

LE RÔLE DU MAÎTRE DANS L'ÉVOLUTION DES COINS JEUX



- Quel est le rôle de l'enseignant (C.Vaillant, formatrice IUFM Paris)
- Les différentes étapes selon le type de jeu (libre, semi-dirigé, dirigé)
- Exemples de progressivité de la PS à la MS sur différents coins jeux (annexes)
 - Coin garage
 - Coin cuisine
 - Coin déguisement
 - Coin marchande/épicerie
 - Coin marionnettes
 - Coin poupées
 - Coin sable et eau
 - Pour aller plus loin, détails de différents scénarii

Quel est le rôle de l'enseignant ?

« Un des objectifs de l'école maternelle est de créer une culture commune propre à réduire les écarts. Ce n'est pas seulement la mise en place d'activités ludiques qui permettra aux élèves de construire cette culture commune. L'enseignant devra également prévoir un travail d'explicitation afin que le jeu, activité naturelle de l'enfant pour appréhender le monde, devienne le jeu support de sa pédagogie.

On doit percevoir dans la classe que toutes les activités ont un sens et participent à la construction d'un cadre de référence. Si l'enseignant n'apporte pas suffisamment de cohérence dans l'agencement de ses séquences et de ses séances, l'élève ne parviendra pas à exercer son intelligence» (C. Valiant).

Concrètement, l'enseignement doit décliner les coins jeux en plusieurs phases :
L'enseignant alterne présence/absence dans les coins, situations dirigées ou semi-dirigées (supervisés) et situations en autonomie (jeux à disposition, sans accompagnement particulier).

JEUX LIBRES

- **Concevoir** : il définit les stratégies et les apprentissages
- **Organiser** : il aménage le milieu afin de permettre aux élèves de jouer librement, en limitant le nombre de places et les passages des élèves.
- **Evaluer** :
 - il laisse vivre les situations (développement de la conversation enfantine).
 - il observe les rôles pris, les interactions, les choix effectués, il écoute les prises de parole.
- **Conduire** : la fin du jeu passe par le rangement qui doit être accompagné par l'enseignant.

JEUX SUPERVISES

- **Concevoir** : il définit les objectifs d'apprentissage
- **Organiser** : Il organise le milieu, les situations, il prépare le matériel inducteur (mise en scène, affichage, rangement), il aménage l'espace et met en place les règles de vie.
- **Conduire** : il simule, incite à jouer, accompagne, participe (pour verbaliser les actions) + (moment de bilan). Il peut apprendre aux élèves à utiliser des objets nouveaux. Il peut surprendre, provoquer en impulsant de nouveaux « faire semblant ». Il dynamise le groupe (écoute, encouragement, dédramatise).

La verbalisation va permettre à l'enfant de clarifier sa pensée, de décrire ses actes
- **Evaluer** : Il observe et note les échanges, fait l'inventaire de ce que chacun a fait. Il évalue les écarts entre les objectifs attendus et ceux obtenus.

ATELIERS DIRIGES UTILISANT LES COINS JEUX

- **Organiser** : Il organise l'espace, le matériel. Le conseil des maîtres propose une progression sur les niveaux PS/MS/GS ;

Les groupes sont choisis en fonction des intentions. Par exemple, un groupe de « petits parleurs » avec l'enseignant dans l'espace *poupée* pour développer le langage en situation et un groupe hétérogène dans le coin *construction* pour donner des occasions d'imiter.
- **Concevoir** : les coins doivent évoluer au fil du temps et des intentions pédagogiques de maître (ateliers supervisés ou dirigés).
- **Conduire** : il sera nécessaire de jouer avec eux. Le coin jeu deviendra alors un atelier dirigé où le maître prendra un rôle.

L'enseignant accompagne par un **étayage langagier** en demandant aux élèves de nommer et décrire les objets ainsi que leur actions. La **clarté cognitive** permet de préciser ce que l'enfant apprend au travers de ces ateliers.
- **Evaluer** : Il observe et note les échanges, fait l'inventaire de ce que chacun a fait. Il évalue les écarts entre les objectifs attendus et ceux obtenus. (grille propre à l'équipe d'école ou celle de Boisseau par exemple)



COIN GARAGE

TOUT PETITS/ PETITS

LANGAGE
apprendre à nommer les véhicules
(lexique spécifique de base
enrichir le vocabulaire)

Apprendre à nommer les véhicules à partir des objets puis du référentiel photo crée avec les enfants.

