

L'espace classe à l'école maternelle

L'importance de l'aménagement des locaux

*Symboliquement: de l'espace structuré comme une
« maison » à la salle de classe de CP*

**« L'évolution des espaces = composante
importante du Devenir élève. »**

Viviane BOUYSES

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**.

Les coins jeux, répartis dans la classe, le plus souvent en périphérie, 2 possibilités:

FREQUENTATION LIBRE

- l'enfant est le décideur de l'activité qui s'y déroule, sans obligation de production,
- l'adulte est en dehors, il observe.

FREQUENTATION GUIDÉE

- des situations d'apprentissage avec objectifs ciblés
- Présence de l'adulte

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.

Les espaces d'activités, le plus souvent situés au centre de la classe et utilisant le mobilier habituel (tables, chaises):

- la fréquentation n'est pas libre mais imposée par l'enseignant qui organise les groupes d'enfants et prévoit leur rotation
- l'enseignant met en place des situations pédagogiques visant l'acquisition de compétences qu'il évalue.

L'aménagement de la classe doit :

- Assurer la sécurité
- permettre la mise en oeuvre d'une pédagogie spécifique
- respecter les conditions d'hygiène nécessaires

SECURITE	Respecter les normes de sécurité	- Circulation - Évacuation - Résistance au feu Réf : commission de sécurité
	Offrir un mobilier de qualité	- État du mobilier - Nature des matériaux - Ergonomie
PEDAGOGIE	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 - Explorer - Manipuler - Jouer
	Permettre des actions diversifiées	- Coins jeux - Ateliers permanents - Espaces polyvalents
	Être évolutif	- Cloisonnements mobiles
	Permettre le regroupement de tous les enfants	- Espace suffisant - Nombre de sièges - Type de sièges
	Permettre l'action individuelle	
	Donner envie d'agir	- Lisibilité - Qualité des jeux – jouets/ 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	

		- Affichage pour les parents
	Facilité les déplacements des enfants	- Encombrement - Rapport mobilier/superficie/nombre d'enfants - Répondre au besoin d'autonomie
BIEN ÊTRE	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 - Affichages - Aménagement de l'espace
	Être esthétique	- Couleurs (harmonie) - Présentation des travaux d'enfants
	Être confortable	- Ergonomie du matériel - Éclairages - Confort thermique - Confort sonore - Revêtement de sol
HYGIENE	Permettre un nettoyage aisé	- Revêtement de sol - Encombrement - Matériaux
	Permettre des nettoyages en cours d'activité	- Point d'eau dans la classe

Les enjeux des coins jeux

1) Ce que disent les IO :

« Se repérer dans l'espace:

Tout au long de l'école maternelle, les enfants apprennent à se déplacer dans l'espace de l'école et dans son environnement immédiat. Ils parviennent à se situer par rapport à des objets ou à d'autres personnes, à situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères, ce qui suppose une décentration pour adopter un autre point de vue que le sien propre. »

L'aménagement des salles de classes doit offrir de multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices. Il permet d'éprouver des émotions, de créer et de faire évoluer des relations avec ses camarades ou avec les adultes.

2) Objectifs généraux communs à tous les coins jeu :

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.

3) 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 et 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 "

AM Gioux, IEN

Coin déguisement

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	cherchent à éprouver une manière d'être différent. Ils s'identifient aux adultes.	permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles...
↓		
MS	cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums...	proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes...
↓		
GS	fabriquent, créent, inventent : - les costumes, - les histoires, - les mises en scène.	offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser au maquillage, à la coiffure)

Coin des poupées et de la cuisine

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<p>jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant) reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement.</p>	<p>proposer du matériel de cuisine de taille réelle. répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant 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.</p>
↓		
MS	<p>mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs.</p>	<p>apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes. enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes.</p>
↓		
GS	<p>jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés.</p>	<p>prévoir des maisons de poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires. Dînettes et poupées miniatures sont appréciées. relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages...</p>

