</p> <p>Prépositions : utiliser des prépositions (cf. lexique).</p> <p>Complexités :</p> <p>-parce que « parce que c'est beau »</p> <p>-que « j'aimerais que tu mettes ma spirale dans le musée »</p> <p>-infinitif « je veux regarder »</p> <p>-pour +infinitif « pour faire comme sur le tableau »</p> <p>-qui et que relatifs « la sculpture qui ... » je vois que...</p>	<p>Pronoms : comme en MS en ajoutant nous et vous</p> <p>Temps : utiliser les trois temps : présent, passé, futur proche.</p> <p>Prépositions : utiliser des prépositions (cf. lexique).</p> <p>Complexités :</p> <p>-pour que,</p> <p>-pour + infinitif,</p> <p>-quand, comme,</p> <p>-relatives en que et où</p>
--	--	--

Albums

- Collection « *L'art en jeu* », Editions du Centre Pompidou (*MAGRITTE, LEGER, PICASSO, BONNARD, DELAUNAY, KANDINSKY ...*)
 - Collection « *Zigzag* », Editions du Centre Pompidou, Elisabeth Amzallag-Augé *Spirales, ressorts et tourbillons, Jaune orpiment et autres jaunes, Rouge alizarine et autres rouges, Bleu zinzolin et autres bleus, Peaux, tissus et bouts de ficelles.*
 - Collection « *Mes premières découvertes de l'art* », Gallimard : *Le bestiaire, Les portraits, Les tableaux, Les paysages, Henri Matisse, Le Louvre, La sculpture ...*
 - « *Regarde la peinture à travers les siècles* », Caroline Desnoëttes, chez Albin Michel Jeunesse
 - « *Mon petit Orsay* », Marie Sellier, Réunion des Musées Nationaux
- Et tant d'autres....
- Le critère reste la qualité des reproductions, sous forme de cartes, de posters, d'affiches ou dans les livres.

Imagiers

- « *Alphab'art* », les lettres cachées dans l'art , Guéry et Dussutur, éditions Palette
- « *Petit Musée* » le Saux, Solotareff, Ecole des Loisirs
- « *Le musée des couleurs* » Caroline Denoëttes, Réunion des Musées nationaux



Mademoiselle Pogany
Brancusi Constantin (1876-1957)

F. Les espaces extérieurs à la classe

1. La BCD : bibliothèque-centre documentaire



La BCD n'est pas une salle multifonction : c'est un lieu dédié au livre, un espace où certaines compétences particulières sont développées. Son objet est le livre, qu'on lit pour le plaisir, ou pour trouver une information sur un sujet donné et à propos duquel on communique. On y trouvera des ouvrages documentaires ou de fiction, des dictionnaires et des encyclopédies, les magazines auxquels l'école est abonnée.

La BCD, lieu de vie de l'école en lien avec les bibliothèques de classe

Ses finalités

- lieu qui donne envie de fréquenter le livre ;
- moyen privilégié pour donner envie de lire ;
- espace ressource pour toute l'école ;
- lieu de communication, pas seulement bibliothèque d'école mais aussi, lieu culturel, carrefour pour les rencontres, les expositions ;
- lieu où les élèves effectuent des recherches.

Ses espaces

La BCD doit être un lieu parfaitement organisé, attrayant, chaleureux. Les espaces sont bien délimités afin que les enfants s'y repèrent facilement. Les livres sont rangés de préférence dans des bacs accessibles aux plus petits ; les nouveautés sont mises en évidence sur des présentoirs. Les ouvrages sont classés rationnellement : ouvrages encyclopédiques, fictions, périodiques, documentaires ;

D'autres espaces peuvent être aménagés :

- espace écoute, espace lecture, espace de recherche, de travail ;
- espace permettant l'utilisation des technologies usuelles de l'information et de la communication (TUIC) ;
- espace d'affichage, d'exposition ;
- espace pour communiquer en groupe.

