

**Aménager les espaces à l'école maternelle :**  
**articulation entre**  
**le développement et les apprentissages**

Groupe maternelle 04/05  
Enseignants de l'école Fontaris Forcalquier  
Corinne Hilliou CPC  
Isabelle Caré IEN préélémentaire 04/05

## Références bibliographiques et sitographiques

### Place du jeu dans les programmes (BO n°3 du 19 juin 2008)

La lecture **des programmes de 2008** permet de constater **la place réservée au jeu** : « L'objectif essentiel de l'école maternelle est l'acquisition d'un **langage oral riche**, organisé et compréhensible par l'autre. A l'école maternelle, l'enfant établit **des relations avec d'autres** enfants et avec des adultes. **Il exerce ses capacités** motrices, sensorielles, affectives, relationnelles et intellectuelles... »

« En **répondant aux divers besoins** des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre des **situations de jeux**, de recherches, de productions libres ou guidées... qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel... Elle s'appuie sur **le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu**, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres,... »

**Le document d'accompagnement des programmes** « Pour une scolarité réussie des tout-petits » Scéren 2003, donne des exemples de **coins jeux** à mettre en place : « coins poupée, cuisine, déguisement, garage, ... »

Coin cuisine en maternelle – PS/MS – RETZ

Coin jeux et apprentissage de la langue -PS/MS/GS- BORDAS

Le langage oral objet d'apprentissages à l'école maternelle, SCEREN, Les coins d'imitations p 69-70-71

Enseigner la langue orale en maternelle (Boisseau) RETZ, listes de mots en lien direct avec les coins jeux

Document « Enseigner le vocabulaire à l'école maternelle », séquence en PS autour du champ lexical des vêtements au coin poupées (site EDUSCOL) :

[http://media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire\\_maternelle/05/8/Ecole\\_Ressources\\_VocabEcoleMaternelle\\_SequancePetiteSection\\_153058.pdf](http://media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire_maternelle/05/8/Ecole_Ressources_VocabEcoleMaternelle_SequancePetiteSection_153058.pdf)

Document « Développement du jeune enfant » Florin : <http://eduscol.education.fr/cid48426/le-developpement-de-l-enfant.html>

Animation Gap Embrun : lien [www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins\\_garage\\_poupees\\_cuisine...](http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine...)

Document groupe maternelle du 94 : [www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/pdf/espace\\_classe.pdf](http://www.maternelle.ia94.ac-creteil.fr/pdf/espace_classe.pdf)

## Développement génétique du mouvement

<http://ww2.ac-poitiers.fr/ia86-pedagogie/spip.php?article1498>

A la naissance, le mouvement n'est pas acquis dans sa forme définitive. Deux conditions sont nécessaires au développement de la motricité : d'une part, l'achèvement du processus de maturation neurophysiologique (myélinisation) qui peut durer 6, 7 mois, voir plus chez certains enfants et, d'autre part la qualité et la quantité de stimulations permettant les premiers apprentissages moteurs.

Il y a donc des périodes de développement moteur ou plus précisément psychomoteur que l'enseignant(e) de maternelle doit connaître pour mieux finaliser et organiser les expériences motrices nécessaires aux apprentissages.

Résumons les étapes de développement moteur identifiées par Gesell pour identifier les étapes et les composantes du développement psychomoteur de l'enfant.

Au cours de ses quatre premières semaines, l'enfant est incapable de produire des mouvements dans l'espace. Durant ces quelques heures d'éveil, il a tendance à bouger la tête latéralement. Cette attitude appelée « réflexe tonique du cou » est la base de tout système réactionnel. Quand l'enfant est couché sur son dos, il a un bras fléchi et l'autre allongé du même côté que celui où il tourne la tête.

A seize semaines environ, sa tête devient plus mobile. Il commence à coordonner les mouvements de ses bras et de sa tête en fonction de la position de la tête et des yeux. Il commence à saisir les objets qu'il voit des deux mains. Cette action entraîne des mouvements brusques de la tête, des épaules et des bras.

A 28 semaines, environ, il est capable de s'asseoir. La préhension avec une main a succédé à la préhension à deux mains. Il peut non seulement saisir un objet mais aussi le transférer d'une main à l'autre et le manipuler.

A quarante semaines, il maintient son équilibre en position assise. Il peut se tenir debout s'il est tenu. Il est parvenu à une préhension plus fine, il est capable de saisir les objets entre le pouce et l'index.

Vers 12 mois, il cesse de ramper et se maintient en position verticale. Entre 12 et 15 mois environ, il marche sans aide. Sa préhension est de plus en plus précise, il peut manipuler des objets (blocs, cubes...).

