

Les coins-jeux à l'école maternelle

(d'après A.M.Doly maître de conférence sciences de l'Education – IUFM d'Auvergne)

POURQUOI ?	<p>Pour créer un espace « transitionnel » entre la maison et l'école pour faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève.</p> <p><i>« 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, le monde, les autres; dans sa faculté de jouer, de symboliser, de penser et de créer »</i> (D.Anzieu, <i>Le corps de l'œuvre</i>, Gallimard)</p>	<p>Qu'est ce qu'un espace transitionnel ? Cf Winnicot (<i>Jeu et Réalité</i>) : Espace de passage entre la réalité intérieure du nourrisson et la réalité extérieure, aménagé par la mère pour rompre avec l'état fusionnel et faire entrer l'enfant dans son monde mais sans opérer de rupture dans « son sentiment de la continuité d'être » qui pourrait arrêter le processus de maturation et fermer l'enfant à un avenir créateur.</p>
		<p>Cet aménagement exige la présence d'« objets transitionnels » (Winnicot : <i>De la pédiatrie à la psychanalyse</i>, P.B Payot) , ou « mamaïsés » (Dolto : <i>Au jeu du désir, Seuil</i>) 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 (cf.le « doudou »). Cet espace est indispensable à l'adaptation de l'enfant à la réalité – il crée en particulier de repères spatio-temporels à sa mesure, des situations de jeux « familiales » - en même temps qu'à la construction de son identité. Il permet à tous les enfants de faire quelque chose et d'apprendre.</p>
COMMENT fonctionnent-ils ?	Les coins : un moyen pédagogique pour le maître	
	Pour évaluer :	Lieux d' activités autonomes pour élèves où ils répètent et utilisent des comportements/connaissances (plus ou moins) connues, assimilées : le maître peut donc y évaluer des acquis et/ou des apprentissages déjà effectués .
	Pour donner de la souplesse dans la conduite de la classe par atelier :	Différencier l'aide, permettre aux plus lents de finir. Cependant : les coins ne doivent pas devenir des moyens d'occuper ceux qui finissent plus vite et pour cela ils doivent occuper une place dans l'emploi du temps .
	Pour mettre en œuvre un projet	
	Pour être des supports d'activités dirigées :	Précédant (et préparant) ou suivant (et exploitant) des activités autonomes ; ils peuvent alors devenir des moyens d'évaluation sommative ou diagnostic.

<p>LES CONDITIONS A quelles conditions fonctionnent-ils de façon pédagogique ?</p>	<p>Etre conçus, préparés et évalués de façon rigoureuse :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en fonction d'objectifs d'apprentissages (qu'est-ce que je veux que les élèves y apprennent) • de moyens cohérents avec les objectifs : quels objets et pour quoi faire, comment les disposer ? quand les mettre dans les coins ? Combien d'enfants pourront y aller ? Comment le faire utiliser ? • des modalités d'évaluation ; les élèves ont-ils mobilisé et / ou acquis ce que je visais ?
	<p>Etre à double face :</p>	<ul style="list-style-type: none"> •D'une part : « régressifs », ils 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. (« assimilation) : partir de ce qu'il connaît. Le coin est donc peuplé d'objets « familiers », qui rappellent à l'enfant son monde de petit, à la maison, en famille (objets de la cuisine, de la chambre ; objets rappellent le monde de la petite enfance : jeux d'eau, de manipulation de matières ou d'objets rigides,etc.) et qui permettent une reconnaissance (de soi,de son monde) et une forme de répétition sous forme de reproduction de comportements, d'actions (assimilation); ils assurent ainsi une continuité d'être qui rassure et permet d'aller plus loin,vers le monde de grands. •D'autre part : « promotionnants » (Dolto), en obligeant l'enfant à adapter ses représentations, ses désirs, à une réalité extérieure, et à les faire évoluer (accommodation).
	<p>Ces objets familiers doivent donc induire une activité promotionnante, inventive et créative c'est à dire conduire les enfants en zone proximale qui initie à des apprentissages nouveaux, à une vie nouvelle : avoir à utiliser des objets/comportements connus (ou moins connus) mais d'une manière inhabituelle ou seulement observée et non pratiquée (mettre la table, coucher le bébé, repasser,etc.), et socialisée (jeux à deux ou trois): il fait « comme si » la poupée était un bébé, et Julien le papa, etc.,(=jeu symbolique) et « comme » papa, maman, son frère, son maître,etc. (=jeu d'imitation en particulier des figures parentales).</p> <p>Ces jeux sollicitent à la fois l'imaginaire et l'intelligence, l'affectivité et la raison.</p>	
	<p>Ce sont des espaces découpés, clos et identifiables comme appartenant à des classes connues/repérables (objets de chambre, de bibliothèque, de boulangerie, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Suffisamment fermé sur l'extérieur pour permettre un isolement, un retour et un recours et un retour à soi, l'absence de l'adulte mais ouvert au regard et à l'oreille du maître pour ne pas y être comme abandonné. •Suffisamment grand pour y agir à 2 ou 3, mais suffisamment petit pour se sentir protégé et non livré à un espace incontrôlable « dévorant » à cause de sa taille et/ou du nombre d'enfants •Où ne se mêlent pas plusieurs coins et plusieurs classes d'objets.

