

« On dirait que je serais ... un papa, une princesse, un lutin malicieux..... »



1 – Le jeu symbolique : définition et fonction

2 – À chaque âge son déguisement : des exemples d'aménagements de classes et d'activités suivant les niveaux et les âges des enfants

3 – « Je décris ce que je porte » : des situations de langage en réception et en production lexicales.

4 – « Je me mets en scène » : des exemples d' exploitation du coin déguisement en arts visuels

Pôle maternelle 17

Sylvie Hamon

Eléna Mahé

Dominique Thoulon

Nadine Ganthy

M-Hélène Oudjari

LE JEU SYMBOLIQUE

Le jeu :

- Le jeu est une activité normale de l'enfant
- Il est un médiateur essentiel à la construction d'une vie autonome, affective, intellectuelle et culturelle
- Il a une importance fondamentale dans le développement de l'enfant
- Les jeux font entrer l'enfant dans un monde symbolique

La fonction symbolique :

- Permet de se représenter l'absent (à travers la construction d'une image mentale) ce qui va favoriser la séparation. C'est un élément fondamental pour le devenir élève et la construction de l'autonomie.
- Cette fonction symbolique apparaît lors de la première année de l'enfant et se développe à travers le jeu et le langage.

Les jeux symboliques :

- Ce sont les jeux d'imitation et de faire semblant : « se mettre à la place de », « faire comme si ... », « être comme ... ».
- Dans un premier temps, le jeune enfant imite des comportements pour faire comme l'autre et le comprendre. Puis, grâce à l'imitation différée (capacité à reproduire après coup un comportement observé), l'enfant va petit à petit s'accommoder au réel.

Evolution symbolique chez l'enfant :

Entre 2 et 6 ans, ce que l'enfant apprend par l'action et par le corps devient une représentation mentale. L'action est intériorisée en premier lieu par la langue orale puis par la langue écrite.

Les jeux symboliques : pour quoi... ?:

- Pour le plaisir
- Pour accroître ses expériences
- Pour communiquer avec les autres, prendre en compte l'autre
- Pour se différencier par rapport aux autres
- Pour différencier les rôles sociaux, le statut de chacun
- Pour explorer des milieux de vie
- Pour reproduire ou inventer des gestes nouveaux
- Pour intégrer sa personnalité (processus d'identification)
- Pour autoriser un repli sur soi favorable à l'observation et la réflexion
- Pour maîtriser son angoisse
- Pour exprimer son agressivité (projeter à l'extérieur avec des jeux de poupées par ex.)
- Pour gérer sa frustration ...



À chaque âge son déguisement ...

Quelles évolutions selon les besoins des enfants ?

À partir de 3 ans (en PS)

Les enfants :

- Prennent plaisir à se déguiser
- S'identifient aux adultes proches (parents, enseignants, atsem...)
- Eprouvent une manière d'être différente



À partir de 4 ans (en MS)

Les enfants :

- Comme à 3 ans (PS) , et aussi
- Imitent en situation ou en différé
- S'identifient à des personnages connus comme les sorcières, les héros de contes, d'albums, d'affiches, de dessins animés...



À partir de 5 ans (en GS)

Les enfants :

- Comme à 4 ans (MS) et aussi ...
- Commencent à créer,
à inventer ,
à vouloir fabriquer.



Comment aménager cet espace ?

Pour le mobilier : un miroir, un coffre et/ou un porte-manteau, une coiffeuse.
Penser à prévoir des accessoires et déguisements masculins et féminins.

Pour une classe de PS :

Utiliser **des accessoires de la vie courante**
comme des lunettes, chapeaux, sacs à main,
paniers, colliers, cravates, chaussures, tabliers ...
plutôt à la taille des adultes.



Pour une classe de MS :

Peuvent être proposés sur un portant, dans une caisse, près d'un miroir ;

- **des accessoires de héros ou de personnages**
comme la baguette de fée, l'épée, le chapeau ou le nez de sorcière, la cape....
- **des déguisements :**
indien, robe sorcière, pirate, princesse...



