

INTRODUCTION

L'espace classe à l'école maternelle

L'espace de la classe s'organise, en dehors du lieu de regroupement, en deux types d'espaces distincts dans leur fonctionnement : **les coins jeux** d'une part et **les espaces d'activités** d'autre part.

Dans les deux cas, il s'agit de lieux :

- aménagés et organisés par l'adulte,
- assortis de règles de vie, de règles de fonctionnement,
- répondant à des intentions pédagogiques, visant des apprentissages identifiés.

Les coins jeux

Enjeux : Ils favorisent l'autonomie des enfants et leur permettent d'agir dans des situations de *construction, d'essais*, toujours choisies dans *la zone de développement de l'enfant* afin de leur faire éprouver *les plaisirs de la réussite*.

Evolution des coins jeux : la réalisation de ces objectifs demande que leur aménagement s'inscrive dans *une progressivité des acquisitions* tout au long du cycle et sur un même niveau.

Répartition dans la classe : ils sont le plus souvent répartis en périphérie de la classe :

- la fréquentation est libre à l'initiative de l'enfant,
- l'enfant est le plus souvent décideur de l'activité qui s'y déroule, sans obligation de production,
- l'adulte est habituellement en dehors, il observe.

Les coins jeux, nombreux et variés dans la classe des petits, le seront moins dans la classe des grands, mais doivent tout de même y être maintenus.

Typologie des coins jeux : jeux symboliques (déguisement, cuisine, poupées, voitures épicerie..), jeux de construction, de manipulation, de bricolage.

Les espaces d'activités :

- ils sont le plus souvent situés au centre de la classe et utilisant le mobilier habituel (tables, chaises,)
- la fréquentation est imposée par l'enseignant qui organise les groupes d'enfants et prévoit leur rotation, le cas échéant,
- l'enseignant met en place des situations pédagogiques visant l'acquisition des compétences qu'il évalue.

L'aménagement de la classe doit :

- assurer la sécurité ;
- faciliter les déplacements ;
- permettre la mise en œuvre d'une pédagogie spécifique ;
- respecter les conditions d'hygiène nécessaires.

Sécurité	Respecter les normes de sécurité	- Circulation - Évacuation - Résistance au feu. Réf : commission de sécurité
	Offrir un mobilier adapté	- État du mobilier - Nature des matériaux - Ergonomie
Pédagogie	Satisfaire aux besoins de l'enfant	- Différencié suivant les sections - Évolutif au cours de l'année
	Répondre à des objectifs pédagogiques clairement définis	- Construire des relations sociales - Explorer, découvrir, manipuler, s'entraîner, renforcer
	Permettre des actions diversifiées.	- Coins jeux - Espaces dédiés à des activités - Espaces polyvalents
	Être évolutif	- Cloisonnements mobiles (évolution sur l'année)
	Permettre le regroupement de tous les enfants	- Espace permettant à chacun d'être assis confortablement - Nombre et type de sièges
	Permettre l'action individuelle	
	Donner envie d'agir	- Lisibilité - Qualité des jeux – jouets éducatifs / du matériel
	Permettre à l'enfant de se repérer	- Organisation claire - Activités bien identifiées - Espaces délimités
	Faciliter le rangement	- Différents types de rangement possible (casiers, tiroirs, présentoirs, ...) - Accessibilité des différents modules de rangement - Lisibilité (étiquettes, photos, ...)
	Permettre l'affichage	- Affichage institutionnel - Affichage pour les enfants, pour les parents
Bien-être	Faciliter les déplacements des enfants	- Encombrement - Rapport mobilier/superficie/nombre d'enfants - Répondre au besoin d'autonomie
	Être sécurisant au plan affectif	- Permanence de certains repères - Isolement possible - Espaces d'activités définis, visibles et lisibles par l'enfant
	Être accueillant	- Lumières, couleurs - Jeux, jouets éducatifs (coins jeux) - Affichages - Aménagement de l'espace
	Être esthétique	- Couleurs (harmonie) - Présentation des travaux d'enfants
Hygiène	Être confortable	- Ergonomie du matériel - Éclairages - Conforts thermique, sonore - Revêtement de sol
	Permettre un nettoyage aisé	- Revêtement de sol - Encombrement - Matériaux
	Permettre des nettoyages en cours d'activité	- Point d'eau dans la classe

L'ENFANT ET LE JEU

Quand nous parlons de jeu, chacun a une représentation liée à son vécu : jeux de société, jeux de cour, jeux collectifs.

La frontière entre le jeu et le rêve, le jeu et l'apprentissage est ténue, ce qui rend la définition du jeu difficile. De plus, il y a les règles du jeu, les temps de jeux, les jeux olympiques, les jeux mathématiques et les aires de jeu.

Et pourtant le jeu, le vrai, garde ses vertus fondamentales de liberté, de création, de spontanéité, de fantaisie, de fantasmes, de rêves. Tout est permis quand on joue.

On fait, on dit « comme si... on y était ».

Si le jeu existe à tout âge, c'est l'investissement du sujet qui varie.

Le jeu a un sens pour celui qui joue, ce sens n'est pas toujours visible pour l'observateur, c'est du domaine de l'imaginaire, un monde qui est recréé. Tout aménagement, tout équipement doit laisser une libre initiative au joueur sur le sens qu'il souhaite donner à son jeu.

Le jeu est une activité relationnelle : c'est une interaction constante entre le sujet et son milieu, une relation à soi, aux autres, aux choses. Les aménagements réalisés permettront aux relations de s'établir et d'évoluer.

Les critères essentiels

1- Le jeu est autotéléique : il est ouvert à tous les possibles. Le jeu est sa propre finalité, il n'y a pas de production.

2- Le jeu est fonctionnel : S'il n'a pas de finalité hormis lui-même, le jeu a un résultat ; il est fonctionnel, il prépare les gestes et les actions utiles à l'homme adulte, il est une expérimentation de soi-même, il concourt aux développements moteur et psychologique.

L'enfant qui joue, développe ses perceptions, son intelligence, ses tendances à expérimenter, ses instincts sociaux et la maîtrise de son corps.

3- Jouer est un comportement global : l'enfant qui joue s'y investit complètement ; toute son activité y est concentrée, il ne peut pas jouer en faisant autre chose.

4- Jouer est une activité volontaire : on peut accepter ou refuser de jouer, mais ne pas y être contraint.

5- Jouer c'est prendre du plaisir : (même si on est sérieux) C'est de l'ordre de la jubilation ; pensons particulièrement aux jeux de vertige où le plaisir est lié au risque, à la limite entre la stabilité et la chute. Dès qu'il y a déplaisir, on ne joue plus, on s'en va, ou on refait les règles.