Son fonctionnement

Les maîtres déterminent l'usage de la BCD en concertation, en gardant à l'idée que la BCD ne doit pas seulement être un lieu où l'on emprunte des livres mais aussi un lieu :

- de lectures en petits groupes, en groupe classe ;
- d'activités langagières ou de communication autour d'un album ;
- de recherches documentaires ;

- d'apprentissage et de respect de règles de fonctionnement ;
- de développement de l'autonomie et de l'initiative (les élèves peuvent sélectionner des livres pour la bibliothèque de classe, participer à la gestion de la BCD, au choix des albums, au rangement, à la création de nouveaux espaces....).

La BCD doit :

- être accessible à tout moment de la journée de classe ;
- proposer régulièrement des nouveautés ;
- faire l'objet d'une organisation rigoureuse et respectée par tous (enseignants, intervenants, élèves).

La BCD, lieu d'apprentissage pour construire des compétences langagières.

Aménager les conditions de réception des textes.

Plus les enfants sont petits, plus l'adulte doit être proche dans la relation au livre ; ces « lectures douillettes » (enfants presque blottis) sont indispensables pour faire entrer dans les conduites et les postures qui permettent ensuite un travail plus socialisé, propre au contexte scolaire. Avec les tout-petits, la lecture se fait en tout petit groupe mais on peut raconter avec un groupe plus grand.

Le mélange des âges n'est pas à exclure, en particulier pour les moments de lecture offerte ; la BCD, quand elle existe, est le cadre pertinent pour les organiser. Avec les enfants de tous les âges, les conditions matérielles de confort (être bien assis dans un lieu agréable) favorisent l'écoute.

1. Développer le plaisir et l'envie de lire

- regarder un certain temps un album ;
- connaître l'objet livre : couverture, auteur, illustrateur, texte, illustration ;
- faire la différence entre fiction et documentaire ;
- identifier le héros, les personnages, le lieu ;
- identifier le schéma narratif ;
- vouloir raconter son livre à un camarade.

2. Développer l'autonomie pour devenir élève

- trouver et ranger un livre dans le bon espace avec l'aide d'un repère renvoyant à la classification DEWEY ;
- verbaliser l'identité et la spécificité des espaces ;
- gérer la fiche de prêt ;
- respecter le livre ;
- lire seul ;
- établir et respecter les règles de vie à la BCD ;
- gérer en toute autonomie le prêt de livre grâce aux TUIC : identifier son prénom dans une liste, écrire le numéro d'inventaire, vérifier le titre de l'album emprunté ou rapporté.

3. Communiquer

- écouter une histoire lue par un adulte ;
- présenter un album ;
- raconter une histoire ;
- échanger à propos d'un album ;
- argumenter, donner son avis sur une lecture, un album ;
- participer à des choix pour des achats d'albums ;
- participer à la création de nouveaux bacs de rangement : mise en réseaux ;
- produire un texte ;
- préparer une exposition.

4. S'initier à la recherche documentaire

- trouver un livre, un périodique en fonction d'une recherche ;
- trouver une page correspondant à une recherche ;
- trouver une information dans une page ;
- verbaliser le choix du livre, les indices.

2.La salle de repos



La salle de repos, une salle polyvalente :

Permettre l'organisation du temps de sieste, un double objectif : **satisfaire les besoins de l'enfant tout en améliorant l'articulation entre ce repos nécessaire et les temps d'apprentissages indispensables de l'après-midi.**

Il est important d'avoir une organisation concertée de l'organisation du temps de repos et des activités des différentes classes au sein de l'école.

C'est un lieu d'accueil dans lequel les élèves peuvent venir répondre au besoin physiologique de la sieste. La salle de repos est aménagée de façon à ce que l'enfant retrouve un espace personnel confortable et une ambiance propices à l'endormissement, au repos, à la rêverie...

En dehors du temps de sieste, on gagnera à utiliser la salle de repos pour d'autres activités, notamment celles qui demandent un espace relativement vaste ou celles qui doivent se dérouler dans le calme.