Pour une classe de GS :

Outre les déguisements, il est possible de proposer dans un grand coffre, proche d'un miroir ;

- **des draps blancs ou des tissus différents (velours, voile...)**,
- **des pinces à linge**
- **des coiffes, des perruques, des foulards,**
- **des masques, du maquillage**



Coin déguisement	A partir de 3 ans (PS)	A partir de 4 ans (MS)	A partir de 5 ans (GS)
<p>Quelques propositions d'apprentissages dans le coin déguisement</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langage : le lexique sur les verbes d'habillage, nommer les accessoires, les adjectifs de couleur, dialogue... cf fiche langage • Découverte du monde : trier les accessoires selon un critère (pour homme ou pour femme, pour été ou hiver,) • Arts visuels : se mettre en scène pour une photo (s'habiller pour faire la cuisine, pour aller faire des courses...) cf fiche Mises en scène • S'habiller comme (un autre élève sur une photo 	<ul style="list-style-type: none"> • Le lexique : nom des accessoires, adjectifs sur les attitudes, verbes d'action lors de mimes. cf fiche langage • Agec : mimer le héros (ombres chinoises, avec un minimum d'accessoires) • Catégorisation des critères des personnages • Arts visuels : étude d'affiches pour réaliser celle qui présentera l'exposition • étude des attitudes • défilé • mise en scène d'un conte ou d'une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Le lexique • catégorisation des traits de caractère d'un personnage cf fiche langage • Déc du monde : les vêtements suivant les époques (grecs, romains) les masques (Comedia del arte, les mimes) les mimes (pierrot, arlequin...) les autres cultures • Arts visuels ; les statues (attitudes, références culturelles) • mise en scène , défilé, maquillages, mime.

Je décris ce que je porte : des situations de langage en réception et en production.
A partir d'un coin déguisement, quel lexique peut-on travailler et dans quelles situations?

- **Des situations de langage en réception :** entendre le lexique dans des contextes variés.

Dans le coin déguisement

Élément déclencheur : création d'un coin déguisement dans la classe,

« pour faire comme ... quand je serai grand ».

Présentation d'une malle : sortir les vêtements un à un et les faire nommer ou les nommer.

Lecture d'albums et d'imagiers :

Quelques propositions :

- « Petit ours Brun s'habille tout seul »
- « Je m'habille et je te croque »
- « Mimi cracra change d'habits »
- « J'suis pas à la mode »



Elaboration d'imagiers, de diaporamas :

A partir de :

- Photos des vêtements de la malle
- Photos d'autres vêtements
- Images / dessins de vêtements

Quelques situations complémentaires

Jouer au jeu de « Jacques à dit »

l'enseignant demande à l'élève d'aller chercher un vêtement dans la malle).

Complexifier les consignes (couleur, taille, ...)



Jeu de devinettes avec les vêtements des élèves :

« Qui a ... ? ». Penser à utiliser les adjectifs.

Jeu de l'intrus « Qui n'a pas... ? »

En premier lieu avec les noms des vêtements puis en introduisant les adjectifs.

Jeux de loto avec les photos des vêtements de la malle.

L'enseignant pioche les cartes une à une et demande « Qui a ... ? »

Pioche de 2 cartes du jeu de loto

(avec les noms des vêtements et des adjectifs de couleur par exemple).

L'enseignant verbalise et fait verbaliser : ex: Une robe orange, à pois, courte.....



Le « grand déballage »

Dans la salle de motricité, : les vêtements sont mélangés, il faut les ranger par catégorie (dans des cerceaux par exemple) ou bien les classer par types de personnages : hommes, femmes, enfant, adulte,...

Cette activité pourra ensuite être menée en classe à partir des photos ou des images du loto fait en classe.

