

# EXEMPLES D'EVOLUTION DE QUELQUES ESPACES / COINS DE JEUX

## SECTION DES TOUT PETITS / PETITS

	Espace/Coin Moteur	Espace/Coin Construction	Espace/Coin Musique	Espace/Coin Cuisine	Espace/Coin Poupées
<b>1ERE</b>	<p><u>S'approprier l'espace, se déplacer :</u></p> <p>Porteurs, chariots, bacs à roulettes, poussettes, Caddies, jouets à tirer.</p>	<p><u>Empiler, jouer avec des volumes :</u></p> <p>Cartons, cylindres (solides : rouleau de support moquette scié), boîtes.(matériel de récupération)</p>	<p><u>Ecouter, retrouver des « airs » connus :</u></p> <p>Boîtes à musique, mobiles musicaux</p> <p>Mange disques.</p>	<p><u>Jouer avec des objets familiers, développer le jeu symbolique :</u></p> <p>Vaisselle, verres, couverts, casseroles, serviettes et aussi aliments en petite quantité (céréales, sucre en poudre.)</p>	<p><u>Jouer avec les poupées :</u></p> <p>Plusieurs poupées (de même taille et assez grandes), quelques poussettes pour les promener, les câliner, développer des jeux parallèles.</p>

<b>2<sup>EME</sup></b>	<p><b><u>Monter, enjamber, escalader, sauter, glisser, se hisser.</u></b></p> <p>Escalier, plans inclinés, obstacles, tables, objets en hauteur (presque à portée de main), toboggan.</p>	<p><b><u>Empiler, jouer avec les volumes, les couleurs :</u></b></p> <p>Blocs de mousse (type LUDIS), grands cubes colorés</p>	<p><b><u>Découvrir, écouter, reconnaître des bruits différents :</u></b></p> <p>Boîtes à bruits (boîte que l'on retourne)</p> <p>Culbutos musicaux, bâton de</p> <p>« pluie » vieux réveils.</p>	<p><b><u>Manipuler des appareils ménagers mécaniques :</u></b></p> <p>Moulin à légumes, râpes, presse-ail, presse-fruits, rouleau à pâtisserie, emporte-pièce. avec fruits, légumes, pâte à sel ou à la maïzena.</p>	<p><b><u>Développer les jeux symboliques :</u></b></p> <p>Matelas à langer, couches, vêtements chauds (notion de saison), faciles à enfiler en quantité suffisante pour que chaque poupée puisse être entièrement habillée.</p>
------------------------	---	--	--	--	---

<b>3EME</b>	<p><b><u>S'adapter à des sols de différentes consistances</u></b></p> <p><b><u>Marcher avec assurance :</u></b></p> <p>Organiser des chemins qui serpentent, se croisent à l'aide de bacs (à chat par ex.) : moquette, gazon synthétique, tapis de caoutchouc, sacs de graines. (cheminer en chaussettes)</p>	<p><b><u>Emboîter Construire :</u></b></p> <p>Grosses briques commercialisées (ex. : ASCO), « grandes dents » de plastique, grands éléments crantés</p>	<p><b><u>Manipuler des petits instruments, identifier les sons produits :</u></b></p> <p>(petits instruments à prise aisée rappelant le hochet)</p> <p>Maracas, grelots sur tige, castagnettes à manche</p>	<p><b><u>Enrichir les jeux symboliques :</u></b></p> <p>Eau pour faire la vaisselle, nécessaire pour le ménage.</p>	<p><b><u>Enrichir les jeux :</u></b></p> <p>Le lit des poupées avec oreillers, matelas, couverture, draps, taies, housse aux couleurs à assortir.</p>
-------------	---	---	---	---	---

