

Typologie des coins jeux

Jeux d'imitation et symboliques	Poupées, cuisine, épicerie, marchande, docteur et infirmière, véhicules/garage, déguisement, téléphone, figurines, coiffure, maquillage... Personnages d'histoire, petits sujets...
Jeux moteurs	Porteurs, trotteurs, chariots, sacs, piscines de balles...
Jeux de manipulation	Transvasement : eau, graines, semoule, pâtes, perles... avec récipients variés et entonnoirs ... Jeux avec matériaux divers : carton, pâte à sel, pâte à modeler... Jeux avec objets qui ont une fonction : cadenas, serrure ... et objets techniques : moulins, moulinettes, essoreuse,... Jeux d'adresse : toupies... Engrenages et systèmes : emboîtements Bricolage : marteau, clous, engrenage... Observation avec loupes, kaléidoscopes, miroirs ...
Jeux de construction	Jeux d'assemblage : cubes, blocs, formes géométriques de tailles et de formes différentes Pièces de bois, planchettes, rondins... Cubes en bois, Kapla,... Jeux de construction, type Duplo/ Lego, Clipo... Jeux d'assemblage avec manipulations diverses
Jeux sensoriels, d'observation	Parcours tactiles avec différents reliefs et matériaux Boîtes à formes et à toucher Encastremets

Cliquez sur les titres pour en savoir plus ...



[Coin cuisine](#)



[Coin déguisement](#)



[Coin bricolage](#)



[Coin construction](#)



[Coin manipulation](#)

COIN CUISINE



Objectifs :

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

Quelques repères :

Le matériel et son utilisation peuvent différer selon les cultures.

Les jeunes enfants déménagent beaucoup le matériel.

Le coin cuisine doit exister en parallèle du coin poupée pour que les enfants puissent faire le va-et-vient.



Installation matérielle

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

matériel : il faut éviter le matériel dépareillé

- Tables et chaises – Gazinière – Placard – Évier - assiettes, verres, carafe – couverts - nappe et serviettes de table - casseroles avec leur couvercles, poêle - nourriture fictive - des appareils ménagers (mixer, grille-pain...)

Aménagement

Pour développer le coin cuisine et...	<i>Il faut penser à :</i>
Permettre un repérage aisé de l'espace.	<i>Cloisonner, délimiter clairement le coin.</i>
Offrir aux enfants un espace accueillant, attrayant, explicite.	<i>Soigner le décor. Proposer un mobilier en bon état et à la taille des enfants.</i>
Permettre le transport des nourritures fictives, d'emballages...	<i>Prévoir des paniers, des sacs, des bacs de rangement, des chariots. Prévoir un espace de circulation.</i>
Ouvrir et fermer, manipuler.	<i>Proposer du matériel varié comme des casseroles avec des couvercles, des placards avec des portes, des objets usuels.</i>
Rendre le rangement lisible.	<i>Prévoir l'accrochage du matériel. Coder les emplacements de rangement.</i>
Maintenir l'intérêt.	<i>Réorganiser en apportant du matériel nouveau (accessoires, emballages...) et des livres de cuisine pour les plus grands.</i>
D'induire le rangement.	<i>Prévoir boîtes, caisses ... étiquettes.</i>

Activités et Scénarios

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
Jouer des rôles familiaux connus et marqués (papa, maman, bébé, grand-frère...) Faire manger les poupées. Ranger la vaisselle. Préparer des repas. L'enseignant dit par exemple : « Le bébé pleure, il a faim, que va-t-on faire ? »	Les enfants mettent beaucoup plus en scène les poupées. Classer, ranger la vaisselle. Séparer vaisselle, ustensiles et ingrédients. Mettre la table pour un certain nombre de poupées. Préparer le repas selon des demandes précises L'enseignant dit par exemple : « C'est l'heure du repas, il faut préparer le repas pour papa, maman et les deux enfants. »	Etablir un menu pour un certain nombre de convives. Faire les courses au coin épicerie en vue de préparer un menu. Lire une recette pour la mimer. L'enseignant dit par exemple : « Nous avons des invités ce soir, il faut tout préparer ! »

COIN DEGUISEMENT



Objectifs :

- 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

Quelques repères :

Les jeunes enfants jouent surtout avec des accessoires.
Vers 4/5 ans, ils privilégient les éléments thématiques (se déguiser comme son héros préféré).
Vers 5/6 ans les enfants aiment se fabriquer des costumes.



Installation matérielle

localisation : un espace fixe délimité.

matériel :

- des miroirs incassables 3 pans, des miroirs en pied, des miroirs déformants...
- des portes manteaux, patères, portants, tringles avec des cintres...
- un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille.
- plusieurs boîtes, boîtes à chapeaux...
- des accessoires permettant de s'identifier aux adultes : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, petites valises, colliers, barrettes, chaussures, postiches...
- des vêtements : jupes, shorts ou bermudas, gilets...
- des tissus, des matériaux permettant de créer les costumes.
- des accessoires permettant de s'identifier à des personnages réels et/ou imaginaires : baguettes de fée, chapeau de clown, heaume de chevalier, ...