Jeu sur internet :

« lulu le lutin » : cliquer sur le vêtement demandé à l'oral (son)

<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/memoire/motsSom.htm>

En production : faire dire le lexique dans des contextes variés.

Dans le coin déguisement :



« Tu m'habilles » :

Par binôme : un enfant commande à l'autre les vêtements qu'il veut mettre.

Les vêtements peuvent être visibles (sur un portant) ou non (cachés dans la malle).

L'élève peut également utiliser une photo de lui ou d'un autre déguisé pour faire sa commande.

« Je suis habillé(e) » :

L'enfant décrit ce qu'il a choisi de porter.

Jeu de la marchande :

Utiliser les photos des vêtements présents dans la malle.

Chaque élève a un panier et une carte avec les photos des vêtements qu'il doit acheter.

L'enseignant fait la marchande et demande « Madame, Monsieur, que voulez-vous acheter ? ».

L'élève doit nommer chaque article.



Jeu du paravent :

Un élève se change avec les vêtements de la malle.

Il se cache derrière un paravent :

les autres élèves doivent deviner les habits

qu'il porte en posant des questions : « Est-ce que tu portes....? »

Dans d'autres contextes

Grandes cartes avec des représentations de vêtements (images ou dessins) :

Les élèves piochent les cartes une à une et doivent nommer le vêtement.

Photos d'enfants déguisés

Nommer les éléments du costumes ou les accessoires utilisés.

Dire les différences entre 2 photos : « sur cette photo, il (ou elle) porte....

Il (ou elle)ne porte pas... »

A partir du jeu de loto construit :

Les élèves piochent chacun leur tour une carte et demandent « Qui a ... ? »

Jeu de société

Lancer un dé où sont représentés des vêtements sur chaque face pour en faire la commande et habiller sa poupée ou un personnage. Il est possible d'ajouter un second dé avec des adjectifs pour commander un vêtements d'une certaine couleur par exemple.

Imagier des vêtements des élèves ou des déguisements.

L'élève nomme ou décrit ses vêtements une fois qu'ils sont pris en photo.

Catégorisation à partir de l'imagier des vêtements des élèves ou d'autres déguisements.

Les élèves trient les vêtements et nomment la catégorie : fille/garçon, adulte/enfant, été/hiver....



Mises en scène et jeux de rôles à l'école maternelle

langue orale, expression corporelle, arts visuels

PS

« Comme les grandes personnes »

Références :

Le vécu dans le quotidien des enfants

Les enfants sont amenés à :

imiter les grandes personnes dans des situations de la vie courante.

Les différents temps du projet :

- langue orale-vocabulaire
lister des situations possibles et les décrire
- expression corporelle
les mimer
exemples :

lire le journal ou un magazine, raconter une histoire à son enfant ou à ses élèves (comme la maîtresse), faire la cuisine, donner le bain à un bébé, faire les courses, téléphoner à un ami, conduire une voiture...

- collecter et rassembler des accessoires
(tablier de cuisine, panier pour les courses, baignoire et bébé, téléphone, lunettes...)
- choisir le ou les accessoires adaptés à la situation à mettre en scène
- penser au cadre *(le coin cuisine, le coin poupée, la bibliothèque, la cour...)*
- choisir une posture et une attitude lors de la prise de vue

- poser seul et/ou à plusieurs

*Présentation et mise en valeur sous forme d'un diaporama permettant de découvrir les photographies.

*Prolongements possibles en langue orale à partir des photographies prises :
- décrire l'image (le ou les « personnages », le cadre, les attitudes, les actions...)
- retrouver la situation mise en scène
- imaginer ce que le ou les « personnages » pourraient dire

MS

« Comme les héros et héroïnes »

Références culturelles :

Les personnages des contes, légendes, albums, BD... et/ou de la télévision et du cinéma (films, feuilletons, dessins animés)

Les enfants sont amenés à :

Se transformer en héros ou héroïnes connues et poser dans une attitude significative.

