

EXEMPLES D'EVOLUTION DE QUELQUES ESPACES / COINS DE JEUX - SECTION DES TOUT PETITS / PETITS


	Espace / Coin Moteur	Espace / Coin Construction	Espace / Coin Musique	Espace / Coin Cuisine	Espace / Coin Poupées
1 ^{ère} PERIODE	<u>S'approprier l'espace, se déplacer :</u> Porteurs, chariots, bacs à roulettes, poussettes, Caddies, jouets à tirer.	<u>Empiler, jouer avec des volumes :</u> Cartons, cylindres (solides : rouleau de support moquette scié), boîtes (matériel de récupération)	<u>Ecouter, retrouver des «airs» connus :</u> Boîtes à musique, mobiles musicaux Mange disques.	<u>Jouer avec des objets familiers, développer le jeu symbolique :</u> Vaisselle, verres, couverts, casseroles, serviettes et aussi aliments en petite quantité (céréales, sucre en poudre.)	<u>Jouer avec les poupées :</u> Plusieurs poupées (de même taille et assez grandes), quelques poussettes pour les promener, les câliner, développer des jeux parallèles.
2 ^{ème} PERIODE	<u>Monter, enjamber, escalader, sauter, glisser, se hisser.</u> Escalier, plans inclinés, obstacles, tables, objets en hauteur (presque à portée de main), toboggan.	<u>Empiler, jouer avec les volumes, les couleurs :</u> Blocs de mousse (type LUDIS), grands cubes colorés	<u>Découvrir, écouter, reconnaître des bruits différents :</u> Boîtes à bruits (boîte que l'on retourne) Culbutos musicaux, bâton de «pluie» vieux réveils.	<u>Manipuler des appareils ménagers mécaniques :</u> Moulin à légumes, râpes, presse-ail, presse-fruits, rouleau à pâtisserie, emporte-pièce. avec fruits, légumes, pâte à sel ou à la maïzena.	<u>Développer les jeux symboliques :</u> Matelas à langer, couches, vêtements chauds (notion de saison), faciles à enfiler en quantité suffisante pour que chaque poupée puisse être entièrement habillée.
3 ^{ème} PERIODE	<u>S'adapter à des sols de différentes consistances - Marcher avec assurance :</u> Organiser des chemins qui serpentent, se croisent à l'aide de bacs (à chat par ex.) : moquette, gazon synthétique, tapis de caoutchouc, sacs de graines. (cheminer en chaussettes)	<u>Emboîter Construire :</u> Grosses briques commercialisées (ex. : ASCO), «grandes dents» de plastique, grands éléments crantés	<u>Manipuler des petits instruments, identifier les sons produits :</u> (petits instruments à prise aisée rappelant le hochet) Maracas, grelots sur tige, castagnettes à manche	<u>Enrichir les jeux symboliques :</u> Eau pour faire la vaisselle, nécessaire pour le ménage.	<u>Enrichir les jeux :</u> Le lit des poupées avec oreillers, matelas, couverture, draps, taies, housse aux couleurs à assortir.
4 ^{ème} PERIODE	<u>Développer l'image de son corps en passant entre, sous, dans :</u> Portiques de différentes hauteurs, largeurs, (matériel ASCO par ex.) tunnels (bancs recouverts). Garnir ensuite les portiques avec des matières différentes, de hauteur variable : laine, plastique, perles, pâtes, boules de coton, foulards.	<u>Emboîter, construire avec une plus grande maîtrise.</u> Jeux de construction divers de taille plus réduite (DUPLO, KAPLA.)	<u>Enrichir : connaissance et reconnaissance des instruments</u> Petites percussions, triangles.	<u>Etendre sa connaissance des aliments, enrichir les jeux :</u> Laver, préparer des légumes (petits radis, gratter des carottes.) éplucher des pommes de terre cuites en robe des champs.	<u>Différencier. Observer. Ranger. Trier</u> Vêtir les poupées en fonction du temps du jour Introduire des vêtements plus légers Plier, trier, ranger. selon différents critères : vêtements chauds, légers. Pulls, chaussettes.
5 ^{ème} PERIODE	<u>Evoluer en autonomie, varier son activité motrice, exercer ses compétences corporelles</u> Organisation d'un petit parcours qui permette des actions motrices variées, à investir librement, à modifier après observation	<u>Construire et organiser</u> Fermes, animaux, cubes, barrières, planchettes KAPLA.	<u>Poursuivre le travail de connaissance des instruments</u> Cithare, crécelle, carillon.	<u>Conduire des activités variées :</u> Tartinier des biscottes pour le goûter, décorer un gâteau.	<u>Varié les jeux, les activités en vue d'un projet</u> Habiller la poupée en vue d'une sortie précise. Préparer la valise de la poupée pour partir en vacances.