Vers deux ans, il peut courir, monter, descendre, grimper. Il est heureux dans toute activité motrice. Son répertoire moteur s'accroît et progresse tant au niveau de la manipulation que de la locomotion.

Vers trois ans, il possède des mouvements de manipulations plus délicates qui lui permettent de contrôler les barbouillages. Il n'est pas encore capable de dessiner un bonhomme, mais il montre plus de contrôle dans ses gribouillages. Ses mouvements locomoteurs sont plus précis et la fonction d'ajustement s'améliore. Il peut accélérer et ralentir quand il court. Il peut s'arrêter et changer de direction. Il marche correctement. Il peut sauter d'un escalier les pieds joints et il peut pédaler. Il commence à se tenir en équilibre sur un pied.

Chez l'enfant de cinq ans ; l'équilibre est bien établi. Il est capable de sauter à cloche-pied montrant ainsi un meilleur contrôle moteur. Il est capable de s'habiller et de se déshabiller. Il dessine mieux le bonhomme et montre plus de facilité à faire des cercles, des carrés...

Gesell présente quatre lois du développement psychomoteur chez l'enfant.

D'abord le développement moteur survient selon une direction céphalocaudale. En d'autres termes, l'enfant exécute d'abord des mouvements de la tête et du tronc, puis se développent les mouvements des membres inférieurs. Il voit et tend les mains avant de marcher. Ensuite, le mouvement se développe selon une direction proximo-distale, l'enfant exécute d'abord de larges mouvements des épaules et du tronc avant de développer les mouvements des avant-bras et des mains. Enfin, le mouvement des mains va d'attraper, de prendre et de serrer avec les mains à des manipulations plus précises, de l'extérieur de la main à l'intérieur de la main. Gesell précise que le développement s'effectue non pas comme on monte une échelle mais plutôt comme un chevauchement de comportement qui donne à l'enfant l'apparence de progresser et puis de régresser légèrement. Quiconque a observé un enfant durant les quinze premiers mois aura remarqué que, bien qu'il ait appris à marcher, l'enfant peut en certaines occasions se remettre à ramper ; son comportement oscille entre la marche bipède et quadrupède.

Il est important de garder à l'esprit que les différences individuelles dans le développement moteur sont nombreuses et variées ; certaines sont dues simplement au fait que, chez les enfants, le mode opérationnel des processus de croissance et de maturation peut différer.




## Le développement psychomoteur de l'enfant de 2 à 6 ans


A l'école maternelle il faut savoir observer l'enfant au niveau de la motricité, de la préhension, du langage et de la compréhension.

Quelques repères	Motricité	Préhension	Langage	Compréhension générale
<b>2 ans</b>	Il monte et descend l'escalier seul sans alterner les pieds (pose les 2 pieds sur chaque marche). Il court vite (l'équilibre est meilleur), tourne en cercle, sautille, grimpe, danse. Il tape dans un ballon avec précision et équilibre.	Il a acquis une grande souplesse du poignet et une bonne rotation de l'avant-bras : dessine avec un crayon bien tenu (prise digitale). Il sait tourner la poignée d'une porte, dévisser un couvercle, manger avec une cuillère. Vers 2 ans et demi, il copie un rond.	C'est l'âge de l'explosion du vocabulaire. Il parle constamment. Il fait des « phrases explicites » et abandonne le jargon du langage global. Faire des phrases ne veut pas dire « parler adulte », il aura toujours un langage enfantin qui ne doit pas inquiéter. Il utilise le « je », le « moi », le « tu ». Il utilise le « verbe ». Il réunit 2 ou 3 mots en une phrase.	Il nomme 4 à 5 images. Il comprend 2 à 3 ordres donnés. Il peut désigner 4 à 5 parties de son corps. Il peut être propre la nuit. Il connaît 1 à 2 couleurs et peut placer un objet sur un autre de la même couleur. Il peut compter jusqu'à 3-4. Il est capable de placer 3 à 4 éléments d'un puzzle correctement. Il participe à son déshabillage.
<b>3 ans</b>	Il monte et descend les escaliers comme un adulte (en alterné). Il saute la dernière marche de l'escalier (par jeu). Il saute sur un pied et peut maintenir l'équilibre sur un pied quelques secondes (à la demande). Il conduit un tricycle.	Il peut s'habiller seul et très souvent sait utiliser boutons et fermetures éclair. Il peut mettre des chaussures seul : vers 4 ans il lacera. Il aide à desservir la table sans casser la vaisselle. Il sait dessiner un cercle : début du bonhomme têtard. Il fait une tour de 10 cubes (démonstration). Il copie une croix. Il utilise une paire de ciseaux à bout rond.	C'est l'éclosion du vocabulaire, l'avalanche de questions aux parents : pourquoi ? Sa soif de mots est intarissable. Il utilise correctement le temps des verbes.	Il connaît quelques chansons enfantines. Il sait compter jusqu'à 10. Il peut nommer 8 images et 8 parties de son corps. Il répond à 3 ou 4 ordres donnés à la suite. Il a une maîtrise des sphincters anal et vésical (propreté totale). Il dit son nom et son âge. Il dit son sexe.