Exemples :

- regroupement de toute la classe pour assister à un "spectacle" de marionnettes présenté par la maîtresse ou par les G.S, pour visionner des diapositives ou un film, pour recevoir une autre classe...
- activités libres à l'aide de gros jeux, de porteurs... par exemple pendant l'accueil et même au cours de la journée (en particulier pour les classes de TPS et PS),
- activités d'expression à visée esthétique (danse, musique),
- si on veut considérer la salle de repos comme lieu symbolisant le calme, on pourra y installer un coin-écoute, on pourra le réserver au moment-conte, lecture d'histoire, écoute musicale...



3. Les lieux de passage

Le hall, les couloirs



Le hall, c'est le lieu de transition par excellence, qui scelle la séparation entre la maison et l'école, entre la vie familiale et la vie scolaire.

Il doit donc être pensé à la fois pour signifier cette séparation, mais aussi pour la faciliter. Suffisamment chaleureux, pour accueillir les familles, assez confortable pour permettre aux parents de s'asseoir pour accompagner la séparation ou pour consoler, mais pas de s'installer pour bavarder entre eux...

De tels lieux, dits de passage, sont fréquentés certes par les enseignants et les élèves, mais aussi par le personnel de service, les parents, les éducateurs et auxiliaires de vie scolaire, et tous les partenaires de l'école ; ces espaces peuvent (et doivent) donc être investis par tous, chacun devant s'y sentir un peu chez lui, il en va de la cohésion de tous les acteurs de l'école.

Des lieux de communication

Ces lieux de passage, investis par chacun, deviennent ainsi le plus souvent des lieux de communication, où les enseignants, les élèves, les parents, la municipalité, se rencontrent, échangent, s'informent ; d'où l'importance d'y présenter des panneaux collectifs liés aux projets de classe, des exposés ou productions d'élèves, des affichages informatifs, un ordinateur, un cahier de vie de classe collectif ...

L'éducation citoyenne peut trouver ainsi matière à s'accomplir. On investit ces espaces collectifs, on apprend à les partager, à les valoriser, à en faire aussi des espaces culturels et esthétiques.

Des lieux d'apprentissage

Ces halls, couloirs, où sont amenés à se rencontrer, à se croiser, des publics divers et notamment des élèves seuls ou en nombre, doivent inévitablement faire l'objet de règles : qui peut y circuler ? Comment ? Quand ? La sécurité impose aux enseignants de savoir où sont les élèves à n'importe quel moment de la journée de classe. Mais la conquête de l'autonomie passe aussi par l'investissement personnel et la responsabilisation progressive.

Pour les plus jeunes, l'enjeu est d'apprendre très vite à se repérer dans ce milieu scolaire, organisé si singulièrement, et c'est là un travail important de l'enseignant que de permettre aux élèves de se créer des repères spatio-temporels et d'y devenir autonome.

En maternelle, les élèves seront capables de nommer précisément les différents lieux de l'école, d'en connaître les fonctions, et les itinéraires les plus pertinents pour aller d'un endroit à l'autre. Des jeux d'orientation peuvent permettre d'investir tous les espaces de l'école.

Le vestiaire



Quand cela est possible, le vestiaire est dans un espace voisin de la salle de classe, couloir le plus souvent, sinon dans la classe elle-même.

Un lieu de transition

Cet espace, dédié d'abord à l'élève, est personnalisé. On peut y voir une photographie de l'élève, son prénom. C'est là aussi un geste d'accueil individualisé de la part de l'école : l'enfant a « son » espace nominatif, il est reconnu en tant qu'individu singulier. Ce lieu peut par exemple, offrir un rangement individualisé, où l'on aura soin de mettre le « doudou », l'objet transitionnel, le vêtement avant de rentrer en classe, invitant symboliquement l'enfant à passer du monde extérieur, familial au monde scolaire et entrer dans son nouveau statut d'élève. Il quitte son statut d'enfant de la famille X pour devenir élève de la classe Y. Ce changement n'est pas anodin, et les espaces contribuent à ce changement de posture.