<b>4EME</b>	<p><b><u>Développer l'image de son corps en passant entre, sous, dans</u></b> :</p> <p>Portiques de différentes hauteurs, largeurs, (matériel ASCO par ex.) tunnels (bancs recouverts). Garnir ensuite les portiques avec des matières différentes, de hauteur variable : laine, plastique, perles, pâtes, boules de coton, foulards.</p>	<p><b><u>Emboîter, construire avec une plus grande maîtrise.</u></b></p> <p>Jeux de construction divers de taille plus réduite (DUPLO, KAPLA.)</p>	<p><b><u>Enrichir : connaissance et reconnaissance des instruments</u></b></p> <p>Petites percussions, triangles.</p>	<p><b><u>Etendre sa connaissance des aliments, enrichir les jeux :</u></b></p> <p>Laver, préparer des légumes (petits radis, gratter des carottes.) éplucher des pommes de terre cuites en robe des champs.</p>	<p><b><u>Différencier. Observer. Ranger. Trier</u></b></p> <p>Vêtir les poupées en fonction du temps du jour</p> <p>Introduire des vêtements plus légers</p> <p>Plier, trier, ranger. selon différents critères : vêtements chauds, légers.</p> <p>Pulls, chaussettes.</p>
-------------	---	--	---	---	--

<b>5EME</b>	<p><b><u>Evoluer en autonomie, varier son activité motrice, exercer ses compétences corporelles</u></b></p> <p>Organisation d'un petit parcours qui permette des actions motrices variées, à investir librement, à modifier après observation</p>	<p><b><u>Construire et organiser</u></b></p> <p>Fermes, animaux, cubes, barrières, planchettes KAPLA.</p>	<p><b><u>Poursuivre le travail de connaissance des instruments</u></b></p> <p>Cithare, crécelle, carillon.</p>	<p><b><u>Conduire des activités variées :</u></b></p> <p>Tartiner des biscottes pour le goûter, décorer un gâteau.</p>	<p><b><u>Variation des jeux, les activités en vue d'un projet</u></b></p> <p>Habiller la poupée en vue d'une sortie précise. Préparer la valise de la poupée pour partir en vacances.</p>
-------------	---	---	--	--	---

	Espace/Coin Beauté	Espace/Coin Manipulation 1	Espace/Coin Manipulation 2	Espace/Coin Déguisement	Espace/Coin « Ecrits »
<b>1ERE</b>	<p><u>Développer la connaissance de son visage</u></p> <p>Miroir, flacons et pots divers avec un peu de lait de toilette, crème, eau de toilette. pour « bébé »</p>	<p><u>Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer</u></p> <p>Remplir, vider, transvaser, comparer des masses</p> <p>Bacs ou petites bassines ou table avec des gravillons, pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles, forme.)</p>	<p><u>Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer</u></p> <p>Remplir, vider, transvaser, comparer des masses</p> <p>Bacs ou petites bassines ou table avec des graines (maïs pour animaux, tournesol) pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles.)</p>	<p><u>Développer le jeu symbolique, la connaissance de soi, induire des situations, s'exprimer</u></p> <p>Chaussures, bottes. (taille adulte) sacs divers. Miroir (assez grand) incassable</p>	<p><u>Découvrir, apprendre à manipuler, « fréquenter » des écrits variés</u></p> <p>Imagiers, cartes postales, cartes d'anniversaire, emballages, affiches, publicité, catalogues de jouets.</p> <p>Table, chaises, coussins.</p>

<b>2EME</b>	<p><b><u>Développer les jeux symboliques</u></b></p> <p>« Têtes à coiffer », peignes, brosses, élastiques, accessoires divers pour cheveux</p>	<p><b><u>Aller vers une plus grande maîtrise dans les manipulations, verbaliser</u></b></p> <p>Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses</p> <p>Marrons, pots, pinces variées, récipients divers</p>	<p><b><u>Aller vers plus de maîtrise dans les manipulations, soupeser, comparer, verbaliser</u></b></p> <p>Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses</p> <p>Bouchons, pots, pinces variées, récipients divers (outils et pots identiques à ceux de : manipulations 1)</p>	<p><b><u>Développer le jeu symbolique, l'image de soi, induire des situations, s'exprimer</u></b></p> <p>Vêtement divers facile à enfiler : chemise, veste, jupes (avec élastiques)</p>	<p><b><u>Découvrir, « lire » des écrits variés</u></b></p> <p>Imagiers, albums, contes livres de recettes, affiches, catalogues, publicité, carte de voux.</p> <p>Table, chaises.</p>
-------------	--	--	---	---	---

