

3^e symphonie - Elisabeth GUTTON
 - Eliane BERSHEM
 - Christine DEBORDE

Du jeu libre au jeu structuré :

Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation de la PS à la GS.

Chaque phase fait l'objet d'une séquence d'apprentissage



Jeu libre : coin jeu = chambre des bébés avec présence d'une malette de docteur

Jeu structuré : coin jeu = le cabinet du docteur

Dispositif :
Matériel : bébés / lits / table à langer / produits / images et photos / une malette de docteur
Espace : espace chambre matérialisé
Temps : accueil + temps d'ateliers (roulement)
Place dans l'emploi du temps : 15/20 min.
 - accueil tous les jours
 - un temps d'ateliers selon organisation pédagogique
 - Coin jeu présent toute l'année mais évolutif

Dispositif : Malette docteur - mobilier -
Matériel : 2 Tabliers - vrai matériel (recup. non dangereux) = figurines, compresses, flacons...
L'espace : Cabinet délimité et matérialisé dans l'espace classe + salle d'attente
Temps : accueil + ateliers
Durée : 15-20 min.
Fréquence : Toute l'année après son installation en janvier
Place dans l'emploi du temps : 10' en atelier dirigé, chaque année
 20' à l'accueil (roulement libre)
Situations proposées : en atelier dirigé, groupe de 5 enf. (roulement des rôles parents/docteurs)
Exemple de scénario : les bébés sont malades. On les emmène chez le docteur.

L1: les observables
 les enfants
 - interagissent
 - jouent
 - imitent
 - communiquent

L2 : Interventions possibles de l'enseignant:
 - joue
 - participe
 - questionne
 - verbalise
 - fait verbaliser
 - incite et motive

S1 Consigne :
 votre bébé est malade - Il faut l'emmener chez le docteur.
 l'enseignant est présent au début. Il joue pour amener les enfants à jouer.

S2 Les gestes de l'enseignant
 Il fait une liste avec les enfants pour récupérer du matériel médical (compresses - bandes - figurines - flacons...)
 Il questionne
 Il verbalise et fait verbaliser
 Il apporte le lexique spécifique
 Il reformule.
 Il prend des photos

Les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

L'enseignant structure les savoirs en gardant des traces des apprentissages en jeu (mathématiques, langagiers): listes, photos, images, écrits divers...
 L'enseignant évalue les progrès des élèves dans le cahier de réussite grâce aux observables faits tout au long de la séquence.