Un lieu de communication

Si le vestiaire est un lieu réservé aux seuls élèves en école élémentaire, il accueille aussi le plus souvent les parents en maternelle, c'est donc un espace pour établir la communication avec les parents et transmettre les informations :

- annonce des sorties ;
- demande (de matériel, d'accompagnateurs, ...) ;
- corbeille avec les cahiers de liaison ou de correspondance ;
- planning de la semaine, etc.
- présentation du travail en classe permettant le dialogue entre accompagnateurs, enfants, enseignants et tous les partenaires de l'école.

Les sanitaires

Une bonne gestion avec les ATSEM doit permettre l'accès le plus individualisé possible aux sanitaires. Il est possible d'envisager que ce soit à l'arrivée en classe, avec son accompagnateur, que l'élève puisse passer une première fois, tranquillement, aux toilettes. Quel que soit le niveau :

- les sanitaires doivent être équipés de papier toilette, de distributeurs de savon, d'essuie-mains ;
- on doit avoir des exigences claires vis-à-vis de ces lieux ;
- le maître de service de surveillance, tout en préservant l'intimité de chaque usager, doit absolument s'assurer qu'aucune dérive n'aura lieu dans les sanitaires. Dans les écoles comptant beaucoup de classes, un poste de surveillance à deux pas des sanitaires est indispensable ;
- les enseignants et les ATSEM doivent aussi éduquer les enfants, leur apprendre à respecter les sanitaires comme bien commun de tous et à les maintenir dans l'état de propreté souhaité par tout usager ;
- enfin, la fréquentation des sanitaires peut être rendue plus agréable avec l'installation de mobilier, voire la présence d'affiches décoratives.

Progressivement avec les plus jeunes, les adultes construisent les conditions nécessaires à une utilisation autonome de ces lieux.

4. Les lieux d'activités physiques :

Généralités concernant les lieux de l'activité physique

Exploiter les lieux

L'activité physique et les expériences corporelles se pratiquent en des lieux dédiés ou aménageables pour conduire des activités corporelles, physiques sportives et artistiques.

Des infrastructures appartenant généralement à la municipalité leur sont dévolues :

- Salle d'activité physique du groupe scolaire ;
 - Gymnase ;
 - Terrain de sport ;
 - Stade ;
 - Salle spécialisée (dojo par exemple) ;
 - Piscine.
- Au sein même de l'école, certains lieux sont exploitables :
- Salle de classe « disponible » débarrassée de son mobilier ;
 - Salle de repos en maternelle ;
 - Cour de récréation ;
 - Préau ;
 - Couloirs...

Ces différents lieux peuvent être matériellement aménagés permettant une richesse de situations et une adaptation au niveau moteur :

- En permanence : différents tracés dans la cour (rectangle, marelle, cible, escargot, circuit... au sol et/ou sur un mur) ; fixation de structures (plans à grimper, à s'équilibrer...)
- Ponctuellement : plots, piquets, blocs mousse, cerceaux, trottinette, vélo ... pour un aménagement de parcours ou pour des activités d'athlétisme...

Pratiquer en toute sécurité

Au préalable de la préparation de séquence et de la mise en pratique, une observation attentive des lieux est nécessaire pour s'interroger sur les risques possibles liés à l'environnement et à l'aménagement des espaces :

- la nature du sol et des revêtements ;
- la hauteur sous plafond ;
- les piliers ou poteaux ;
- le matériel entreposé ;
- les dégagements (mur, fenêtres, radiateurs).

Il s'agit de prendre la mesure de l'espace disponible pour concevoir les séances d'E.P.S. et prévoir une mise en sécurité du lieu (ranger le matériel encombrant, protéger les poteaux par des tapis...).

En complément du respect du règlement intérieur de l'école :

- disposer de chaussures et d'une tenue adaptées à la pratique sportive en intérieur comme à l'extérieur ;
- éviter les bousculades, le chahut.

Des règles de vie liées à l'E.P.S. sont à élaborer avec les élèves et ce, en fonction de l'activité physique et sportive proposée :

- tenir compte de la nature et du nombre d'objets manipulés (rubans, ballons...)
- organiser l'espace (gestion de l'espace) comme lors des pratiques d'activités physiques libres ou guidées par exemple par l'utilisation de tapis, l'accompagnement d'un camarade...
- mettre en place les trois "règles d'or" et les expliquer aux élèves pour certaines pratiques d'activités comme les jeux d'opposition (ne pas faire mal aux autres, ne pas se laisser faire mal, ne pas se faire mal ...).