6- Jouer c'est entrer en relation : Même quand son activité est solitaire, c'est-à-dire sans coopération ni opposition motrice avec autrui, l'enfant reste un être social et les autres ne sont pas absents de ses motivations ; il s'agit par exemple d'imiter, de s'initier à une pratique enviée, d'attirer l'attention sur sa personne.

Lorsque les enfants jouent « à côté » les uns des autres, on note beaucoup d'influences réciproques sur les comportements.

Les rencontres fortuites sont une occasion de découvrir l'existence des autres.

Regarder un jeu c'est déjà jouer.

Plus tard le jeu est un espace de rencontres, d'accommodements aux autres ; c'est un lieu d'apprentissage des règles sociales, de leur élaboration, de leur respect, de leur remise en cause, de leur modification.

7- Le jeu a toujours des règles pour les plus jeunes : Implicites, explicites plus tard, elles structurent le jeu. Faire n'importe quoi, n'importe comment, ce n'est pas jouer.

La règle est indispensable au jeu, mais n'est pas la source du jeu. Les règles se définissent comme des lois unissant les éléments de la structure ludique dans l'espace et dans le temps.

Elles assurent par exemple, l'entrée et la sortie du jeu : « on dirait que c'est le matin, on dirait que je suis la maman... »

8- Jouer c'est faire semblant : on ne tombe jamais dans l'illusion. En jouant, l'enfant sait qu'il joue, qu'il fait « comme si », même si les plus jeunes n'en ont qu'une conscience implicite. Cela s'illustre quelquefois dans les disputes quand on est traité de mauvais joueur, celui qui « se prend au jeu », qui perd cette notion du faire semblant (ex : bagarre).

9- Le jeu est symbolique, il a toujours rapport à l'inconscient : le jeu véhicule ainsi tous les désirs exprimés, toutes les frustrations enfouies, refoulées à la faveur de l'éducation.

10- Le jeu se déroule dans un temps et un espace spécifiques : le jeu se donne des possibilités imaginaires de tracer un dedans et un dehors. Il existe des espaces qui facilitent et stimulent le jeu (forêts, espaces dégagés, squares) et d'autres qui n'interviennent qu'au moment où le jeu a des objectifs précis (terrain de foot).

En résumé :

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie et complètement impérieuse, pourvue en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie quotidienne (Huizinga dans « Homo ludens »).

L'enfant, le jeu et l'école maternelle

"Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? " P. Kergomard

À l'heure où l'école maternelle accueille presque tous les enfants, de 2 à 6 ans, quel est son questionnement par rapport au jeu ?

- Le jeu n'est-il pas à l'opposé de la notion de travail ?
- Le jeu a-t-il toute sa place au sein de l'école, de la classe ?
- Les situations de jeu offertes aux enfants leur permettent-elles d'apprendre, de rencontrer les autres, de grandir ?

L'enfant joue avec sérieux, pour lui ce n'est jamais « ne rien faire ». Dans son activité ludique il poursuit la difficulté, l'**effort** est accepté. Il se donne et respecte des règles, décide, s'exerce, sans risque d'échec. Le jeu est un « *non-travail* qui a sa propre raison d'être et trouve son but en lui-même » (Martine Mauriras-Bousquet).

Le jeu doit être possible partout où vivent des enfants. À l'école maternelle des lieux et des moments lui sont-ils consacrés, de manière systématique ?

Les cours de récréation sont aménagées et favorisent des pratiques ludiques de toute sorte. Du matériel équipe les " salles de jeu " pour étayer les activités motrices.

Dans les classes, il y a des jeux et des jouets éducatifs dans les coins jeux. L'enfant joue donc à l'école et son jeu est très souvent organisé par l'enseignant, en fonction de ses intentions pédagogiques.

Jeux éducatifs, jeux de lecture, de mathématiques. Concession à l'âge et aux besoins reconnus des enfants, le jeu est souvent un temps spécifique de la démarche pédagogique et devient vite passerelle vers des apprentissages sérieux.

« Tu pourras aller jouer quand tu auras fini » : le temps du jeu suit le temps du travail, comme une récompense, ou comme un bouche-trou. C'est une simple récréation.

Ainsi une hiérarchie s'installe : le futile s'oppose au sérieux, l'invisible à l'évaluable, le jeu à l'exercice, le jeu libre au jeu dirigé et l'initiative de l'enfant à celle de l'enseignant.

Le jeu libre devrait être intégré dans l'organisation spatiale et temporelle de la classe. Les jeux spontanés des enfants évoluent avec l'âge et les "coins" présents de la petite à la grande section devraient refléter et soutenir cette progression.

L'absence du regard de l'enseignant sur l'enfant qui joue, l'absence de modification, d'enrichissement des installations matérielles, des types de jeux offerts, le peu d'attention portée à la qualité et au bon état des objets, entraînent l'appauvrissement des conduites ludiques, langagières, et sociales...

Les enseignants ont un travail de valorisation de ces coins jeux à mener, et à réhabiliter dans les classes les pratiques ludiques authentiques des enfants.

À eux de composer le cadre pour :

Donner à jouer : les aménagements sont pensés, répondent aux besoins des enfants, leurs intérêts, et évoluent dans le temps.

Laisser jouer : l'enfant doit avoir l'initiative du jeu, la liberté et le temps nécessaires pour exercer son imagination, sa créativité.

Jouer avec : éventuellement, si l'enfant sollicite l'adulte, celui-ci est disponible pour être partenaire à niveau égal, sans bouleverser le sens du jeu de l'enfant.

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

À cet effet, les exemples de fiches proposées permettront peut-être aux enseignants de sauvegarder ce mode d'apprentissage privilégié qu'est le jeu enfantin.

Les enjeux des coins jeux

Ce que disent les IO :

(BO n° 3 du 19/06/2008 Programmes de l'École Primaire)

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

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

Quels liens avec les domaines d'activités de l'école maternelle ?

Maîtrise de la langue

- communiquer avec l'autre pour agir,
- favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres,
- oser parler (parler à sa poupée, à son camarade...),
- communiquer sans l'aide de l'adulte,
- commenter son action immédiate (dire ce qu'on fait à un camarade ...),
- évoquer des situations passées ou à venir (parler de situations vécues à la maison, de ce qu'on va faire ...),
- utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonctions ...),
- réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique (mobilier, ustensiles de cuisine, nommer des objets et leur qualité)

Vivre ensemble :

- éprouver sa liberté d'agir,
- construire des relations nouvelles avec ses camarades,
- se faire respecter,
- accepter, respecter, les autres,
- partager avec les autres (le jeu, l'espace, le matériel ...),
- reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre,
- partager des moments privilégiés et « autonomes » avec les autres, sans l'adulte,
- connaître, accepter et respecter les règles de fonctionnement des coins jeux,
- connaître la place du matériel, savoir ranger...

Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles :

➤ Construction de l'identité :

Dans tous les jeux symboliques, " pas pour de vrai " et " à faire semblant " l'enfant va :

- se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles, les inventer...
- faire l'apprentissage des rôles sociaux réels,
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé,
- développer des compétences d'initiative,
- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu,
- développer un sentiment de confiance en soi,
- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction.

« L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre » A.M. Gioux.

Objectifs généraux communs à tous les coins jeux :

➤ **Socialiser** - Permettre à l'enfant de :

- se connaître,
- construire son identité,
- respecter les autres,
- accepter les autres,
- développer son autonomie,
- coopérer,
- favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres,
- développer son sens des responsabilités,
- respecter le matériel collectif,
- accepter et respecter les règles collectives, les transformer, les adapter,
- développer des interactions avec les autres.

➤ **Apprendre** - Permettre à l'enfant de :

- donner du sens à ses activités,
- donner du sens à l'école,
- être acteur dans la construction de ses savoirs,
- confronter ses expériences, les comparer, argumenter ses résultats.

Exemple de typologie de coins jeux

Jeux d'imitation	Jeux moteurs	Jeux de Construction	Jeux de Manipulation	Jeux sensoriels
Maison : - cuisine - poupées Épicerie Voiture Déguisement Marionnettes Infirmerie Coiffure maquillage Téléphone Personnages et petits sujets Bricolage	Porteurs Trotteurs Piscine de balles	Cubes Briques de tailles différentes Blocs de formes différentes Pièces de bois Planchettes Rondins... Formes géométriques	Transvasements : Graines, eau, pâtes, sable, marrons, perles, ... Jeux avec des objets qui ont une fonction : serrures, cadenas, ... Bricolage Jeux d'adresse : Toupies (GS), ...	Parcours tactiles avec : Différents reliefs Différents matériaux Boîtes à formes à toucher Encastremets

Savoir que...

Un enfant peut avoir besoin de s'isoler, se reposer, rêver, ne rien faire...

Un exemple de progressivité dans les coins jeux

Les coins jeux ont leur place tout au long du cycle. Cependant, certains s'adressent plutôt aux classes de grands, d'autres évoluent vers des espaces d'activités (scientifiques, plastiques, ...) où l'adulte met en place des situations pédagogiques.

Le tableau ci-dessous donne une récapitulation (non exhaustive) de la spécificité des coins jeux et de **leur nécessaire évolution de la TPS à la GS.**

En cours d'année, certains coins qui sont nécessaires pour assurer une liaison avec la classe précédente, peuvent laisser la place à de nouvelles installations.

L'observation de l'évolution des besoins des élèves amène l'enseignant à réorganiser ou à modifier ces espaces de jeux chaque fois que c'est nécessaire.

Typologie des coins jeux	TPS	PS	MS	GS
Déguisements	X	X	X	X
Manipulations	X	X	X	
Bricolage				X
Cuisine	X	X	X	X
Poupées	X	X	X	X
Voitures	X	X	X	X
Construction	X	X	X	X
Épicerie				X

L'aménagement des coins jeux : fiches pratiques

➤ **DEGUISEMENTS**

Objectifs spécifiques :

- Permettre le jeu d'imitation, le jeu symbolique ;
- Permettre de développer l'imaginaire ;
- Permettre d'imiter pour grandir et pour apprendre ;
- Développer la communication verbale et non verbale

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

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : un espace fixe délimité.	
Mobilier	Des miroirs incassables 3 pans, des miroirs en pied, des miroirs déformants...
	Des portes manteaux, patères, portants, tringles avec des cintres...
	Un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille.
	Plusieurs boîtes, boîtes à chapeaux, à chaussures...
Matériel	Accessoires : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, barrettes, postiches...
	Des vêtements : jupes, shorts ou bermudas, chemises, gilets...
	Des chaussures.
	Accessoires de personnages réels et/ou imaginaires : baguettes de fée, chapeau de clown, heaume de chevalier, ...

Afin de :	Penser à :
Favoriser la coopération et l'entrée en relation avec autrui.	- Prévoir du matériel en quantité suffisante. - Prévoir un espace adapté à plusieurs enfants.
Favoriser l'identification des objets et leur fonction.	- Proposer du matériel varié, riche. - Afficher des photos, images...de personnages costumés.
Permettre de jouer un rôle.	- Varier les accessoires thématiques.
Maintenir l'intérêt.	- Varier les vêtements, les accessoires. - Proposer des vêtements propres et en bon état. - Mettre à disposition un matériel pas trop inducteur pour solliciter l'imaginaire.
Permettre de véritables constructions de savoirs.	- Laisser l'installation en place pendant plusieurs semaines.
Enrichir le jeu.	- Afficher des photos et/ou des reproductions costumées ou non.
D'induire le rangement.	- Prévoir coffres, valises ... étiquettes.

Savoir que...

- À 2/3 ans on joue surtout avec des accessoires.
- À 4/5 ans on privilégie les éléments thématiques.
- À 5/6 ans on aime se fabriquer un costume.
- Le coin peut devenir inducteur d'activités (jeu de rôles, activités dramatiques...).

➤ **MANIPULATIONS**

Objectifs spécifiques :

- Permettre l'expérimentation, le tâtonnement;
- Découvrir différents matériaux et leurs propriétés;
- Identifier les objets et leur fonction

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

Installation matérielle									
Localisation dans la classe : dans la classe, la salle d'eau ou tout autre espace extérieur à la classe, à l'extérieur (aux beaux jours).									
Mobilier	Bacs à transvasements.								
	Tables évidées, vasques de lavabos.								
	Bassines, baignoires de bébés...								
	Piscines gonflables...								
Matériel	<table border="1"> <tr> <td>Contenants</td> <td>- Flacons, récipients divers de tailles et formes variées ; - passoires, casseroles...</td> </tr> <tr> <td>"Outils"</td> <td>- Cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles... - Comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes ; - Pistolets à eau, mesures ; - Arrosoirs ;</td> </tr> <tr> <td>Matériels des catalogues</td> <td>- moulins à eau - moulins à sable - engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes...</td> </tr> <tr> <td>Objets</td> <td>Éponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent...</td> </tr> </table>	Contenants	- Flacons, récipients divers de tailles et formes variées ; - passoires, casseroles...	"Outils"	- Cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles... - Comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes ; - Pistolets à eau, mesures ; - Arrosoirs ;	Matériels des catalogues	- moulins à eau - moulins à sable - engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes...	Objets	Éponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent...
	Contenants	- Flacons, récipients divers de tailles et formes variées ; - passoires, casseroles...							
	"Outils"	- Cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles... - Comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes ; - Pistolets à eau, mesures ; - Arrosoirs ;							
	Matériels des catalogues	- moulins à eau - moulins à sable - engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes...							
Objets	Éponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent...								
Matériaux	- sable - eau (colorée) - graines : lentilles, riz, millet, semoule, sucre... ; marrons ; pâtes ; farine								