<p>LES CONDITIONS A quelles conditions fonctionnent-ils de façon pédagogique ?</p>	<p>Quels objectifs peuvent être visés ?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jeux symboliques et jeux d'imitation compris par les psychologues / psychiatres comme les moyens de bases du développement intellectuel et affectif.• « Classes » d'objets qui sont « ordonnés » : pour que les enfants y jouent, cela exige des comportements symboliques (d'abord non-conscients) puis logico-mathématiques (classer et ordonner), dénombrement, correspondance terme à terme, et aussi des représentations (même élémentaires) spatiales et temporelles (objets à classer, mettre la table, ranger les casseroles par ordre de grandeur, les couverts par classes ; jouer aux dames,aux petits chevaux,etc.)• lieu de manipulation qui favorisent la mise en œuvre de gestes moteurs et de coordinations motrices : moulinettes, pinces à linge, robinet, etc.• Lieu favorisant l'apprentissage de comportements sociaux et langagiers : les jeux prévus exigent des échanges et des négociations, des désignations d'objets, d'actions, etc. C'est à dire différentes fonctions du langage. Et aussi le rapport aux livres et à l'écrit• Lieu de construction de compétences à l'autorégulation : apprendre à organiser son activité par rapport à un but et en fonction de données (les objets, leur disposition), à la mener au bout et à l'évaluer.• Lieu de développement de « l'esprit scientifique » : faire des hypothèses, poser des problèmes, vérifier, évaluer, déduire, comparer, etc. Faire émerger des concepts scientifiques : dans des coins « nature », coin élevage/animaux, coin eau, coin bricolage, coin marchande (balance), etc. (conservation de volume, de substance, de poids, de longueur, identification de matériaux différents, de propriétés différentes, etc)• Lieu de développement de l'imaginaire : coin sorcière, déguisements, maison fermée, jeux de construction, etc.• Lieu pour favoriser l'apprentissage des mœurs et « habitus » de leur culture (cuisine, chambre, jeux de société, etc.)
--	--	---

USAGES	Quelles conditions d'usage des coins ? l'usage des coins doit être inscrit dans l'emploi du temps (et pratiqué par tous)	
	Pour le maître :	<ul style="list-style-type: none"> • apprendre aux élèves à y jouer, aider les enfants à s'en servir : des consignes seront données au début, puis rappelées et/ou modifiées; l'enseignant va jouer avec les enfants – ce qui lui permet une tutelle/aide langagière + observation/évaluation puis remédiation. • alterner présence/absence dans les coins, situations dirigées ou semi dirigées/ situations en autonomie • faire une évaluation de manière régulière • faire un bilan par rapport aux objectifs et pour envisager remédiation/modification du coin
	•pour les enfants :	<ul style="list-style-type: none"> • faire verbaliser leurs activités, les objets utilisés, la manière de le faire, avec qui, etc. Eviter de laisser les élèves dans le silence des activités manipulatoires : les aider à choisir des buts à atteindre, à prendre conscience de ce qu'ils font, les aider à en être « auto-évaluateur », à le comparer aux autres, collectivement (tapis) ou en petit groupe, chacun étant invité et aidé à expliciter le but visé dans leur activité, comment il procède, les difficultés, pour que tous progressent dans leur activité.
EVOLUTION	<ul style="list-style-type: none"> • Le maître fera évoluer le coin sur l'année en changeant les objets, en incitant à des utilisations différentes, en en le supprimant pour un autre : les enfants grandissent, ils apprennent. 	Le coin ne doit pas être une vitrine ni un lieu de simple régression où l'on répète toute l'année la même chose : il doit provoquer une recherche (avec problématisation de l'activité, des buts, prise de risque, évaluation et utilisation des erreurs) pour construire des compétences nouvelles et répondre aux exigences du coin et aux objectifs du maître.

CONCEPTION	Le coin doit être conçu en fonction :	<ul style="list-style-type: none"> • de l'âge des élèves et de leurs connaissances préalables • du nombre d'enfants, • du bruit (consignes), • de la quantité (suffisante pour le nombre d'enfants) et de la qualité du matériel (pas de poupée chauve ni d'ours borgne), • de la cohérence des objets : ce n'est pas un « bric à brac », • de l'espace (un grand coin vaut souvent mieux que deux petits).
	Il faut prévoir sa « mise en service » :	<ul style="list-style-type: none"> • soit progressivement avec verbalisation/évaluation régulières, • soit d'un coup avec consignes et aide du maître, • soit par la participation des enfants à l'organisation du coin.
<p><u>Dans de bonnes conditions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les coins favorisent l'entrée des enfants dans leur culture, dans le monde social, dans les apprentissages constructeurs de leur identité intellectuelle, sociale et affective. • Ils facilitent le passage vers leur statut d'élève. 		
<p><u>Pourquoi un coin ne fonctionne t-il pas ?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • matériel insuffisant, • mal adapté à l'âge, aux connaissances du monde des enfants (une « épicerie ») • espace trop petit, trop ouvert, ou trop fermé • coins mélangés • coin qui n'évolue pas • les enfants ne savent pas se servir des objets : le maître ne montre pas son intérêt • matériel désuet ou abîmé 		