Il y a lieu de se référer au règlement intérieur propre à l'établissement fréquenté. (piscine, patinoire, gymnase...).

Dans tous les cas, les règles de sécurité sont à rappeler aux élèves avant chaque séance et peuvent faire également l'objet d'un affichage .

5.La cour de récréation



La cour de récréation est un espace investi de façon différente selon le temps choisi : récréation, séance d'EPS, rencontre sportive, découverte du monde... C'est un lieu d'échanges informels mais aussi un lieu d'apprentissage, autant de temps de vie durant lesquels s'instaurent des relations particulières. C'est un lieu où se vivent et se partagent de nombreuses émotions.

Aménager les espaces, c'est permettre à tous les enfants de bénéficier d'un espace suffisant dans un environnement de qualité favorisant leur épanouissement.

- Répondre aux besoins de l'enfant : permettre et inciter l'expression de motricités diverses, jouer, se mouvoir, se reposer, se détendre, se mesurer au risque, agir en groupe, être autonome, rêver, imaginer, manipuler, construire.
- Répondre aux préoccupations des enseignants : élaborer un projet cohérent, proposer un aménagement fonctionnel, sécurisant, incitateur et esthétique, permettre des apprentissages spontanés et souhaités.

Favoriser communication et socialisation.

- Répondre aux souhaits des parents :

Apprendre, respecter et préserver la sécurité des enfants. Prendre en compte leurs besoins. Améliorer leur cadre de vie. Participer à la vie de l'école, au vivre ensemble.

- Répondre aux soucis des élus : mettre en valeur et développer le patrimoine communal, assurer une utilisation optimale des équipements en sécurité. Il peut être utile de consulter les Normes Françaises (www.afnor.fr) notamment celles concernant les équipements statiques de jeux de plein air à usage collectif (S54.201), les toboggans pour enfants (S54.202), l'hygiène des bacs à sable (S54.206).

a)Un espace multi-fonctions

La cour de récréation est un espace délimité intégré à l'école. Les enfants s'y rassemblent et s'y retrouvent lors des récréations qui rythment la journée de classe. Le temps de pause dans les apprentissages qui s'y déroule permet aux enfants de se détendre, de jouer, de courir, de communiquer ou de ne rien faire ! Pour répondre à ces différentes fonctions, elle est la plupart du temps partagée en plusieurs zones aménagées de manière réfléchi et concertée (et parfois animées par un adulte).

On peut trouver, parmi d'autres possibles une zone pour :

- les sports collectifs
- les jeux d'extérieur traditionnels (marelle, chat et souris...) ;
- les activités calmes, pour l'intimité des conversations, des échanges de cartes, etc. ;
- l'observation et l'éveil à l'environnement (espace où l'on peut trouver une station météo, un jardin et ses plantations...).

b) Un espace réglementé

La cour de récréation est, pour les élèves, synonyme de pause, de détente, de jeux, de relations amicales ...mais est parfois aussi le lieu d'échanges conflictuels ou violents.

Ce lieu d'apprentissage de la vie collective nécessite pour la sécurité et l'harmonie d'être réglementé. Les éléments sur la gestion des espaces collectifs contenus dans le règlement intérieur de l'école sont très utilement complétés par des règles de savoir-vivre ensemble construites, rédigées et approuvées par les élèves en Conseil d'Enfants. Ces règles sont exprimées prioritairement sous forme de libertés avec leurs limites et non sous forme d'interdictions. Elles mentionneront utilement les sanctions applicables aux enfants qui par leurs jeux, leurs paroles ou leurs comportements entravent la liberté ou la sécurité des autres élèves.

L'éducation à la citoyenneté menée à l'école trouve dans la cour de récréation sa première expression et révèle toute son importance.

De tout temps, la représentation des espaces récréatifs et de leurs équipements a été liée à la notion de danger ou de risque.