Afin de :	Penser à :
Varié, enrichir l'expérimentation.	Varié dans la même installation les matériaux utilisés.
Permettre une grande diversité de manipulations.	- Faire évoluer contenants et outils. - Inclure des actions de plus en plus précises - Inclure des actions différentes : appuyer, presser, faire tourner...
Préserver l'intérêt.	Réserver les jeux d'eau à une période (printemps et dehors par exemple).
Favoriser l'expérience sensorielle.	- La tenue des enfants : permet-elle le contact du corps avec les matériaux ? - L'organisation matérielle : les enfants peuvent-ils être dans l'eau, dans un grand coffre à graines ?
Inclure le rangement.	- Prévoir des étagères, bacs, paniers, cuvettes portant l'image ou le nom écrit des objets que l'on y range. - Éponges, serpillières, pelles et balais pour un nettoyage minimal.
Favoriser les apprentissages.	- Chez les petits : ne pas surcharger en matériel, proposer des objets connus au départ. - Chez les grands : choisir du matériel permettant d'aller vers une attitude scientifique.

Savoir que...
- À 2/3 ans la connaissance passe par l'action et par le corps tout entier. - Les règles de fonctionnement sont rigoureuses. - Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.

➤ BRICOLAGE

Objectifs spécifiques :

- Développer l'habileté manuelle ;
- Explorer la matière, les techniques d'assemblage, se familiariser avec les outils ;
- Permettre le jeu d'imitation ;
- Créer

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : L'espace d'activité n'est pas nécessairement un espace permanent, mais il est préférable qu'il soit toujours placé au même endroit et suffisamment spacieux.	
Mobilier : Espace de rangement délimité, connu de tous, facilement accessible (pour se servir et ranger soi-même).	Étagères
	Casiers, boîtes de toutes sortes
	Clous pour accrocher les outils au mur (panoplie)
Matériel : Abondant et varié	Morceaux de bois de toutes sortes, toutes consistances et de toutes formes, liège, « isorel »...
	Cartons, boîtes, emballages...
	Bouchons
	Colle
	Morceaux de jouets - roues de voitures par exemple
	Mécano en plastique

Afin de :	Penser à :
Développer la coopération	Prévoir du matériel abondant Proposer plusieurs outils de même type Mettre à disposition un plan de travail suffisamment grand
Développer la créativité	Prévoir une étagère pour exposer les réalisations Organiser des temps en classe pour que les élèves montrent et expliquent aux autres leurs productions. Exposer des photographies de réalisations antérieures, d'objets techniques ou artistiques (Tinguely ...). Proposer périodiquement du matériel très différent (ex : matériel des mallettes sciences).
Permettre des productions riches	Laisser des temps d'activité suffisamment longs. Proposer des matériaux variés, inducteurs de réalisations multiples. Prévoir une (des) étagère(s) de rangements pour les productions en cours.
Favoriser l'autonomie des enfants (se servir et ranger aisément).	Proposer un rangement, fixe, bien étiqueté, facilement accessible. Afficher les photos des outils pour que ceux-ci retrouvent leur place initiale.
Adapter les activités à l'âge des enfants (cette activité est plus adaptée aux Grandes Sections). Être attentif à la sécurité.	Ne proposer les outils que progressivement chez les plus grands. Participer à l'atelier lors de l'introduction de nouveaux outils. Veiller à ce que les enfants utilisent prudemment le matériel. Rappeler régulièrement les règles de sécurité.

Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.

➤ **POUPÉES ET CUISINE**

Objectifs spécifiques :

- Développer le jeu d'imitation, d'identification.
- Développer la communication.
- Nommer les objets et réinvestir un vocabulaire spécifique

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

Le coin poupées

Installation matérielle	
Localisation dans la classe et/ou hors de la classe : permanent, spacieux, délimité.	
Mobilier : en bon état.	Lits, berceaux...
	Armoire ou commode ; coiffeuse ; table à langer
Matériel : adapté à la taille des poupées.	Literie (draps, couvertures, oreillers) adaptée au mobilier.
	Vêtements à la taille des poupées, simples pour les petits.
	Poupées, poupons de différentes tailles et couleurs.
	Landaus, poussettes.

Afin de :	Penser à :
Permettre le repérage de l'espace.	Délimiter le coin.
Rendre l'espace accueillant.	- Décor soigné en rapport avec la spécificité du lieu. - Mobilier et matériel en bon état.
Autoriser le transport.	Prévoir un espace de circulation.
Habiller, déshabiller.	Prévoir différents types de vêtements (avec boutons, fermetures éclair, à enfiler) adaptés à la taille des poupées.
Favoriser le rangement.	- Prévoir des étagères. - Coder les emplacements de rangement.
Maintenir l'intérêt.	- Renouveler les vêtements, les maintenir propres - Faire varier les éléments du coin (ex : remplacer la table à langer par une coiffeuse). - Pour les 4/5 ans, installer une maison de poupées.

Savoir que...

- le matériel est différent selon les cultures (prévoir vêtements et moyens de transport adaptés).
- pour les 2/4 ans : favoriser les déplacements, mettre des vêtements simples à enfiler, les petits déshabillent mais ne rhabillent pas, les enfants prennent souvent la place des poupées.

Le coin cuisine

Installation matérielle	
Localisation dans la classe ou dans un espace commun : permanent, spacieux, délimité.	
Mobilier : au minimum	Tables et chaises.
	Gazinière.
	Placard.
	Évier.
Matériel : - éviter le matériel dépareillé, - proche de la taille réelle.	Assiettes, verres, pots à eau.
	Nappes.
	Casseroles, couvercles.
	Nourriture fictive.
	Récupération : mixer, grille-pain (sécurisé).

