

Les coins jeux à l'école maternelle

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

1. Des coins pourquoi ?

Pour créer un espace "transitionnel" (Winnicott Donald W., Jeu et réalité, Gallimard, Paris, 2002) 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**" (Winnicott Donald W., *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Payot, Genève, 1980), ou "**mamaïsés**" par l'interaction ludique et langagière mère-enfant, porteurs de la présence virtuelle de la mère et de tout ce qui symbolise la situation sécurisante connue (le "doudou") (Dolto Françoise, *Au jeu du désir*, Seuil, Paris, 1981).

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 "familiales".

"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, *Le corps de l'œuvre*, Gallimard, Paris, 1981).

2. Comment fonctionnent-ils ?

Les coins sont un moyen pédagogique pour le maître :

- Pour mettre en œuvre un projet.
Se référer utilement aux Documents d'Accompagnement des Programmes, "Découvrir le monde à l'école maternelle", "Enseigner les sciences à l'école" et "Le langage à l'école maternelle".
- Pour donner de la souplesse dans la conduite de la classe par atelier. Ils doivent avoir une place dans l'emploi du temps.
- Pour servir de support à des activités dirigées, qui précèdent (et préparent) ou suivent (et exploitent) des activités autonomes.
- Pour évaluer : ce sont des lieux d'activités autonomes où les élèves répètent et utilisent des comportements, des connaissances (plus ou moins) connues, assimilées : le maître peut donc y évaluer des acquis ou des apprentissages déjà effectués.

Pour fonctionner pédagogiquement, il y a des conditions :

- Ils doivent être conçus, préparés et évalués de façon rigoureuse.
- En fonction d'**objectifs** (qu'est-ce que je veux que les élèves y fassent) ?
- Les **moyens** doivent être en cohérence avec les objectifs : quels objets et pour quoi faire, comment les disposer ? Quand les mettre dans les coins ? Combien d'enfants pourront y aller ?

- Les modalités d'évaluation doivent être définies au préalable : les élèves ont-ils fait ce que je visais ?

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 (assimilation).
- D'autre part, ils doivent être "promotionnants" (Françoise Dolto), en obligeant l'enfant à adapter ses schèmes, ses désirs, à une réalité extérieure, et à les faire évoluer (accommodation).

Ces objets familiers doivent donc induire une activité promotionnante, inventive et créative, c'est-à-dire conduire les enfants en Zone Proximale de Développement (Lev Semenovitch Vigotsky) qui initient à des apprentissages nouveaux : avoir à utiliser des objets/comportements connus ou non, mais d'une manière inhabituelle ou seulement observée et non pratiquée et socialisée.

Ce sont des espaces découpés, clos et identifiables :

- Ils appartiennent à des classes connues et repérables (objets de boulangerie, d'épicerie...).
- Ils doivent être suffisamment fermés sur l'extérieur pour permettre un isolement, un retour sur soi et un recours -mais ouvert au regard et à l'oreille du maître.
- Ils sont suffisamment grands pour y agir à 2 ou 3, mais suffisamment petits pour se sentir protégé et non livré à un espace incontrôlable.
- Plusieurs coins et plusieurs classes d'objets ne doivent pas se mêler.

Quels objectifs peuvent être visés ?

- Jeux symboliques et jeux d'imitation, qui sont compris par les psychologues / psychiatres comme des moyens de base du développement intellectuel et affectif.
- Acquérir des compétences mathématiques : "classer", "ordonner", "dénombrer"...
- Acquérir des compétences langagières et sociales : les jeux prévus exigent des échanges et des négociations, des désignations d'objets, d'actions... et aussi le rapport aux livres et à l'écrit.
- Développer l'"esprit scientifique", faire des hypothèses, poser des problèmes, vérifier, évaluer, déduire, comparer.
- Favoriser la mise en œuvre des gestes moteurs et de coordination motrice : moulinette, pince à linge, robinet...

Quelles conditions d'usage des coins ?

- Le maître doit apprendre aux élèves à y jouer, il les aide à s'en servir : 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 alterne présence/absence dans les coins, situations dirigées ou semi dirigées et situations en autonomie.

- Aider les élèves à verbaliser leurs activités en évitant de les laisser dans le silence des activités manipulatoires, les aider à choisir des buts à atteindre, à expliciter comment ils procèdent.
- Le maître évalue les écarts entre les objectifs attendus et obtenus.
- Le maître fera évoluer le coin sur l'année.
- Le conseil des maîtres propose une progression sur les niveaux PS/MS/GS (cf. le document d'accompagnement des programmes "Le langage à l'école maternelle").

A consulter:

Enseigner les sciences à l'école maternelle, Document d'accompagnement des programmes, CNDP, 2002.

Découvrir le monde à l'école maternelle, Document d'accompagnement des programmes, CNDP, 2005.

Le langage à l'école maternelle, Document d'accompagnement des programmes, CNDP, 2006.

http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/html/mission_espace_enjeux.html

Boisseau Philippe, *Enseigner la langue orale en maternelle*, Retz, CRDP, de Versailles, 2005.

Boisseau Philippe, *Introduction à la pédagogie du langage*, Tome 1, CRDP de Rouen, 1996.

Boisseau Philippe, *Introduction à la pédagogie du langage*, Tome 2, CRDP de Rouen, 1997.

Boisseau Philippe, *Pédagogie du langage pour les 3 ans*, CRDP de Haute-Normandie, 2002.

Boisseau Philippe, *Pédagogie du langage pour les 4 ans*, CRDP de Haute-Normandie, 2004.

Boisseau Philippe, *Pédagogie du langage pour les 5 ans*, CRDP de Haute-Normandie, 2006.

Briquet-Duhazé Sophie, *Coins jeux et apprentissage de la langue*, Bordas, 2007.