Coin des voitures

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	<p>se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent... Ils vocalisent et jouent plutôt seuls.</p>	<p>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.</p>
↓		
MS	<p>sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.</p>	<p>apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.</p>
↓		
GS	<p>deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.</p>	<p>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.</p>

Coin des manipulations

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	apprennent à connaître les matériaux par le corps en entier. agissent sur la matière de façon globale...	permettre aux enfants d'être en contact : ✓ avec l'eau ✓ dans des piscines ✓ avec les graines ✓ dans des grands ✓ avec le sable... bacs ✓ dans des coffres... Les accessoires suggèrent et déclenchent des expériences sensorielles et des transvasements.
↓		
MS	vont rechercher à manipuler et expérimenter.	offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler...
↓		
GS	En grande section, les manipulations vont permettre des acquisitions plus précises, scientifiques.	Il ne s'agit plus d'un coin jeu mais de la mise en place d'activités conduites et donc de situations d'apprentissage.

Coin des jeux de construction

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	construisent et démolissent. Leurs constructions sont en volume. Ils aiment à être au sol.	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	orientent leurs constructions vers des agencements, des fabrications. Ils ont besoin de beaucoup de liberté d'initiative.	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 permet des expérimentations.
↓		
GS	recherchent des objets aux propriétés plus complexes. Ils construisent aussi avec des modèles.	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.

Coin bricolage

	Les enfants...	L'aménagement doit...
PS	investissent un rôle. Ils imitent et s'identifient. Leur activité est du domaine du jeu symbolique.	offrir des outils fictifs (des établis jouets pourront suffire). La proximité des jeux de construction est souhaitable.
↓		
MS	agissent sur des matériaux et explorent des techniques d'assemblage.	offrir des matériaux de consistance et de résistance variées. permettre des moyens d'assemblages simples : colles, ficelles... proposer quelques outils : marteaux, pinces, clous... .. proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.
↓		
GS	recherchent la réussite dans des fabrications d'objets. Ils aiment utiliser de vrais outils.	proposer des matériaux aux propriétés différentes : bois, contreplaqué... proposer des outils réels à la taille de la main des enfants pour tailler, assembler, fixer.

EXEMPLES

FICHES PRATIQUES

Le coin déguisement

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.

Installation matérielle

Localisation dans la classe : un espace fixe délimité

Des miroirs incassables 3 pans, des miroirs en pied, des miroirs déformants

Des portes manteaux, patères, portants, tringles avec des cintres

Mobilier Un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille

Plusieurs boîtes, boîtes à chapeaux

Accessoires : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, barrettes, postiches...

Des vêtements : jupes, shorts ou bermudas, gilets

Matériel Des chaussures

Accessoires de personnages réels et/ou imaginaires : baguettes de fée, chapeau de clown, heaume de chevalier, ...

Savoir que...

- À 2/ 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...)
- Jouer un personnage prend du temps.

Le coin cuisine

Objectifs spécifiques :

- ☛ Développer le jeu d'imitation, l'identification
- ☛ Développer la communication entre pairs
- ☛ Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique

Installation matérielle

Localisation dans la classe ou dans un espace commun :
permanent, spacieux, délimité

Mobilier :

au minimum table et chaises, gazinière, placard, évier...

Matériel :

- éviter le matériel dépareillé
- proche de la taille réelle

couverts, range-couverts, assiettes, verres, pots à eau, nappes, casseroles, couvercles, nourriture fictive, cuvettes, passoires

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
- Pour jouer il faut du temps

Le coin 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

Installation matérielle

Localisation : dans la classe et/ou hors de la classe, peut être mobile

Mobilier un tapis, lino imprimé ou pistes

Matériel

petites voitures, camions, voitures démontables...
des éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés

des garages
Rangement : bacs, étagères...

Savoir que...