Afin de :	Penser à :
Permettre un repérage aisé de l'espace	- Cloisonner, délimiter clairement le coin
Offrir aux enfants un espace accueillant, attrayant, explicite	- Décor soigné : en rapport avec l'activité - Mobilier en bon état à la taille des enfants
Permettre le transport des nourritures fictives, d'emballages...	- Prévoir : paniers, sacs, chariots - Prévoir un espace de circulation
Ouvrir et fermer, manipuler	- Couvercles - Placard avec portes - Utilisation d'objets usuels
Rendre le rangement lisible	- Prévoir l'accrochage du matériel - Coder les emplacements de rangement
Maintenir l'intérêt	Réorganiser en apportant du matériel nouveau (accessoires, emballages, nourriture fictive...) pour les plus grands apporter des livres de cuisine
D'induire le rangement	- Prévoir coffres, valises ... étiquettes.

Savoir que...
- Le matériel et son utilisation ne sont pas les mêmes suivant les cultures. - En petite section tous les objets seront déménagés. - Le coin cuisine existe en parallèle du coin poupée, le va-et-vient se fait naturellement.

➤ VOITURES

Objectifs spécifiques :

- Développer l'imaginaire.
- Développer la précision du geste moteur.
- Structurer la représentation de l'espace (avant, arrière).
- Permettre une approche du code de la route.
- Développer la communication verbale

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

Installation matérielle	
Localisation dans la classe et/ou hors de la classe, peut être mobile.	
Mobilier	Tapis, lino imprimé ou pistes
Matériel	Des éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés
	Petites voitures, camions, voitures démontables...
	Des garages
	Rangement : bacs, étagères...

Afin de :	Penser à :
Multiplier les possibilités de jeu	<ul style="list-style-type: none"> - ménager un espace de circulation autour du circuit - mettre le circuit sur une table, le tapis au sol - prévoir des espaces vastes
Respecter l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> - installer des tapis isolants pour atténuer le bruit - Espace : peut être mobile
Permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - maintenir en état toutes les voitures, et les éléments de circuits... - apporter des éléments différents que ceux qui existent au domicile - varier la taille, le type des éléments (voitures de sport, engins de travaux, voitures démontables...) - apporter des personnages, des animaux, des bâtiments...

Savoir que...
- Il est possible d'utiliser les espaces attenants à la classe.

➤ CONSTRUCTION

Objectifs spécifiques :

- Manipuler pour comprendre, construire, expérimenter.
- Exercer son habileté manuelle.
- Connaître, reproduire des schémas.
- Favoriser les représentations mentales liées à l'espace.

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

Installation matérielle		
Localisation dans la classe : un espace libre suffisant au sol ou sur une table, cet espace n'est pas exclusivement réservé à cette activité.		
Mobilier	Un tapis de sol ou une table.	
Matériel	Jeux à emboîter	Cubes
	Jeux à empiler	Formes géométriques
	Jeux à faire tourner	Kapla
	Jeux à équilibrer	Lego, Duplo.
	Jeux à visser, dévisser	Engrenages
	Jeux à fabriquer des circuits	Briques...

Afin de :	Penser à :
Apprendre.	Proposer des éléments de plus en plus complexes.
Renouveler ses productions.	Offrir un matériel permettant les transformations.
Créer et conserver ses productions.	- Photographier les réalisations. - Les dessiner, les afficher ou les répertorier dans un album.
Diversifier les gestes.	Prévoir l'ajout d'outils (clés, tournevis...)
Ranger.	Prévoir des bacs spécifiques portant nom ou photo du matériel.
Coopérer.	Prévoir suffisamment de matériel pour jouer à plusieurs.
Permettre l'exploitation, complexifier les productions.	Ne pas proposer simultanément plusieurs jeux dans le même espace.

Savoir que...

- Cette activité peut être conçue comme un coin jeu ou comme un atelier.
- Le coin regroupement peut être un espace adapté pour y installer le coin jeu de construction.
- Le matériel peut circuler de classe en classe.
- Les enfants n'aiment pas détruire, il faut penser à un lieu d'expositions.
- Pour aller au bout de son projet il faut construire, démolir, reconstruire...

Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.

➤ **EPICERIE**

Objectifs spécifiques :

- Développer des interactions entre les élèves (coopérer).
- Favoriser les échanges verbaux (tenir un rôle).
- Identifier des objets et leur fonction.
- Reconnaître les différents produits alimentaires.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : dans la classe ou dans un espace commun à plusieurs classes.	
Mobilier	Étagères
	Étalage
	Comptoir (table)
<u>Matériel</u>	Emballages vides de toutes les familles d'aliments
	Fruits et légumes (imitation)
	Balance, caisse enregistreuse
	Caddies, paniers
	Porte-monnaie avec fausse monnaie (pièces, billets)
	Étiquettes avec prix et nom des aliments.

Afin de :	Penser à :
Permettre un repérage aisé de l'espace.	<ul style="list-style-type: none"> - Cloisonner, délimiter le coin. - Prévoir un espace important. - Délimiter les espaces : client, vendeur.
Rendre le rangement lisible.	<ul style="list-style-type: none"> - Classer les aliments par familles sur les étagères - Afficher les prix de façon lisible par tous.
Favoriser les échanges.	<ul style="list-style-type: none"> - Limiter le nombre d'enfants. - Prévoir le matériel correspondant au nombre d'enfants participants. - Matérialiser le rôle de chacun (panier, tablier, casquette).
Maintenir l'intérêt.	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer des listes de courses. - Mettre les emballages d'ingrédients utilisés dans l'atelier cuisine. - Apporter des éléments nouveaux (ex : fruits ou légumes de saison).

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none"> - Ce coin jeu est à privilégier à partir de 4/5 ans, il doit être en constante évolution. - L'activité peut être organisée dans un espace attenant à la classe.

Evolution des coins jeux au cours de l'année en petite section

Préambule

On peut jouer sur quatre variables pour faire évoluer les coins jeux :

- la taille du matériel proposé,
- l'enrichissement des coins jeux,
- l'espace des coins jeux,
- les types de coins à renouveler.

Le coin poupées : les vêtements

En fin d'année, la caisse de vêtements sera bien remplie.

Au fur et à mesure des progrès réalisés au niveau de la coordination occulo manuelle, elle s'enrichira de vêtements de tailles, de formes, de textures, de boutonnages différents.

Mettre des vêtements simples à enfiler ; les petits déshabillent mais ne rhabillent pas.

Des progressions seront établies selon	la variété et la difficulté des fermetures : laçages*, "scratch", boutonnages (taille des boutonnères, des pressions), fermetures éclair...
	* Les élèves peuvent s'exercer à travailler la motricité fine avec du matériel approprié
	les vêtements pour un même type de fermeture
	les fermetures pour une même catégorie de vêtements.