<b>3EME</b>	<p><b><u>Affiner la connaissance du visage</u></b></p> <p>Produits de maquillage pour enfants</p> <p>Mouchoirs en papier. (Maquiller son camarade → Carnaval)</p>	<p><b><u>Développer la dextérité : prise en pince. Verbaliser</u></b></p> <p>Cylindres de carton, pinces à linge en plastique, en bois</p>	<p><b><u>Développer la dextérité, apparier, identifier, s'exprimer</u></b></p> <p>Gants et moufles variés (laine, boxe, ménage, latex, crin, jardinier.)</p> <p>Jeux tactiles</p>	<p><b><u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer</u></b></p> <p>Chapeaux (soleil, fourrure, toque de cuisinier, casque de cycliste clown, calot, képi.)</p>	<p><b><u>Construire des références</u></b></p> <p>Créer un mur des écrits avec les enfants sur le thème abordé (ex. : Carnaval affiche, coupures de journaux, patrons de costumes, fiche technique de masque, fiche de maquillage... photocopie des ouvertures des albums lus)</p>
-------------	---	--	---	--	--

<b>4EME</b>	<p><b><u>Sensibiliser à l'hygiène corporelle</u></b></p> <p>Baignoire (Bassines), savons, gants de toilette, serviettes, eau → le bain quotidien des poupées</p>	<p><b><u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, découvrir des propriétés. S'exprimer, verbaliser</u></b></p> <p>Semoule ou polenta, bouteilles, cuillers, louches à bec, entonnoirs, pelle, balayette.</p>	<p><b><u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, acquérir différentes notions. Verbaliser</u></b></p> <p>Sciure sèche et même outils qu'au bac semoule.</p> <p>Sciure mouillée et moules divers, puis éléments pour décorer autour, au milieu.</p>	<p><b><u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer</u></b></p> <p>Vêtements, perruques</p>	<p><b><u>Trier des albums en fonction d'un thème</u></b></p> <p>Poules, poussins, canetons.</p> <p>Pâques, printemps</p>
-------------	--	---	--	---	--

<b>5EME</b>	<p><b><u>Enrichir les jeux symboliques, développer le schéma corporel</u></b></p> <p>Mallette de docteur, coton, bandes (différentes), petites lampes de poche, blouse blanche</p>	<p><b><u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, comparer des grandeurs. S'exprimer</u></b></p> <p>Flacons, boîtes (taille et fermetures différentes), cadenas, verrous, loquets</p>	<p><b><u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, mesurer, observer, constater, commenter</u></b></p> <p>Eau, tablier de plastique, éponges, flacons de tailles différentes et de formes différentes mais de même contenance, entonnoirs, verres doseurs</p>	<p><b><u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, caractériser des personnages, s'exprimer</u></b></p> <p>« Panoplies », accessoires assortis. Ex. : perruque de laine grise, tablier, canne pour devenir une grand-mère (idem : cuisinier, policier, docteur.)</p>	<p><b><u>Identifier des écrits</u></b></p> <p>Comptines (d'après illustration), recettes confectionnées, lettre, carte d'anniversaire.</p>

N.B. : Il est important de garder en mémoire que tous les espaces/coins jeux, en plus des savoirs et des savoirs faire qu'ils permettent d'acquérir, doivent conduire l'enfant à produire du langage, à entrer en communication avec ses pairs. Le rôle de l'enseignant sera donc de solliciter le plus fréquemment possible les enfants pour qu'ils s'expriment dans ces coins.

La « production d'écrit » (l'imagier de la classe, carte pour Noël.) ne sera conduite dans le coin des écrits que si l'installation matérielle - table et chaises pour accueillir un petit groupe, le permet.