Les différents temps du projet :

-langue orale-vocabulaire
Lister et décrire des personnages connus des enfants :
Le roi, la princesse, la fée, la sorcière, le magicien... le Chaperon Rouge, Blanche-Neige... Tintin... Superman, Spiderman, Batman, les Indestructibles, Jack Sparrow (pirate), Zorro...

- Collecter des images *(livres, programmes TV, affiches de cinéma, vidéos...)*, des objets *(figurines, déguisements, accessoires...)*

Choisir :

- son personnage
- les accessoires permettant l'identification
- l'attitude pour la pose lors de la prise de vue = travail en expression corporelle :
- recherches sans support
- reprise de postures observées sur des images

- poser seul et/ou à plusieurs.

*Lors des prises de vue, penser à varier les cadrages *(portrait en buste, en pieds, gros plans sur le visage et/ou un détail...)* et les points de vue *(en plongée, contre-plongée...)*

*Présentation et mise en valeur sous forme d'un diaporama permettant de découvrir les photographies.

*Possibilité d'organiser un défilé de mode.
Amener les enfants à réfléchir :
- aux costumes et accessoires,
- à l'ordre de passage,
- à la façon de se déplacer, de se croiser
- à une pose à prendre (seul ou à plusieurs)
- à la musique

GS

« Comme les héros et héroïnes »

Idem MS + prolongements possibles

1 - A partir des photographies, réaliser des photomontages afin d'inclure « l'enfant-héros » dans un décor et/ou de le mettre en situation :
- découper pour détourer le « héros »
- le coller sur une image (paysage découpé ou dessiné)
- ajouter éventuellement d'autres éléments (des personnages, des animaux, des objets...)

Pour aller encore plus loin...ajouter des écrits :

- une bulle pour faire parler le personnage
- un titre
- une légende
- des onomatopées

2 - Réaliser des affiches de cinéma

Langue orale - vocabulaire

-Observer et décrire des affiches réelles
-Etudier les divers éléments : images -mots - textes *(titre, date, nom du réalisateur, des acteurs...)*

Arts visuels

- Créer collectivement des affiches à partir de photographies d'enfants déguisés en héros et héroïnes.
-Réaliser des invitations, des affiches pour annoncer l'événement.

« Comme des artistes »

Références culturelles :

- La commedia dell'arte
- Le mime Marceau

Les enfants sont amenés à se mettre en scène, pour exprimer des émotions, en utilisant :

- des demi-masques (achetés ou fabriqués en classe) - l'accent est mis sur les postures exagérées du corps
- le maquillage, simple du clown blanc
l'accent est mis sur les postures du corps + les mimiques du visage

*des accessoires et/ou costumes sont possibles mais non obligatoires.

Les différents temps du projet :

Langue orale

- Lister des émotions que l'on peut mimer : *la peur, la joie, la tristesse, la surprise, la colère...*
- Décrire les attitudes et mimiques caractéristiques de ces dernières.

Expression corporelle

- Recherches d'attitudes corporelles sans support, ni accessoire
- Recherches d'attitudes corporelles avec les demi-masques et exagération des postures
- Imitation et recherches à partir d'images : dessins, tableaux, photographies représentant des scènes de la Commedia dell'arte ou du mime Marceau
- choix des poses pour la prise de photographies

*Présentation et mise en valeur sous forme d'un diaporama permettant de découvrir les photographies des poses définitives.

« Comme dans d'autres cultures

(en Inde)

et/ou à d'autres époques

(au temps des Romains)»

Les enfants sont amenés à se transformer en citoyens romains (pour les garçons) ou en danseuses indiennes (pour les filles) à l'aide de tissus drapés

- trouver des façons différentes d'utiliser les tissus pour créer des effets de drapé.
- recherches sans support
- recherches et imitation à partir d'images d'indien(ne)s en costumes traditionnels, de citoyens romains et/ou de sculptures romaines

*Présentation sous forme d'un diaporama présentant les poses finales.