Le coin poupées : autre matériel

Les poupées et poupons de tailles, de couleurs variées seront introduites tout au long de l'année

En début d'année, des poussettes à grosses roues seront privilégiées. Progressivement, l'enseignant introduira des lits (sans couvertures puis avec couvertures), des poussettes plus fines en étant attentif à la sécurité du matériel, des landaus afin de constituer en cours d'année un matériel diversifié.

Pour favoriser les interactions avec le matériel, l'enseignant pourra installer une table à langer des téléphones pour appeler, par exemple, le médecin et le nécessaire pour soigner les poupées malades.

Attention, il est nécessaire de faire une place aux jeux plus spécifiques ; installer par exemple au deuxième trimestre un coin bricolage et un coin voitures qui lui aussi fera l'objet d'un enrichissement progressif et varié au cours de l'année (voitures à friction, camions poubelles, machines agricoles...)

Le coin cuisine

En fin d'année, le matériel et le mobilier sont variés.

En début d'année, il sera nécessaire de réduire le mobilier (par exemple ne pas mettre trop de chaises) et le matériel (quelques assiettes rangées sur une étagère suffiront) afin que les élèves bénéficient d'un espace de circulation suffisant et prennent leurs repères.

Au fur et à mesure, il y aura plus de couverts (faire en sorte qu'ils ne soient pas dépareillés). Puis l'enseignant apportera d'autres matériels : essoreuses à salade, presse purée...). Il maintiendra par la suite l'intérêt avec des emballages de différents produits alimentaires et de la nourriture fictive et avec du matériel nouveau.

Le coin cuisine et le coin poupées

En début d'année les petits alignent le plus souvent les assiettes. Ils utiliseront les couverts qui se diversifient.

Au cours de l'année, l'enseignant introduit de la nourriture fictive. D'autres poupées mangeront à une autre table.

En petite section il est tout à fait normal que le matériel soit déménagé : rien n'est encore catégorisé.

La proximité du coin poupées et du coin cuisine permettra ces transferts. L'enseignant met à disposition une baignoire, matériel dont s'empareront certains pour donner le bain.

L'aménagement des espaces d'activités : fiches pratiques

➤ ESPACE REGROUPEMENT

Objectifs spécifiques :

- Favoriser la compréhension de l'appartenance au groupe-classe.
- Construire une posture d'élève
- Permettre les échanges, les découvertes collectives.

Installation matérielle
Localisation dans la classe : dans la classe – permanent – spacieux.
Mobilier : bancs à dossiers - chaises - tapis - coussins

Afin de :	Penser à :
Permettre une souplesse dans l'utilisation de cet espace.	Proposer du matériel polyvalent et mobile.
Favoriser l'attention collective.	<ul style="list-style-type: none"> - L'orientation par rapport à l'éclairage extérieur. - L'orientation par rapport à l'adulte. - Rendre l'espace confortable et spacieux afin que les enfants soient bien assis sur des bancs, des chaises pour leur permettre d'acquérir une posture d'élève.
Favoriser les relations entre les enfants.	- A la disposition des sièges : tous les enfants doivent se voir pour échanger.
Permettre à l'enfant de construire ses repères sociaux.	Concevoir un espace d'affichage lisible et fonctionnel où figurent : <ul style="list-style-type: none"> - le panneau des étiquettes prénoms de la classe et permettant une manipulation autonome ; - un emploi du temps de la journée illustré de dessins, photos... construit avec les enfants ; pour les petits prévoir un espace vertical pour cette frise ; pour les plus grands un espace horizontal ; - un calendrier de la semaine où apparaissent les "événements" (sorties, anniversaires, cuisine, exposition...); - un affichage de la date. - Prévoir un espace permettant les manipulations des enfants.
Proposer aux enfants des écrits relatifs à la classe.	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir un affichage aéré, organisé, lisible, présentant les textes et les comptines récentes. - Afficher des photos et/ou des reproductions.
Maintenir l'intérêt des enfants.	<ul style="list-style-type: none"> - Offrir et créer avec les enfants au fil du temps une grande variété de représentations de calendriers, emplois du temps : dans leur forme, leur calligraphie. - Modifier l'organisation de l'espace.

Savoir que...

- l'espace regroupement servira à différentes activités : chant, écoute de contes, lecture d'albums, jeux musicaux, éventuellement coin jeu de construction ou voiture.

➤ **ESPACE « ARTS VISUELS »**

Objectifs spécifiques :

- Découvrir et savoir utiliser les qualités de la matière
- Ajuster le geste aux supports, aux outils
- Acquérir des savoir-faire, s'exprimer

Installation matérielle	
Localisation : dans la classe, espace permanent, bien éclairé, extensible, si possible près d'un point d'eau, permettant une circulation aisée.	
Mobilier :	Plan vertical et/ou oblique, plan horizontal (table, sol). Sol lavable ou protégé. Chariots pour les outils et les ustensiles.
Matériel :	Pinceaux (en tout genre). Éponges, traceurs, spatules, brosses à dents, peignes, cotons-tiges, boîtes à bulles... et des outils plus ou moins courants. Pots, barquettes. Palettes diverses pour les mélanges. Peinture et tout autre medium permettant l'expérimentation. Des supports variés (papier blanc, de couleur, imprimé, de taille, de forme et de format différents...) Tabliers et nappes de protection.

Afin de :	Penser à :
Développer des sensations tactiles.	Prévoir un espace permettant l'utilisation du corps comme outil (mains, pieds...).
Diversifier les gestes et en enrichir la précision.	- proposer successivement des outils demandant ou induisant des actions différentes (frotter, gratter, balayer) ; - proposer des plans, espaces, supports différents.
Exploiter les effets, les traces obtenues.	Créer un lieu de référence dans la classe, album et espace d'exposition proche.
Ouvrir et fermer, manipuler.	- Couvercles. - Placard avec portes. - Utilisation d'objets usuels.
Pouvoir créer ensemble.	Installer des grands panneaux pour des productions collectives.

Savoir que...
L'espace peinture doit être suffisamment grand pour permettre la circulation de plusieurs enfants. Plus les enfants sont jeunes, plus le support doit permettre une amplitude du geste (grand format). Cet espace doit être le lieu d'expérimentations. Cet espace peut accueillir d'autres supports pour d'autres traces (murs d'écriture).

➤ **ESPACE GRAPHISME**

Objectifs spécifiques :

- Créer des formes, des traces.
- Utiliser des outils scripteurs et des supports très variés
- Savoir repérer des signes graphiques dans l'environnement, dans les documents proposés
- Affiner le contrôle du geste
- Apprendre à regarder pour repérer des signes graphiques (environnement, documents...).