- Il n'y a pas de voiture sans moteur (bruit)
- Il est possible d'utiliser les espaces attenants à la classe
- Il faut du temps pour devenir un bon conducteur

Le coin poupées

Objectifs spécifiques :

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

Installation matérielle

Localisation dans la classe : permanent, spacieux, délimité

Mobilier : en bon état

Lits, berceaux, armoire ou commode, coiffeuse, Table à langer

Matériel :

Literie (draps, couvertures, oreillers) adaptée au mobilier

Vêtements à la taille des poupées

Poupées, poupons de différentes tailles et couleurs

Landaus, poussettes

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.
- Pour câliner les poupées, il faut prendre son temps

Le coin épicerie

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 ou dans un espace commun à plusieurs classes

Mobilier

étagères, étalage, comptoir (table)

Matériel :

Emballages vides de toutes les familles
d'aliments
Fruits et légumes (imitation)
Balance, caisse enregistreuse
Caddies, paniers
Porte-monnaie avec pièces
Étiquettes avec prix et nom des aliments

Savoir que...

- 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
- *La richesse des enfants, c'est le temps*

Le coin manipulations

Objectifs spécifiques :

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

Installation matérielle

Localisation : 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

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

Matériel 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 (attention possibilité d'allergie)

Savoir que...

- À 2/3 ans la connaissance passe par l'action et par le corps tout entier.
- Les règles de fonctionnement sont rigoureuses.
- Le jeu de transvasement est souvent long.

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

Le coin jeux de construction

Objectifs spécifiques :

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

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 fabriquer des circuits: Briques...

Jeux à emboîter : Cubes

Jeux à empiler: Formes géométriques

Jeux à faire tourner: Kapla

Jeux à équilibrer: Légo, Duplo

Jeux à visser, dévisser: Engrenages

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... ça prend du temps

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

Le coin 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, par contre 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 de 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, fil de fer

- morceaux de jouets - roues de voitures par exemple

- vrais outils (marteaux, tenailles, tournevis...)

Savoir que...

Ce coin est bruyant, c'est normal !

Pour être satisfait, l'enfant doit rester suffisamment longtemps et y revenir souvent.

Ce coin peut être mis en place pour une période limitée dans l'année.

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

Les espaces d'activités

Objectifs visés dans les espaces d'activités présentés :

Favoriser la maîtrise de la langue :

- Communiquer avec l'autre pour agir
- Passer d'un usage du langage en situation, à un langage d'évocation.
- Commenter, expliciter son action immédiate (à un enfant, à un adulte)
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes (dialogues, injonction...)
- Comprendre les consignes ordinaires de la classe
- Réinvestir du vocabulaire spécifique (nommer les objets, les actions...la qualité des objets...)
- Se familiariser avec l'écrit, connaître ses fonctions

Maîtriser le geste graphique :

- Exploiter et créer des formes
- Contrôler un tracé, l'affiner, le complexifier
- Savoir observer et analyser des modèles
- Apprendre à voir

Apprendre à vivre ensemble

- S'approprier les règles de vie
- Trouver ses repères dans la classe. Identifier les lieux d'activités
- Construire des relations nouvelles avec les autres
- Apprendre à échanger, coopérer
- Connaître et accepter les règles de fonctionnement des différents espaces d'activité.

Découvrir et explorer le monde du vivant, de la matière et des objets :

- Enrichir et développer ses aptitudes sensorielles

Groupe départemental maternelle espace-temps. 31

- Découvrir, reconnaître, désigner et classer des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages.
- Observer les caractéristiques du vivant

Développer la sensibilité, l'imagination, la créativité :

- Exploiter et exercer différents langages plastiques
- Adapter son geste à des contraintes matérielles
- Exercer des choix parmi des procédés, des matériaux
- Agir en coopération dans une situation de production collective

Les espaces d'activités dans les différentes classes :

Quels espaces d'activités, dans quelle section ?

Certaines activités sont incontournables et communes à toutes les sections, d'autres sont liées à un projet de classe, ou d'école.