	Espace / Coin Beauté	Espace / Coin Manipulation 1	Espace / Coin Manipulation 2	Espace / Coin Déguisement	Espace / Coin «Ecrits»
1 ^{ère} PERIODE	<u>Développer la connaissance de son visage</u> Miroir, flacons et pots divers avec un peu de lait de toilette, crème, eau de toilette. pour «bébé»	<u>Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer</u> Remplir, vider, transvaser, comparer des masses Bacs ou petites bassines ou table avec des gravillons, pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles, forme.)	<u>Apprendre en manipulant, commenter, s'exprimer</u> Remplir, vider, transvaser, comparer des masses Bacs ou petites bassines ou table avec des graines (maïs pour animaux, tournesol) pots divers à large ouverture, et outils (pelles différentes tailles.)	<u>Développer le jeu symbolique, la connaissance de soi, induire des situations, s'exprimer</u> Chaussures, bottes. (taille adulte) sacs divers. Miroir (assez grand) incassable	<u>Découvrir, apprendre à manipuler, «fréquenter» des écrits variés</u> Imagiers, cartes postales, cartes d'anniversaire, emballages, affiches, publicité, catalogues de jouets. Table, chaises, coussins.
2 ^{ème} PERIODE	<u>Développer les jeux symboliques</u> «Têtes à coiffer», peignes, brosses, élastiques, accessoires divers pour cheveux	<u>Aller vers une plus grande maîtrise dans les manipulations, verbaliser</u> Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses Marrons, pots, pinces variées, récipients divers	<u>Aller vers plus de maîtrise dans les manipulations, soupeser, comparer, verbaliser</u> Remplir, vider, transvaser, choisir l'outil adapté, comparer des masses Bouchons, pots, pinces variées, récipients divers (outils et pots identiques à ceux de : manipulations 1)	<u>Développer le jeu symbolique, l'image de soi, induire des situations, s'exprimer</u> Vêtement divers facile à enfiler : chemise, veste, jupes (avec élastiques)	<u>Découvrir, «lire» des écrits variés</u> Imagiers, albums, contes livres de recettes, affiches, catalogues, publicité, carte de vœux. Table, chaises.
3 ^{ème} PERIODE	<u>Affiner la connaissance du visage</u> Produits de maquillage pour enfants Mouchoirs en papier. (Maquiller son camarade → Carnaval)	<u>Développer la dextérité : prise en pince. Verbaliser</u> Cylindres de carton, pinces à linge en plastique, en bois	<u>Développer la dextérité, apparier, identifier, s'exprimer</u> Gants et moules variés (laine, boîte, ménage, latex, crin, jardinier.) Jeux tactiles	<u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer</u> Chapeaux (soleil, fourrure, toque de cuisinier, casque de cycliste clown, calot, képi.)	<u>Construire des références</u> Créer un mur des écrits avec les enfants sur le thème abordé (ex. : Carnaval affiche, coupures de journaux, patrons de costumes, fiche technique de masque, fiche de maquillage... photocopie des ouvertures des albums lus)
4 ^{ème} PERIODE	<u>Sensibiliser à l'hygiène corporelle</u> Baignoire (Bassines), savons, gants de toilette, serviettes, eau → le bain quotidien des poupées	<u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, découvrir des propriétés. S'exprimer, verbaliser</u> Semoule ou polenta, bouteilles, cuillers, louches à bec, entonnoirs, pelle, balayette.	<u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, organiser son activité, acquérir différentes notions. Verbaliser</u> Sciure sèche et même outils qu'au bac semoule. Sciure mouillée et moules divers, puis éléments pour décorer autour, au milieu.	<u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, s'exprimer</u> Vêtements, perruques	<u>Trier des albums en fonction d'un thème</u> Poules, poussins, canetons. Pâques, printemps
5 ^{ème} PERIODE	<u>Enrichir les jeux symboliques, développer le schéma corporel</u> Mallette de docteur, coton, bandes (différentes), petites lampes de poche, blouse blanche	<u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, comparer des grandeurs. S'exprimer</u> Flacons, boîtes (taille et fermetures différentes), cadenas, verrous, loquets	<u>Diversifier les jeux pour affiner les gestes, enrichir les expériences, mesurer, observer, constater, commenter</u> Eau, tablier de plastique, éponges, flacons de tailles différentes et de formes différentes mais de même contenance, entonnoirs, verres doseurs	<u>Développer le jeu symbolique, induire des situations, caractériser des personnages, s'exprimer</u> «Panoplies», accessoires assortis. Ex. : perruque de laine grise, tablier, canne pour devenir une grand-mère (idem : cuisinier, policier, docteur.)	<u>Identifier des écrits</u> Comptines (d'après illustration), recettes confectionnées, lettre, carte d'anniversaire.