Installation matérielle	
Localisation : Dans la classe, à l'extérieur de la classe, couloirs...	
Mobilier	Il doit permettre de travailler sur plans vertical et horizontal. Grand tableau blanc effaçable, tableau d'ardoise, à hauteur des enfants ; Panneau de plexiglas sur pied ; Bacs spacieux et peu profonds ; Tables...
Matériel	Objets laissant des traces : éponges, rouleaux de carton, petites voitures, billes... Outils scripteurs variés et en bon état : feutres de tailles différentes, crayons papiers, stylos-bille, porte-plumes, cotons-tiges, stylets... Supports variés (forme, taille et matériaux) ; Peintures plus ou moins fluides, encres...

Afin de :	Penser à :
Faciliter le geste graphique qui engage tout le corps.	- Prévoir la circulation des enfants autour des tables, ou le long d'une piste graphique. - Prévoir un espace suffisant pour l'utilisation de grands formats.
Apprendre à voir et reproduire.	- Offrir de nombreux exemplaires de tissus, papiers, dentelles, poteries, photos, motifs décoratifs....
Diversifier et enrichir les productions.	- Créer un répertoire de signes graphiques découverts et connus. - Prévoir : affichage, album, fichier...
Offrir la possibilité de recherche, d'exploration.	Utiliser différentes surfaces permettant les traces éphémères : - bac avec une fine couche de farine, semoule plus stylets, doigts... - éponges mouillées sur tableau d'ardoise ; - panneaux de véléda, plexiglass.
Favoriser l'autonomie.	- prévoir un récipient (boîte, pot, panier...) pour chaque type d'objet scripteur ; - feutres et crayons seront rangés à hauteur d'enfant.

Savoir que...
L'activité graphique ne se limite pas à l'utilisation d'une photocopie. Cet espace peut devenir le lieu privilégié de la mise en place d'activités plastiques. Chez les petits le geste graphique engage tout le corps, on va surtout varier les supports et les outils. Chez les grands favoriser l'observation et l'analyse afin de créer des répertoires

➤ **ESPACE BIBLIOTHEQUE**

Objectifs spécifiques :

- S'initier au monde de l'écrit
- S'approprier l'objet livre
- Développer un comportement de lecteur
- Se construire une culture littéraire

Installation matérielle	
Localisation : dans la classe.	
Mobilier	<ul style="list-style-type: none"> - Coussins, tapis, sièges confortables. - Présentoirs, bacs de couleurs différentes, bacs à album sur pied. - Murs aménagés d'étagères.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Albums, imagiers, documentaires... - Albums de la classe : comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe... - Imagiers fabriqués...

Afin de :	Penser à :
Permettre aux élèves de construire des repères.	<ul style="list-style-type: none"> - Etiqueter les bacs de couleurs suivant le classement choisi. - Afficher des pages de couverture sur le présentoir.
Assurer le respect des ouvrages.	<ul style="list-style-type: none"> - Offrir des moyens de rangement fonctionnels. - Présenter des livres en bon état.
Maintenir l'intérêt.	<ul style="list-style-type: none"> - Renouveler le stock (échange entre collègues). - Faire évoluer le classement. - Prévoir un lieu réservé à la présentation des livres lus.
Faire circuler les livres.	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir un stock d'étiquettes avec prénoms ou photos pour s'inscrire à un prêt de livres. - Construire un fichier des livres.
Sensibiliser aux écrits.	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les supports d'écrits. - Varier la calligraphie.

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none"> - L'existence d'une BCD dans l'école n'exclut pas l'espace livre dans la classe, il est indispensable. - Il peut être alimenté par la BCD de l'école, par la bibliothèque municipale, les ressources de la circonscription, le SCEREN (CNDP).

➤ **ESPACE JEUX DE SOCIETE**

Objectifs spécifiques :

- Comprendre la nécessité de la règle et la respecter.
- Respecter l'autre.
- Développer une stratégie de jeu.
- Observer, mémoriser, identifier.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : dans la classe ou hors de la classe.	
Mobilier	<ul style="list-style-type: none"> - Tables et/ou tapis au sol. - Étagères ou meubles de rangement. - Présentoirs.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Dominos, memory. - Jeux de piste ou plateaux. - Jeux de cartes... en fonction de l'âge des enfants

Afin de :	Penser à :
Permettre aux élèves de construire des repères.	<ul style="list-style-type: none"> - Étiqueter les emplacements : photos, dessins, écrits. - Prévoir un emplacement précis pour chaque type de jeu. - Prévoir des boîtes avec dés, jetons, chevaux....
Permettre la compréhension et le respect des règles.	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec les enfants en petits groupes pour apprendre - Écrire, coder la règle du jeu, pouvoir l'afficher, la ranger dans un album répertoire des règles de jeux.
Maintenir l'intérêt et enrichir l'apprentissage.	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer plusieurs jeux identiques pour répondre à l'envie de jouer de tous. - Renouveler les jeux. - Envisager une progression claire par rapport : <ul style="list-style-type: none"> • à la règle ; • aux stratégies possibles : coopération/opposition ; • à l'utilisation de matériel : dés, cartes, plateaux plus ou moins complexes.

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none"> - Pour développer des stratégies, il faut jouer de nombreuses fois. - C'est à partir de la grande section que les enfants peuvent jouer sans meneur de jeux adulte. - Les plus jeunes manipuleront les éléments du jeu avant de respecter strictement les règles du jeu. - La maîtrise d'un jeu est source de plaisir, il faut y jouer régulièrement

➤ **ESPACE DE DECOUVERTE DU MONDE ET DE LA MATIERE**

Objectifs spécifiques :

- Découvrir les matériaux et leurs propriétés.
- Expérimenter des outils.
- Construire et organiser ses connaissances.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe : dans la classe ou un espace commun à plusieurs classes (salle d'eau, salle polyvalente...).	
Mobilier	Bacs à transvasements.
Matériel	- Tables protégées par des toiles cirées, plaques de bois... - Éviers, vasques, lavabos, bassins ; - Bacs sur pied...
Matériaux	- des matériaux variés : sable, terre, liquides, bois, cartons, tissus, plastiques... pâte à modeler, à sel, plâtre... - des outils pour : transvaser, pulvériser, tailler, découper, coller, rouler, modeler, malaxer, faire des empreintes, assembler, gratter, repousser...)