Activités communes et incontournables

Activités liées à un projet

Exemples:

- Musique
- Peinture
- Découverte du monde du vivant
- Graphisme PS/MS/GS
- Graphisme/Ecriture GS
- Bibliothèque
- Découverte du monde de la matière et des objets
- Découverte sensorielle
- Jeux de société
- Regroupement
- Informatique
- Manipulation/ motricité fine (système de boites)

Espace regroupement

Objectifs spécifiques :

- Favoriser la compréhension de l'appartenance au groupe-classe
- Permettre les échanges, les découvertes collectives
- Permettre des apprentissages

Installation matérielle

Localisation : dans la classe – permanent – spacieux

Mobilier : bancs à dossiers - chaises - tapis – coussins

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
- ⇒ l'espace de l'affichage doit être suffisant pour que les documents soient visibles
 - les affichages (emploi du temps, frise numérique...) sont construits progressivement avec les enfants
 - l'affichage de la météo a sa place en GS si ceci est relié à un projet de classe spécifique
 - la frise numérique prend du sens en grande section.

Espace peinture

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, cotons-tige... et des outils plus ou moins courants
- Pots ;
- Palettes diverses pour les mélanges ;
- Bidons de peinture et toutes consistance permettant l'expérimentation ;
- Des supports variés (papier blanc, de couleurs, de tailles et de formes différentes...)
- Tabliers et nappes de protection.

SAVOIR QUE

- L'espace peinture doit être suffisamment grand pour permettre la circulation de plusieurs enfants ;
- Plus les enfants sont jeunes, plus il faut leur proposer des surfaces importantes ;
- Cet espace s'inscrit dans une démarche artistique, expérimentale ;
- 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 plan 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 taille différentes, crayons papiers, stylos-bille, porte-plumes, coton-tige, stylets...
- supports variés (forme, taille et matériaux)
- peintures plus ou moins fluides, encres...

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 livres

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 : coussins, tapis, sièges confortables
présentoirs, des bacs de couleurs différentes, bacs à album sur pied
murs aménagés d'étagères

Matériel : albums, imagiers, documentaires...
- albums de la classe : comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe...
- imagiers fabriqués...

SAVOIR QUE

- ⇒ À la différence des coins jeux, c'est l'enseignant qui impose un fonctionnement précis
- ⇒ 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
Respecter les règles
Respecter l'autre
Développer une stratégie de jeu
Observer, mémoriser, identifier

Installation matérielle

Localisation : Dans la classe ou hors de la classe

Mobilier :

- tables et/ou tapis au sol
- étagères ou meubles de rangement
- présentoirs

Matériel :

- dominos, memory
- jeux de piste ou plateaux
- jeux de cartes... en fonction de l'âge des enfants

Savoir que

- 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

Des espaces pour découvrir le monde

Le domaine d'activité « découvrir le monde » se décline en 4 rubriques complémentaires:

- Les découvertes sensorielles
- La découverte du monde vivant
- La découverte du monde des objets
- L'exploration du monde de la matière et des objets

Dans une même classe l'enseignant pourra choisir d'aborder ces différents domaines, soit :

- par cycle de quelques semaines
- en privilégiant un ou deux de ces axes selon l'âge des enfants, ou selon le projet d'école

Un même lieu pourra être utilisé, avec un réaménagement adapté aux activités choisies.

Espace de découverte du monde de la matière

Objectifs spécifiques :

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

Installation matérielle

Localisation : dans la classe ou un espace commun à plusieurs classes (salle d'eau, salle polyvalente...)

Mobilier : tables protégées par des toiles cirées, plaques de bois...

- évier, vasques, lavabos, bassins
- bacs sur pied

Matériel :

- des matériaux variés : sable, terre, liquides, bois, cartons, tissus, plastiques, fils de fer...

pâte à modeler, à sel, plâtre...

- des outils pour : transvaser, pulvériser, tailler, découper, coller, rouler, modeler, malaxer, faire des empreintes, assembler, gratter, repousser...

SAVOIR QUE

La fiche "coin-bricolage" vient en complément de celle-ci.

Des malles sciences sont disponibles dans toutes les circonscriptions

Espace de découverte 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 : Aquariums, cages, vivariums
- jardinière, casiers à semis, petites serres
- outils spécifiques au jardinage, à l'élevage

SAVOIR QUE

- 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

Espace de découvertes 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 suivant que l'enfant s'exerce à toucher, voir, sentir...

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.

Installation matérielle

pour **TOUCHER:**

- 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:**

- 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

pour **ÉCOUTER:**

- 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

pour **VOIR:**

- 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'oeil.

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.