Aménagement

	<i>Il faut penser à :</i>
Pour développer le coin déguisements et...	
Favoriser la coopération et l'entrée en relation avec autrui.	<i>Prévoir du matériel en quantité suffisante.</i>
Favoriser l'identification des objets et leur fonction.	<i>Prévoir un espace suffisant pour plusieurs.</i>
Permettre de jouer un rôle.	<i>Proposer du matériel varié, riche. Afficher des photos, images...de personnages costumés.</i>
Maintenir l'intérêt.	<i>Varié les vêtements, les accessoires. Proposer des vêtements propres et en bon état. Supprimer et remplacer le coin temporairement. Mettre à disposition un matériel pas trop inducteur pour solliciter l'imaginaire.</i>
Permettre de véritables constructions de savoirs.	<i>Laisser l'installation en place pendant plusieurs semaines.</i>
Induire le rangement.	<i>Prévoir coffres, valises ... étiquettes.</i>

Activités et Scénarios

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
Trier les vêtements selon les déguisements. Trier les vêtements selon leur catégorie. L'enseignant dit par exemple : « on va jouer à se déguiser en papa et en maman ».	Fabriquer des fiches de personnages selon leur tenue. Se prendre en photo et construire le fichier des déguisements. Faire deviner un personnage en se déguisant.	Fabriquer des costumes pour jouer une courte histoire. Inventer une histoire à partir des costumes imposés par l'enseignant.

COIN BRICOLAGE



Objectifs :

- Développer l'habileté manuelle
- Explorer la matière, les techniques d'assemblage, se familiariser avec les outils.
- Permettre le jeu d'imitation. Créer.



Quelques repères :

- Ce coin est bruyant. Il peut être mis en place pour une période limitée dans l'année. Il faut être très attentif à la sécurité.
- L'enfant a besoin de rester assez longtemps à ce coin et y revenir souvent.
- Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.

Installation matérielle

localisation : cet espace n'est pas forcément permanent mais il doit être suffisamment spacieux. Il peut être relié au coin construction.

matériel :

- des étagères, des casiers, des boîtes de toutes sortes...
- des clous au mur pour y accrocher les outils
- des matériaux de consistance et de résistance variée (morceaux de bois, liège...)
- des cartons, des boîtes de toutes sortes
 - des bouchons, de la colle, du fil de fer, des pinces...
- de vrais outils (marteaux, tenailles, tournevis...)

Aménagement

Pour développer le coin bricolage et...	Il faut penser à :
Développer la coopération.	<i>Prévoir du matériel abondant. Proposer plusieurs outils de même type. Mettre à disposition un plan de travail suffisamment grand.</i>
Relancer l'activité.	<i>Proposer un rangement, fixe, bien étiqueté, facilement accessible. Dessiner des silhouettes d'outils au mur pour que ceux-ci retrouvent leur place initiale.</i>
Développer la créativité.	<i>Prévoir une (des) étagère(s) de rangements pour les productions en cours. Organiser des temps en classe pour que les élèves montrent et expliquent aux autres leurs productions.</i>
Permettre des productions riches.	<i>Laisser des temps d'activité suffisamment longs. Proposer des matériaux variés, inducteurs de réalisations multiples. Prévoir une (des) étagère(s) de rangements pour les productions en cours.</i>
Favoriser l'autonomie des enfants (se servir et ranger aisément).	<i>Proposer un rangement, fixe, bien étiqueté, facilement accessible. Dessiner des silhouettes d'outils au mur pour que ceux-ci retrouvent leur place initiale.</i>

Activités et scénarios

Il faut adapter les activités à l'âge des enfants mais ce coin reste tout de même plus adapté aux plus grands. Il faut privilégier chez les plus jeunes les assemblages par collage, ficelles, fils de fer... L'enseignant doit participer à l'atelier lors de l'introduction de nouveaux outils et veiller à ce que les enfants utilisent prudemment le matériel.

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
Tourner, frapper, visser, dévisser, scier, couper...	Construire des objets simples à partir de plans de montage. Utiliser des outils variés à bon escient.	Mettre en place un projet technologique (fabriquer la maison des poupées miniatures). Construire des objets plus complexes à partir de plans de montage.

COIN CONSTRUCTION



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



Quelques repères :

Cette activité peut être conçue comme un coin jeu ou un atelier.
Le matériel peut circuler facilement de classe en classe, ce qui permet de le faire varier.
Les enfants n'aiment pas détruire : il faut donc penser à un endroit pour exposer les réalisations.
Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.

Installation matérielle

localisation : un espace libre suffisant au sol ou sur une table dans la classe (le coin regroupement peut être utilisé).
Cet espace peut ne pas être exclusivement réservé à cette activité. Il peut être lié au coin bricolage.

matériel :

- un tapis de sol ou une table
- des jeux à emboîter, à empiler, à faire tourner, à équilibrer, à visser et dévisser, à fabriquer des circuits : cubes, formes géométriques, kapla, légo, duplo, clipo, engrenages, briques...
On peut prévoir un appareil photo numérique pour garder des traces et exploiter les productions.