Si cette dernière doit évidemment être prise en compte, notamment par une éducation à la sécurité, les études en accidentologie montrent clairement que l'aménagement des espaces récréatifs diminue considérablement le nombre d'accidents scolaires. En effet, la cour aménagée entraîne la diminution des chocs frontaux et du risque lié aux conflits violents.

c) Des idées :

Penser à varier :

- Les aires de jeux : jeux de ballon, engins roulants, structures motrices, jeux de tradition...
- Les sols : surfaces artificielles (bitume) / surfaces naturelles (herbe, sable, gravier)
- Les tracés : sportifs (hand, mini-tennis ou polyvalents avec rectangles, carrés, cercles et couloirs de couleurs différentes), circuits (sécurité routière), marelles, délimitation des différentes zones, lignes à ne pas franchir...
- Les reliefs : pente, talus, fossé...
- L'utilisation des murs : fresques, cibles, prises d'escalade, fronton...
- Les végétaux : jardin, haie de séparation, agrément...
- Les matériaux, les couleurs.

Penser aux liaisons et à la circulation entre les différents pôles, à la cohabitation des petits et des grands dans les écoles primaires.

Des valeurs sûres (d'après une enquête départementale auprès d'écoles ayant procédé à un aménagement) :

- Les structures bois très soignées.
- Les mini-structures pour petits.
- La zone de repos, d'isolement, à l'écart de l'agitation.
- Les murets en rondins, les tunnels en buses.
- Tout ce qui permet de se suspendre, de grimper.
- Le toboggan intégré au relief.
- Les dalles souples sous les équipements.

Proposition de démarche d'un projet d'aménagement de la cour d'école

- Projet des enfants :
Au cours des moments de langage, en classe ou sur la cour, lors de séances de dessin, à partir des initiatives des élèves proposant des jeux pendant la récréation, recenser toutes les idées pouvant enrichir le projet.
- Projet des enseignants :
Compte tenu des besoins des enfants, de leurs souhaits, des objectifs de motricité, de

socialisation, de la structure des espaces et de la configuration du terrain, élaboration d'un projet par l'équipe enseignants à partir des plans de l'école.

○ Concertation avec les parents d'élèves et la municipalité:

Discussion autour de l'idée d'aménagement de la cour.

Ne pas présenter les premières ébauches d'une restructuration de la cour mais faire dialoguer autour des objectifs éducatifs poursuivis qui pourraient être suivis si la cour était modifiée.

Présentation d'exemples (photos, schémas...).

Les enfants nomment par des verbes d'action ce qu'ils aiment faire (sauter, courir, glisser, se reposer...).

Aménagement A partir du plan cadastral de l'école, implantation des zones correspondant à des objectifs recensés lors des différents échanges :

- Zone calme pour les jeux de société, la libre discussion...
- Zone d'activités moyennes pour les jeux avec tracés au sol, bac à sable...
- Zone d'activités plus intenses pour les jeux avec structures et/ ou jeux de ballons, de course...
- Zone d'activités liées à l'environnement : jardin, espace fleurs, arbres...
- Zone libre pour la circulation des personnes et les jeux à initiative des élèves.

La diversité des zones doit permettre à tous les enfants d'agir et de varier leurs actions pendant les récréations, ou, les temps d'E.P.S utilisant la cour comme espace de motricité. Au niveau des aménagements tout doit être prévu pour une sécurité maximale des enfants. Prévoir les espaces pour :

- Courir (ligne droite, circuit, espace avec obstacles...).
- Sauter (bac à sable de réception...).
- Lancer. (zone large et avec sol souple: herbe...).
- Pratiquer des jeux collectifs (espace minimum de 15x20m).
- Permettre la motricité à vélo et sécurité routière (circuit minimum de 150 à 200m).
- Proposer des activités de grimpe (mur existant ou structure artificielle...).
- Prévoir un espace d'expression (danse, théâtre, déguisement...).

Exercer différentes formes de jeux : jeu solitaire, jeu en petit groupe, jeu collectif...etc.