MOYENS

LANGAGE
apprendre à nommer les véhicules
(lexique spécifique de base
enrichir le vocabulaire)

Apprendre à nommer de plus en plus de véhicules à partir des objets puis du référentiel photo ou symboles créé avec les enfants.

GRANDS

LANGAGE
apprendre à nommer les
véhicules afin d'acquérir un
lexique spécifique de base
enrichir le vocabulaire

Apprendre à nommer de plus en plus de véhicules à partir des objets puis du référentiel photo et mots créé avec les enfants.

COIN CUISINE



ACTIVITES DIRIGÉES ET SEMI-DIRIGÉES

TOUT PETITS-PETITS

<p>LANGAGE ORAL Echanger, s'exprimer. Nommer avec exactitude un objet, une action. Utiliser le langage topologique.</p>	<p>A partir de photos prises dans la cuisine : reconstituer une configuration Tu remets En jeu libre avec sollicitation du maître. Désigner les ustensiles par leur nom, exprimer des verbes d'actions, quelques adjectifs (chaud/froid, sale/propre), quelques adverbes de quantité (beaucoup) et de lieu (là/ici, haut/bas, dedans, sur, en-haut/en-bas). les objets comme sur la photo (1ère séquence). Tu lui dis comment il doit faire pour remettre les objets comme sur la photo (2e séquence).</p>
--	--

MOYENS

<p>LANGAGE ORAL Echanger, s'exprimer. Nommer des objets moins familiers, des actions et des états, utiliser des termes génériques Utiliser un langage topologique plus complexe.</p>	<p>En jeu libre avec sollicitation du maître. Désigner les ustensiles par leur nom (couverts, vaisselle), exprimer des verbes d'actions, quelques adjectifs (plat/creux, bon/mauvais, lourd/léger, rempli/vide, salé/sucré, mouillé/sec, sèche, bouillant/glacé, tiède), quelques adverbes de quantité (trop, assez, moins) et de lieu (à côté, au-dessus, en-dessous, autour, devant/derrière) Désigner les aliments (fruits/légumes). Jeu de Kim : <i>un ustensile a disparu, retrouvez-le.</i></p>
<p>S'APPROPRIER LE LANGAGE Progresser vers la maîtrise de la langue française. Enrichir le lexique et la syntaxe . Enrichir le jeu symbolique.</p> <p>Evaluer : dire ce que l'on fait, accomplir des actions dans l'ordre chronologique dans un scénario proposé par le maître Travail du „je“ et du „tu“. Utilisation de l'impératif et du pour + infinitif</p>	<p>Aujourd'hui, je vous ai apporté une éponge et un torchon (faire nommer les objets) : nous allons apprendre à faire la vaisselle (faire nommer les actions : laver, tremper, rincer, récurer, fermer et ouvrir le robinet, égoutter, sécher, frotter, essuyer, accrocher, ranger, étendre, empiler...).</p> <p>Nous allons voir si vous avez bien appris et compris comment on fait la vaisselle. Faire la vaisselle.</p> <p>Mettre en scène : des enfants acteurs qui agissent selon les consignes d'enfants spectateurs qui donnent des injonctions.</p>

GRANDS

<p>S'APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>Progresser vers la maîtrise de la langue. Echanger, s'exprimer. Nommer avec exactitude des objets moins familiers, utiliser des termes génériques. Utiliser un langage topologique plus complexe.</p>	<p>Jeu libre avec sollicitation du maître.</p> <p>Désigner les ustensiles par leur nom (carafe, bouilloire, manche/anse), exprimer des verbes d'actions (agiter, fouetter, suspendre, brancher), quelques adjectifs (fragile, liquide/solide, acide/amer, cru/cuit), quelques adverbes de quantité (peu, trop peu, très peu, autant) et de lieu (entre, à droite/à gauche, à l'intérieur).</p> <p>Désigner les aliments (fruits/légumes, entrée/dessert)</p> <p>Prolongements :</p> <p>Création d'un jeu de memory ou de loto avec les objets, les aliments de la cuisine.</p>
--	--

COIN DEGUISEMENT



TOUT PETITS-PETITS

LANGAGE ORAL

S'exprimer, échanger

A partir des photos, décrire, nommer avec un lexique approprié son déguisement.