Aménagement

	Aménagement
Pour développer le coin construction et... Apprendre.	<i>Il faut penser à : Proposer des éléments de plus en plus complexes.</i>
Renouveler ses productions.	<i>Offrir un matériel qui se transforme.</i>
Créer et conserver ses productions.	<i>Photographier les réalisations. Dessiner, afficher ou répertorier les reproductions dans un album.</i>
Diversifier les geste .	<i>Prévoir l'ajout d'outils (clés, tournevis...).</i>
Ranger.	<i>Prévoir des bacs spécifiques portant nom ou photo du matériel.</i>
Coopérer.	<i>Prévoir suffisamment de matériel pour pouvoir jouer à plusieurs.</i>
Permettre l'exploitation, complexifier les productions.	<i>Ne pas proposer simultanément plusieurs jeux dans le même espace.</i>

Activités et scénarios

Les activités vont essentiellement évoluer en fonction du matériel mis à disposition et de la consigne : le matériel est pensé en fonction des possibilités, des objectifs. Il doit être régulièrement changé pour renouveler l'intérêt et proposer d'autres formes d'activités.

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
Construire et démolir. Construire avec des exigences plus ou moins fortes d'alternances de couleurs. Emboîter ou aligner tous les éléments d'une même couleur. L'enseignant dit par exemple : « vous allez construire la tour la plus haute », « vous allez construire le mur le plus long ».	Créer un engin qui roule, qui tourne, qui porte, qui transporte... Créer un pont, un tunnel. Construire une maison avec différentes contraintes : fenêtres, portes, toit, étage, garage, escalier... Construire en respectant un modèle photographié.	Inventer un bateau, un avion, un hélicoptère, un tricycle... Inventer des meubles : chaise, lit, armoire... Créer des objets rencontrés dans des albums. Construire des objets en suivant une fiche technique.



Objectifs :

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

Quelques repères :

Ce coin est un support privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques.
 A 2/3 ans, la connaissance passe par l'action et par le corps tout entier.
 Les règles de fonctionnement de ce type d'atelier doivent être rigoureuses.
 Les manipulations de transvasement sont souvent longues.

Installation matérielle

localisation : dans la classe, la salle d'eau ou tout autre espace extérieur à la classe, à l'extérieur (aux beaux jours).

matériel :

- tables évidées, bacs, bassines, baignoires de bébés, piscines gonflables.
- du sable, de l'eau (colorée), des graines (lentilles, riz, millet, semoule), du riz, des pâtes, des marrons, de la farine...
- des contenants : flacons, récipients divers de tailles et formes variées, passoires, casseroles...
- des « outils » : cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles...comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes, pistolets à eau, mesures, arrosoirs ...
- des moulins à eau, moulins à sable,-engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes...
- des éponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent...

Aménagement

Aménagement	
Pour développer le coin manipulation et...	<i>Il faut penser à :</i>
Varier, enrichir l'expérimentation.	<i>Varier dans la même installation les matériaux utilisés.</i>
Permettre une grande diversité de manipulations.	<i>Faire évoluer contenants et outils pour induire des actions de plus en plus précises et des actions différentes : appuyer, presser, faire tourner...</i>
Préserver l'intérêt.	<i>Limiter l'utilisation du coin jeu dans le temps ; réserver les jeux d'eau à une période (au printemps et dehors par exemple).</i>
Favoriser l'expérience sensorielle.	<i>Se demander si la tenue des enfants permet le contact du corps avec les matériaux ? Se demander si l'organisation matérielle permet aux enfants d'être entièrement dans un grand coffre à graines...</i>
Induire le rangement.	<i>Prévoir des étagères, des bacs, des paniers, cuvettes portant l'image ou le nom écrit des objets à y ranger. Prévoir des éponges, serpillières, pelles et balais pour un nettoyage minimal.</i>
Favoriser les apprentissages.	<i>Faire évoluer contenants et outils pour induire des actions de plus en plus précises et des actions différentes : appuyer, presser, faire tourner...</i>

Activités et scénarios

Les activités vont essentiellement évoluer en fonction du matériel mis à disposition et de la consigne : le matériel est pensé en fonction des possibilités, des objectifs.

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Transvaser d'un bac à l'autre. Remplir des récipients avec des ustensiles. Utiliser des outils comme le tamis, la passoire, le moulin, les moules, les seaux... Reboucher les récipients avec les bons bouchons. Utiliser des outils variés : pinces diverses, baguettes...</p>	<p>Les mêmes activités qu'en petite section peuvent être proposées en diminuant la taille des objets pour développer la précision des gestes.</p>	<p>Mise en place de plans inclinés avec billes et objets divers et situations problèmes à partir de ce matériel. Les élèves pourront commencer à catégoriser les objets roulants et leurs caractéristiques.</p>