Bibliographie

Circonscriptions :

http://www.ia49.ac-nantes.fr/html/ia49/ecole/recto-verso/no24/24_janv05_amenagement_cour.pdf

http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/lyon22/IMG/pdf/new_feuilletage_chap_2.pdf

http://www.u-s-e-p.org/usep_outils/sante_maternelle/Global/Rencontres/plus-de-pratique-phy/animation-cour.html

<http://www.ia72.ac-nantes.fr/ecole-maternelle/se-former-agir-et-innover/devenir-eleve/le-jeu-a-l-ecole-maternelle/le-jeu-a-l-ecole-maternelle-596549.kjsp?RH=1361368769196>

rfp.revues.org › [Numéros](#) › [158](#) › [Varia](#) www.ac-grenoble.fr

Le concept fondamental d'espace à l'école maternelle Les cahiers EPS de l'académie de Nantes n°20 juin 1999

G. L’AFFICHAGE DANS LA CLASSE

Une autre facette de l’aménagement de la classe réside dans l’habillage des murs, dans les affichages. Outre l’affichage institutionnel obligatoire, la structuration de ces espaces d’affichage doit répondre à des intentions pédagogiques explicites et prendre en compte :

- **La diversité des fonctions :** l’affichage didactique, documents qui font référence pour les élèves doit prendre en compte les objectifs visés (décoration, valorisation de productions, mémoire, référents culturels ou didactiques..) et les productions des élèves.
 - *Communiquer pour rendre l’école lisible aux enfants, aux parents, aux enseignants*
 - *Servir de support et de témoignage des apprentissages*
 - *Être la mémoire de la classe*
- **L’intérêt des élèves :** ils doivent être associés à leur élaboration, à la décision d’afficher et savoir à quoi ils servent. La position en hauteur et la taille de ces écrits doivent les rendre accessibles (l’angle de vue du jeune enfant est très différent de celui de l’adulte).
 - *Être un outil de référence pour les élèves*
 - *Valoriser les productions des élèves*

Un affichage à vivre : l’affichage doit refléter les apprentissages en cours. S’inscrivant dans une progression, il doit donc être évolutif.

L’Installation matérielle : penser un affichage fonctionnel différent selon le public visé ; dans sa forme, son emplacement (nécessité de définir des coins d’apprentissage spécifiques qui vont offrir des espaces d’affichage définis), sa calligraphie.

Des points de vigilance :

- **Présentation :** rigoureuse soignée, rendue possible par les nouvelles technologies.
- **Accessibilité :** la taille de l’enfant, hauteur des lettres.
- **Mise en valeur :** soin des affichages, qualité esthétique.
- **Organisation :** regrouper les traces écrites mais aussi les supports (albums, documentaires, affiches, photos) et les productions (constructions, expérimentations, objets(rapportés, collectés, triés)...en lien avec le domaine d’activités.
- **Choix :** traces en lien avec les projets en cours, limiter le nombre de panneaux (l’abondance d’écrits est contre productif).
- **Evolution :** faire évoluer les affichages au rythme des activités.
- **Sens :** être connu des enfants.

Des constats :

Les écrits sont sur représentés, souvent trop nombreux au coin regroupement, un manque de mise en valeur dû à la profusion.

L’écrit surclasse souvent la production picturale.

Les enfants ne sont pas suffisamment associés.

Sources :

Rapport « L'école maternelle » Inspection Générale octobre 2011

Extrait du développement psychomoteur de l'enfant IA Poitiers

La psychologie de l'enfant Olivier Houdé Que sais je ?

Le réaménagement éducatif de l'espace scolaire, moyen de transition de la classe traditionnelle vers une classe coopérative et multiculturelle de Dimitri Germanos 2009

Aménager les espaces à l'école maternelle CRDP Strasbourg

Des espaces pour mieux apprendre La Roche Sur Yon

Groupe départemental des maternelles du Lot 2009

Extrait du stage maternelle Forcalquier janvier 2012

Mission maternelle Sarthe

Animation pédagogique IEN Thonon

« *Apprendre à écrire de la PS à la GS* » Marie-Thérèse Zerbato Poudou Retz