MOYENS

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Echanger, s'exprimer.

Raconter, en se faisant comprendre, une courte saynète inventée.

Par petits groupes de 2 ou 3, les enfants inventent un scénario qu'ils jouent devant les autres.

Le maître prend des photos pour un prolongement possible : remettre les photos dans l'ordre. Expliciter, justifier, légènder en dictant à l'adulte.

GRANDS

S'APPROPRIER LE LANGAGE

Echanger, s'exprimer.

Raconter des histoires inventées.

Inventer une histoire mettant en scène des personnages créés dans l'espace déguisement et la mettre en scène.

Filmer et analyser.

Recommencer, améliorer la production jusqu'à aboutir à un produit présentable aux parents, aux autres classes.

Mettre en place un projet (scénario, décor, sonorisation, choix des textes et des ambiances musicales)

Créer un album de l'histoire inventée.

COIN "Marchande-épicerie"



Compétences générales lors du jeu libre

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- oser parler à un camarade.
- communiquer sans l'aide de l'adulte.

Activités semi dirigées et dirigées

TOUT- PETITS/PETITS

S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -commenter son action immédiate (langage en situation), dire ce que l'on fait.	Connaître le nom des aliments/des produits Associer l'objet réel, à sa représentation (photo/dessin): aller chercher l'objet demandé ou symbolisé -Nommer les aliments choisis
---	--

MOYENS

S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques. -utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.	Connaître le nom des aliments/des produits Associer l'objet réel, à sa représentation, son symbole ou à son nom écrit (à l'aide d'un lexique): aller chercher l'objet demandé -jeu de rôle, saynètes: utiliser différentes formes syntaxiques, notamment la forme interrogative et les formules de politesse
---	--

GRANDS

S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques. -utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.	Connaître le nom des aliments/des produits Associer l'objet réel son symbole (début d'année) ou à son nom écrit (avec ou sans lexique): aller chercher l'objet demandé -jeu de rôle, saynètes: utiliser différentes formes syntaxiques, notamment la forme interrogative et les formules de politesse
---	---



COIN Marionnettes

Compétences générales lors du jeu libre

- Communiquer avec l'autre pour agir ;
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres ;
- Oser parler à son camarade ;
- Communiquer sans l'aide de l'adulte ;
- Evoquer des situations passées ou à venir, parler des situations vécues à la maison, parler de ce que l'on va faire... ;
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes: dialogue, injonction, question, négation... ;
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique, nommer des objets et leur qualité.

Activités semi dirigées et dirigées

TOUT PETITS/ PETITS

<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Échanger, s'exprimer</p> <p>Langage: nommer avec exactitude un objet, une personne. Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question. Réagir au spectacle en restituant quelques éléments. Identifier les personnages de l'histoire.</p> <p>compréhension: Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.</p>	<p>Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour se présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question. La M (en dirigé) ou un autre enfant (en jeu libre) prend une marionnette et engage la conversation. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ?</i> En dirigé: TPS: Sélectionner dans une caisse de marionnettes diverses, la marionnette qui représente le personnage principal. <i>Montre moi la marionnette de l'histoire</i></p> <p>PS : sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus), retrouver quelques personnages de l'histoire. <i>Quels sont les personnages de l'histoire ? Montre moi les bonnes marionnettes.</i> Les enfants PS sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée. <i>Raconte l'histoire que la maîtresse a lue.</i></p>
---	---