<b>Quelques repères</b>	<b>Motricité</b>	<b>Préhension</b>	<b>Langage</b>	<b>Compréhension générale</b>
<b>4 ans</b>	Il pédale bien avec une bicyclette sans roues latérales. Il monte et descend de la voiture.	Il peut boutonner complètement ses vêtements. Il construit des ponts de cubes. Il copie un carré.		Il pose des questions sur sa taille. Il sait reconnaître quel est le plus large de 2 traits. Les notions haut, bas, grand, petit sont acquises. Il s'interroge sur hier, demain, pareil, pas pareil, quand (durée) et comment. Les phrases sont constituées. Il raconte de petites histoires.
<b>5 ans</b>	Il sautille sur ses deux pieds, saute à cloche-pied.	Il peut lacer ses chaussures. Il reproduit un triangle.		Il distingue le matin de l'après-midi. Il compare 2 poids. Il s'habille et se déshabille.
<b>6 ans</b>	Il saute pieds joints. Il tape la balle dans le but.	Il enroule le fil autour d'une bobine. Il coud avec une grosse aiguille.	Le langage est correct avec une extension du vocabulaire et une amélioration de la syntaxe.	Il nomme les jours de la semaine. Il reconnaît sa droite et sa gauche. Il connaît son adresse et son téléphone.



## Progressivité des espaces

	Aménagement des espaces	en lien avec le développement	pour construire les apprentissages et le devenir élève
<b>Petite</b>  <b>Section</b>	<p><b>Espace jeux sensori- moteurs</b> (très importants) :</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- manipulation : transvaser, enfiler, ...</li> <li>- construction avec des objets assez gros,</li> <li>- Objets roulants (gros camion...)</li> <li>- encastrement</li> </ul> 	<p><b>Les jeux sensori-moteurs permettent à l'enfant de construire ses représentations du monde au travers de manipulations physiques des objets et l'expérimentation par tâtonnement actif</b></p>	<p><b>Découverte du monde/langage</b>            Atelier : découvrir le monde proche : objets, matière (eau/sable, semoule). La présence de l'enseignant, par ses interactions, facilite l'accélération des stades du développement (passer de l'identification des objets à la représentation des objets) et l'enrichissement du vocabulaire</p> <p><b>Agir avec son corps</b>            L'enfant découvre les possibilités de son corps. Il affine la coordination motrice, opère plusieurs gestes simultanément : empilement de boîtes de chaussures.</p>
	<p><b>Espace peinture/graphique</b> incliné sur de grands supports</p> 	<p>Travailler sur un plan vertical permet à l'enfant d'être debout et d'utiliser un geste moteur ample (le bras)</p>	<p><b>Découvrir l'écrit/percevoir sentir</b>            Partir du corps pour progressivement aller vers le bras puis la main. L'enseignant propose de nombreux outils et différencie dans l'atelier « activités graphiques et plastiques » les supports (de grande taille), les outils en fonction du développement de l'enfant.</p> <p><b>pistes graphiques</b> : <a href="http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf">http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf</a></p>

<p><b>Petite Section</b></p>	<p><b>Espaces symboliques</b> (peu d'objets en début d'année et à enrichir progressivement) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- coin cuisine</li> <li>- coin poupées</li> </ul> 	<p>Le jeu : « faire semblant » permet à l'enfant de pratiquer des substitutions symboliques d'objets, de personnes assumant des rôles et créant ainsi une « réalité fictive » fondée sur des images mentales et des inventions. Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans le jeu d'imitation. Il commence à se détacher de la perception immédiate. C'est la période de l'explosion du vocabulaire et du questionnement « Pourquoi ? »</p>	<p style="text-align: center;"><b>S'approprier le langage</b> <b>Echanger/s'exprimer</b></p> <p>Organiser tous les jours des ateliers de langue en s'appuyant sur les coins symboliques : lors des échanges, l'enseignant incite l'enfant à reformuler en posant des questions ouvertes pour améliorer la compréhension et donc la communication.</p> <p>Séance de langage au coin poupées : Site Eduscol : <a href="http://ressources.pour.enseigner.le.vocabulaire.a.l.ecole.maternelle/sequence.en.ps">ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle/séquence en PS</a></p> <p style="text-align: center;"><b>Devenir élève</b></p> <p>Socialisation : passer de l'oralité à l'oral social</p>
	<p><b>Espace livres</b> (petit mais confortable) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- présentoir avec photocopies de la couverture des albums étudiés sur la période</li> <li>- un bac avec les albums lus</li> <li>- un bac pour les imagiers</li> <li>- un bac avec les albums de la classe (comptines, prénoms, cahier de vie...)</li> </ul> 	<p>L'enfant a besoin :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de toucher, de regarder l'objet livre</li> <li>- d'écouter la mélodie des mots, des phrases, des formulettes</li> <li>- de parler des histoires lues ou entendues</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Découverte du monde</b></p> <p>Manipuler les albums tactiles et animés</p> <p style="text-align: center;"><b>Découvrir l'écrit/S'approprier le langage</b></p> <p>Les séries avec un personnage (Petit ours brun) facilitent l'identification et développent un comportement de lecteur. Les contes adaptés et les albums avec formules permettent l'acculturation à la langue écrite</p> <p><a href="http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle">http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle</a></p>



