

# Les coins jeux à l'école maternelle

(D'après A.M. Doly, maître de conférence en sciences de l'Education -IUFM d'Auvergne)

## 1. Des coins pourquoi ?

Pour créer un **espace «transitionnel»** entre la maison et l'école, pour faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.

Cet aménagement exige la présence d'« **objets transitionnels** » qui symbolise la situation sécurisante connue (le « doudou »)

Cet espace est indispensable à l'adaptation de l'enfant à la réalité. Il crée en particulier des repères spatio-temporels à sa mesure, des situations de jeux « familières ».

*« La création d'une aire transitionnelle est une condition nécessaire pour permettre à un individu, à un groupe, de retrouver sa confiance dans sa propre continuité, dans sa capacité d'établir des liens entre lui-même et le monde, les autres ; dans sa faculté de jouer, de symboliser, de penser et de créer » (Anzieu Didier)*

## 2. Les coins sont une réponse aux besoins de l'enfant

Ils doivent être à double face :

\_ D'une part, ils sont « régressifs » et symbolisent la relation à la situation maternante/sécurisante et permettent à l'enfant d'extérioriser sa réalité intérieure pour l'adapter au monde réel des choses et des autres. Le coin est donc peuplé d'objets « familiers », qui rappellent à l'enfant ce qu'il connaît (objets de la cuisine, de la chambre...) et qui permettent une reconnaissance (de soi, de son monde) et une forme de répétition sous forme de reproduction de comportements, d'actions.

\_ D'autre part, ils doivent permettre une activité inventive et créative, obligeant l'enfant à adapter ses actions, ses désirs, à une réalité extérieure, et à les faire évoluer. Ils initient et accompagnent des apprentissages nouveaux.

## 3. Les coins sont un outil pédagogique à repenser pour le maître

\_ Pour observer : ce sont des lieux d'**activités autonomes** où les élèves répètent, imitent et utilisent des comportements et des connaissances.

\_ Pour servir de support à des **activités dirigées**.

\_ Pour évaluer des acquis ou des apprentissages déjà effectués.

\_ Pour donner de la souplesse dans la **conduite** de la classe

\_ Pour servir un **projet**.

#### 4. **Pour fonctionner pédagogiquement, il y a des conditions :**

Les coins jeux doivent être conçus, préparés et évalués de façon rigoureuse.

\_ En fonction d'**objectifs et des besoins de l'élève** (qu'est-ce que je veux que les élèves y apprennent ?).

\_ Les **moyens** doivent être en cohérence avec les objectifs: quels objets et pour quoi faire, comment les disposer ? Quand et comment les introduire dans ces espaces ? Quand et pourquoi les retirer ?

#### 5. **Dans quels espaces ?**

- Ils sont identifiables et ouverts.
- Ils se réfèrent à un environnement proche et connu de l'enfant.
- Ils permettent un isolement, un retour sur soi mais le jeune enfant doit pouvoir conserver un contact visuel avec l'adulte.
- Ils sont ouverts au regard et à l'oreille du maître.
- Ils sont suffisamment grands pour y agir à 2 ou 3 ou plus mais suffisamment petits pour se sentir protégé.

#### 6. **Quels objectifs sont visés ?**

**En lien avec les domaines d'activités de l'école maternelle :**

*Devenir élève*

##### **Construire son identité**

- construire une image de soi positive dans le plaisir du jeu,
- se distinguer en tant que personne, jouer d'identités différentes, tenir des rôles et les inventer...
- développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé,
  - permettre de contrôler ses émotions, développer un sentiment de confiance en soi.

##### **Se socialiser**

"L'identité personnelle ne peut s'édifier durablement que dans la reconnaissance pleine et entière de l'autre." AM Gioux. IEN.

- reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses, au monde, dans le plaisir de l'interaction,
- connaître, accepter et respecter les règles de fonctionnement des coins jeux.

*S'approprier le langage*

- Favoriser l'acquisition des compétences langagières : les jeux prévus exigent des échanges et des négociations, des désignations d'objets, d'actions...et l'entrée dans l'écrit (fiches de montage, recettes, listes...)

*Découvrir le monde*

- Acquérir des compétences mathématiques : « classer », « ordonner », « dénombrer »...

- Développer l' « esprit scientifique », faire des hypothèses, poser des problèmes, vérifier, évaluer, déduire, comparer.
- Favoriser la mise en oeuvre des gestes moteurs et de coordinations motrices : moulinette, pince à linge, robinet, boutons pressions, fermetures éclair, velcro, ...

## 7. **Quelles conditions d'usage des coins ?**

- Le maître alterne présence/absence dans les coins, situations dirigées ou semi dirigées et situations en autonomie.
- Le maître doit apprendre aux élèves à y jouer: des consignes seront données au début, puis rappelées et/ou modifiées.
- L'enseignant joue avec les élèves, ce qui lui permet une tutelle/aide langagière.
- Le maître fait évoluer les coins sur l'année, en ajoute, en supprime en fonction des projets et de l'espace disponible.
- Le conseil des maîtres propose une progression sur les niveaux PS/MS/GS de ces coins jeux.

### • **Bibliographie :**

Boisseau Philippe, *Enseigner la langue orale en maternelle*, Retz, CRDP, de Versailles, 2005.  
Briquet-Duhazé Sophie, *Coins jeux et apprentissage de la langue*, Bordas, 2007.

« *Le langage à l'école maternelle – Ressources pour faire la classe* » CNDP – Mai 2011