N.B. : Il est important de garder en mémoire que tous les espaces/coins jeux, en plus des savoirs et des savoirs faire qu'ils permettent d'acquérir, doivent conduire l'enfant à produire du langage, à entrer en communication avec ses pairs. Le rôle de l'enseignant sera donc de solliciter le plus fréquemment possible les enfants pour qu'ils s'expriment dans ces coins. La «production d'écrit» (l'imagier de la classe, carte pour Noël.) ne sera conduite dans le coin des écrits que si l'installation matérielle - table et chaises pour accueillir un petit groupe, le permet.

COIN INFORMATIQUE

<http://materialbum.free.fr/puzzlestous.htm> → Activités en ligne

<p>Les jeux de Picandou → http://materialbum.free.fr/puzzles.htm puzzles, memory, associations à partir d'albums (sur les scripts des Jeux de Lulu). Vous pouvez aussi visiter la page d'accueil du site : http://materialbum.free.fr qui propose des pistes de travail à partir des albums.</p>	<p>Pédago Poisson rouge → http://www.poissonrouge.com l'alphabet, la musique, les couleurs, les chiffres, des jeux</p>	<p> Wismo et le cirque Badum → http://www.wismo.ch/pages/cirque.html "Conte animé sur Internet, c'est un petit site qui met en scène les aventures de Wismo, un petit lutin vivant dans un monde bien particulier ". Sur le site http://www.wismo.ch vous trouverez d'autres aventures de Wismo.</p>
<p>Cumulus → http://www.geocities.com/livres_jeux/accueil/accueil.htm Des jeux et activités "en ligne" pour y puiser quelques idées autour des quatre saisons. Activités interactives telles que des jeux d'association, de mémoire, d'observation et des casse-tête.</p>	<p>Les jeux de Lulu, le lutin malin → http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/ Plein de petits jeux (observation, logique, math, français...), en ligne, dès la maternelle</p>	<p>Jeux mathématiques Magie pavages interactifs pour tous petits et grands → http://perso.wanadoo.fr/therese.eveilleau/pages/jeux_mat/indexF.htm Des jeux et activités "en ligne" Mathématiques magiques, espace pour l'école maternelle... le site de Thérèse Eveilleau, professeur de mathématiques.</p>
<p>CLICKSOURIS, un clic et on lit → http://www.clicksouris.com/ Bestiaire poétique, machines à histoires, coffre à jouer, biblioZoo : chaque histoire de Clicksouris propose d'explorer une forme d'interactivité différente. Chaque histoire fait appel à différentes qualités de l'enfant : son pouvoir de décision, sa logique, sa réflexion, sa créativité, son instinct, son imagination... qui sont autant de stimuli pour entrer dans le récit.</p>		