Afin de :	Penser à :
Explorer et exploiter les ressources des différents matériaux.	Faire évoluer matériaux, outils et donc faire évoluer l'aménagement.
Permettre à l'enfant d'organiser ses connaissances.	Prévoir des moyens de garder des traces : - des lieux pour conserver des productions ; - un espace d'affichage pour les classements... - un fichier (des outils et des matières) qui permet de mémoriser les propriétés observées ; - affichage de photos, album ou imagiers rendant compte des étapes des expériences.
Permettre aux élèves de construire des repères.	- Rassembler les outils en fonction des actions qu'ils induisent : paniers étiquetés, bassines, boîtes, photos d'outils dessinées sur un panneau vertical...

Savoir que...
La fiche "coin-bricolage" vient en complément de celle-ci. Des malles sciences sont disponibles dans toutes les circonscriptions.

➤ **ESPACE DE DECOUVERTE DU MONDE VIVANT**

Objectifs spécifiques :

- Observer, décrire, organiser ses connaissances.
- Favoriser le contact avec le monde vivant.

Installation matérielle	
Localisation : dans la classe ou dans un espace commun à plusieurs classes. Un espace extérieur.	
Mobilier	Grandes tables ou étagères, bord de fenêtres, panneaux d'affichage.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Aquariums, cages, vivariums. - Jardinière, casiers à semis, petites serres. - Outils spécifiques au jardinage, à l'élevage.

Afin de :	Penser à :
Observer dans la durée les caractéristiques de la vie animale ou végétale.	Installer un espace PERMANENT pour l'élevage ou la « culture ».
Faciliter l'entretien des plantes, des animaux.	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir ce lieu près d'un point d'eau, bien aéré. - Utiliser des bacs de rangement pour la nourriture, la litière, les outils, les produits de nettoyage....
Favoriser la construction des connaissances.	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir un système d'affichage permanent pour : mémoriser les observations, exposer les dessins, photos... - Réserver une place pour la documentation (livres, images, photos...).

Savoir que...
<ul style="list-style-type: none"> - Certains élevages sont beaucoup plus simples à organiser que d'autres (entretien, hygiène, garde). - Certains élevages sont plus intéressants pour la reproduction (escargots), la locomotion et l'alimentation (insectes, mammifères). - Certains élèves présentent des allergies ou des phobies. - Voir également : http://www.ia94.ac-creteil.fr/sciences/aides/formation_sciences_langage_C1.pdf

➤ **ESPACE DE DECOUVERTES SENSORIELLES**

Objectifs spécifiques :

- Développer les aptitudes sensorielles, les perceptions.
- Faire des expérimentations variées.
- Construire des connaissances.

Installation matérielle	
Localisation	Dans la classe, (ou un espace proche), délimité.
Mobilier	Tables, étagères, cloisonnements, casiers...
Matériel	Le matériel est différent selon que l'enfant s'exerce à toucher, voir, sentir... (voir tableau ci-dessous)
Installation matérielle pour TOUCHER.	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis de sol « patchwork », chemins aux reliefs et matériaux variés (évolutifs) - Murs recouverts à hauteur d'enfants de revêtements différents (évolutifs) - Boîtes à toucher où sont enfermés des objets de formes, tailles, propriétés différentes - Bacs remplis de graines, pâtes, marrons... - Albums à toucher à réaliser ensemble.
Installation matérielle pour SENTIR.	<ul style="list-style-type: none"> - Casiers où ranger des petits flacons de parfum vides. - Sachets à odeur, suspendus à un cordon. - Boîtes remplies de pots-pourris variés (fleurs, plantes aromatiques). - Photos ou images affichées des différentes plantes ou fleurs avec leurs noms.
Installation matérielle pour ÉCOUTER.	<ul style="list-style-type: none"> - Tapis sonores. - Mobile musical où suspendre à hauteur d'enfant des objets sonores. - Coin-écoute avec disques, cassettes. Prévoir un boîtier où brancher plusieurs casques d'écoute.
Installation matérielle pour VOIR.	<ul style="list-style-type: none"> - Cloison équipée de miroirs et miroirs déformants. - Paniers contenant : kaléidoscopes, loupes, lunettes en rhodoïd de couleur, feuilles de plastique de couleur (bien poncés), papier vitrail. - Affichage d'images trompe l'œil.
Installation matérielle pour GOÛTER.	Le coin dînette est un espace privilégié pour explorer les saveurs. La collation peut être un moment propice à la découverte de différents aliments.

Afin de :	Penser à :
Aider l'enfant à organiser ses connaissances et « mieux découvrir le monde ».	Privilégier sur une période donnée un ou deux domaines sensoriels.
Laisser l'enfant explorer.	Prévoir du matériel en quantité suffisante.
Permettre à l'enfant de prendre des repères.	Paniers, boîtes, cartons, casiers bien identifiés. Présentoirs pour albums ou images...

Savoir que...
Le matériel et son agencement seront très différents suivant les âges. Toucher, goûter, voir, sentir, entendre se développent plus ou moins parallèlement et progressivement selon les âges.

L'affichage dans la classe

On distingue trois types d'affichage :

- l'affichage institutionnel (et obligatoire) : l'emploi du temps, le règlement intérieur de l'école, le plan d'évacuation des locaux, la liste des élèves répartis par âge, les progressions, programmation, liste des comptines, poésies et chants, tableau de services ;

- l'affichage didactique : ce sont des documents qui font référence pour les élèves (ex : affichages « mémoire collective » de la classe ; affichages facilitant l'entrée dans l'écrit)

- l'affichage esthétique : support et témoin des apprentissages culturels.

Objectifs spécifiques :

- Communiquer.
- Valoriser les productions des élèves.
- Etre la mémoire de la classe.
- Etre un outil de référence pour les élèves.
- Servir de support et de témoignage des apprentissages.

Installation matérielle

Localisation : toute surface de la classe (ou de l'école) à hauteur des élèves, ou des destinataires (parents...).

Mobilier : panneaux de liège, grilles d'exposition, panneaux véléda...

Afin de :	Penser à :
Rendre l'école lisible : aux enfants ; aux parents ; aux enseignants.	Un affichage fonctionnel différent selon le public visé : - dans sa forme ; son emplacement ; sa calligraphie.
Aider aux apprentissages.	- Exposer à hauteur des enfants. - Limiter le nombre de panneaux. - Organiser l'espace d'affichage par domaine. - Veiller à la lisibilité (calligraphie). - Faire évoluer les affichages au rythme des activités.
Développer une éducation au regard.	- Diversifier les œuvres picturales, images, photos, reproductions... exposés. - Mettre en évidence les productions des enfants. - Veiller à la qualité de la présentation : supports d'encadrement ; couleur, matériaux utilisés ; calligraphie ; disposition, éclairage.

Savoir que...

Des références à l'affichage existent dans les différentes fiches coins jeux et espaces d'activités.