MOYENS

<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Nommer avec exactitude un objet, une personne, la caractériser physiquement ou moralement. Enrichissement du lexique</p> <p>compréhension: Identifier les personnages de l'histoire</p> <p>compréhension: Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.</p> <p>compréhension comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.</p>	<p>Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question . La M (en dirigé) ou un autre enfant (en jeu libre) prend une marionnette et engage la conversation. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ? Comment sont ses vêtements ? Est-elle gentille ? Pourquoi ?</i></p> <p>Dirigé: Sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus) : retrouver les personnages de l'histoire. <i>Quels sont les personnages de l'histoire? Montre moi les bonnes marionnettes.</i></p> <p>Les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée. Raconte l'histoire que la Maîtresse a lue</p> <p>Une histoire en randonnée à exploiter et à "jouer" avec les marionnettes. les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter l'histoire écoutée. Ajouter une nouvelle marionnette afin de faire évoluer l'histoire (par exemple ajouter un nouvel épisode à la randonnée) <i>Qui veut jouer avec les marionnettes pour raconter l'histoire qu'on vient d'entendre?</i></p>
---	---

GRANDS

<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Nommer avec exactitude un objet, une personne</p> <p>la caractériser physiquement ou moralement enrichissement du lexique</p> <p>compréhension Identifier les personnages de l'histoire et les caractériser physiquement et moralement</p>	<p>Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question. La Maîtresse prend une marionnette et engage la conversation. Un schéma de questionnement est poursuivi par les enfants entre eux. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ? Comment sont ses vêtements ? Est-elle gentille ? Pourquoi ?</i></p> <p>Assister à un spectacle en grand groupe : une bande son, une histoire racontée avec des marionnettes par la maîtresse ou des enfants plus grands, derrière un castelet.</p>
---	--

compréhension

Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.

comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.

Dirigé : Sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus) : retrouver les personnages de l'histoire. Décrire les décors

Quels sont les personnages de l'histoire ? Montre moi les bonnes marionnettes.

Les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée.

Décrire les rôles des différents personnages.

Raconte l'histoire que la Maîtresse a lue

COIN "Poupées"



Compétences générales lors du jeu libre

- Oser parler à sa poupée, à un camarade.
- communiquer sans l'aide de l'adulte.

Activités semi dirigées et dirigées

TOUT- PETITS/PETITS

S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique	-Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée -Le réinvestir en situation.
-commenter son action immédiate (langage en situation), dire ce que l'on fait	Habiller la poupée avec des vêtements simples (enfiler, fermer le vêtement par des scratchs ou pressions). <i>Aujourd'hui, nous allons apprendre à habiller les poupées.</i>
-utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.	Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée(exemple : chute de la poupée). <i>Va prévenir quelqu'un et explique ce qui s'est passé</i> <i>Précise bien qui est tombé, à quel endroit et ce qui est arrivé.</i>

MOYENS

S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques.	-Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée -Le réinvestir en situation. -jouer des saynètes, dialoguer, utiliser différentes formes de langage dans des situations vivantes. <i>Le maître peut faire partie de la saynète afin de dynamiser le jeu des élèves.</i>
-utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.	Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée, téléphoner aux secours.(exemple : chute de la poupée). <i>Téléphone aux secours pour prévenir, explique ce qui vient de se passer et dit où tu es.</i>

GRANDS

<p>S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques.</p>	<p>-Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée -Le réinvestir en situation. -jouer des saynètes, dialoguer, utiliser différentes formes de langage dans des situations vivantes. <i>Le maître peut faire partie de la saynète afin de dynamiser le jeu des élèves.</i></p>
<p>-utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.</p>	<p>Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée, téléphoner aux secours. (exemple : chute de la poupée). -jeu de rôle : conversation téléphonique avec l'adulte -construction de la fiche d'urgence : appel au SAMU. <i>Téléphone aux secours pour prévenir, explique ce qui vient de se passer et donne l'adresse</i> <i>L'adulte peut jouer dans la saynète.</i></p>

COIN sable et eau



ACTIONS: *vider, verser, renverser, remplir*

Compétences générales lors du jeu libre

S APPROPRIER LE LANGAGE

- Communiquer avec l'autre pour agir.
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres.
- Oser parler: à son camarade.
- Communiquer sans l'aide de l'adulte.
- Evoquer des situations passées ou à venir: parler des situations vécues à la maison, parler de ce que l'on va faire...
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes: dialogue, injonction, question, négation...
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique, nommer des objets et leur qualité.

Activités semi-dirigées et dirigées

TOUT-PETITS et PETITS

LANGAGE

Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé

Travail sur le lexique:

Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"

-Mettre de l'eau dans une bassine vide et en parler.

*-Il n'y a pas d'eau dans la bassine
Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé? Que peut-on faire d'autre?(vider, verser, renverser, remplir)*

Attention portée sur:

-la syntaxe et le lexique:
Je vide la bassine avec la bouteille/la cuillère/le pot/la louche.

-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants

-Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou
Nomme le matériel que tu utilises

-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action
*-Remplis le biberon d'eau et verse-le dans la bassine
(exploration de tout le lexique cité ci-dessus)*

-Mettre de l'eau dans une bassine vide et en parler.

-Il n'y a pas d'eau dans la bassine

Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé? Que peut-on faire d'autre?(vider, verser, renverser, remplir)

Attention portée sur:

-la syntaxe et le lexique:
Je vide la bassine avec la bouteille/la cuillère/le pot/la louche.

MOYENS

<p>LANGAGE Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé</p> <p>Travail sur le lexique: Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"</p> <p>Etre capable de nommer des actions accomplies (diversité, précision et succession)</p>	<p>-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants.</p> <p>-Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou Nommer le matériel utilisé (voir liste ci dessus).</p> <p>-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action. <i>-Remplis la bouteille de sable avec l'entonnoir et verse le sable dans la bassine.</i> (exploration de tout le lexique cité ci-dessus)</p> <p>-Mettre de l'eau dans un verre vide et en parler. <i>-Il n'y a pas d'eau dans le verre.</i> <i>Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé?</i> <i>Comment peut-on faire autrement?</i> (vider, verser, renverser, remplir, piper, aspirer) <u>Attention portée sur:</u> -la syntaxe et le lexique: <i>J'aspire de l'eau avec la pipette et je la vide dans le verre.</i></p>
---	---

GRANDS

<p>LANGAGE Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé</p> <p>Travail sur le lexique: Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"</p> <p>Etre capable de nommer des actions accomplies (diversité, précision et succession) dans le but de les communiquer</p>	<p>-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants.</p> <p>-Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou Nommer le matériel utilisé (voir liste ci dessus)</p> <p>-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action. <i>-Remplis le biberon d'eau et verse-le dans la bassine</i> (exploration de tout le lexique cité ci-dessus).</p> <p>-Mettre de l'eau dans un verre vide et en parler. <i>-Il n'y a pas d'eau dans le verre.</i> <i>Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé?</i> <i>Que peut-on faire d'autre?</i> (vider, verser, renverser, remplir, piper, aspirer) <u>Attention portée sur:</u> -la syntaxe(impératif et connecteurs de temps) et le lexique: <i>D'abord, aspire de l'eau avec ta seringue.</i> <i>Ensuite, vide ta seringue dans le verre vide.</i> <i>Enfin, répète ces actions jusqu'à ce que le verre soit plein.</i></p>
--	---

Pour aller plus loin..., détails de divers scénarii

EXEMPLE SUR LE COIN GARAGE

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



L'enseignant dit par exemple :
« 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. »



Scénarios intermédiaires

L'enseignant propose des scénarios plus complexes : « il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? »
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.



Scénarios complexes

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... »
Les enfants deviennent capables de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invités...) au sein d'un petit groupe. 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).



EXEMPLE SUR LE COIN POUPEE

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

L'enseignant dit par exemple :
« Dehors, il fait froid, les poupées veulent aller se promener. Comment va-t-on les habiller ? » ;
« C'est le soir, les bébés ont faim. Qu'est-ce qu'on va faire à manger ? » ;
« Le bébé est fatigué, on va le coucher... » .

Scénarios intermédiaires

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 ? » ;
« C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour papa, maman, et les deux enfants... » ;
« Le bébé est fatigué, on va lui donner son bain et ensuite aller le coucher... » .

Scénarios complexes

L'enseignant dit par exemple :
« Le bébé se réveille, il est malade, que fait-on ? » ;
« C'est le soir, nous avons des invités, quel menu allons-nous préparer ? » ;
« On part demain en vacances, qu'est-ce qu'on emmène ? » .