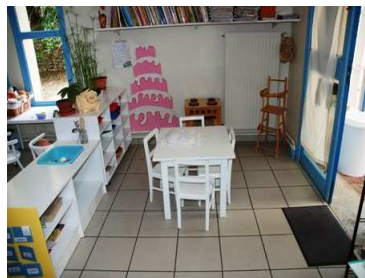
<b>Petite section</b>	<p><b>Espace regroupement</b> : petit en début d'année avec sièges à dossier, tapis (pas forcément tous les élèves de la classe au même moment, avec un panneau d'affichage pour éviter l'accumulation d'écrits)</p>	<p>Commence à s'intéresser aux autres : lieu de rencontre</p>	<p style="text-align: center;"><b>Devenir élève</b></p> <p>Apprendre à être ensemble à partir de comptines, de jeux de doigts, de chansons, de poésies. Activité régulière de récitation des poésies apprises depuis le début de l'année pour permettre aux enfants de développer leur mémoire. Apprendre progressivement ce qu'est l'école (consigne, rester assis, favoriser l'attention collective...) Favoriser les relations entre les enfants (respect, écoute, échanges)</p>
	<p><b>Espace scolaire</b> (une grande table pour 8/10 ou 2 tables rondes)</p>	<p>Peu de tables au début d'année pour répondre aux besoins de mouvements et de déplacements. Les enfants apprennent en situations vécues dans l'action</p>	<p style="text-align: center;"><b>Devenir élève</b></p> <p>Apprendre à rester assis de plus en plus longtemps et apprendre à travailler avec ceux que l'on n'a pas choisis.</p> <p style="text-align: center;"><b>Autres domaines</b></p> <p>Réaliser un puzzle/modelage/jeux de manipulation...</p>
	<p>Au fil de l'année : diminuer les espaces sensori-moteurs, aménager 2 espaces symboliques (enrichissement des objets petit à petit), l'espace graphique devient vertical et horizontal avec diminution de la taille du format (le A4 en fin d'année et ponctuel), passer d'un coin regroupement pour 6 en première période pendant l'accueil à un coin regroupement pour la classe entière, passer d'un espace scolaire réduit (un grande table) à un espace avec plusieurs grandes tables.</p>		

	<b>Aménagement des espaces</b>	<b>en lien avec le développement</b>	<b>pour construire les apprentissages et le devenir élève</b>
<b>Moyenne Section</b>	<p><b>Espace jeux sensori-moteurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- manipulation (bac à graines, sable...) en début d'année</li> <li>- construction avec des objets plus petits (cubes)</li> <li>- atelier bricolage</li> <li>- Garage et voitures</li> <li>- puzzles</li> </ul> 	<p>Pour prendre en compte les élèves de la fin de l'année.</p> <p>Ils tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle. La motricité s'affine.</p>	<p><b>Découverte du monde</b> (matières et objets)</p> <p>Les puzzles</p> <p>Découverte de l'écrit/ Percevoir, sentir... : observer, manipuler et prendre des indices pour reconstituer une image. Ces activités préparent à l'orientation dans l'espace graphique.</p>
	<p><b>Espace peinture/graphique</b> vertical avec de grands supports, traces dans la matière (semoule, farine, sable...)</p> 	<p>C'est l'avant-bras qui agit, et le doigt qui remplace l'outil scripteur</p>	<p><b>Découvrir l'écrit/percevoir sentir</b></p> <p>Partir du bras pour progressivement activer les autres parties : maîtrise de la trace (utiliser la main et les doigts pour produire sans autres mouvements du corps) : reprendre un premier jet après une mise à distance temporelle, le transformer, l'enrichir avec de nouvelles matières, outils, gestes graphiques.</p> <p><b>Devenir élève</b></p> <p>L'enfant doit apprendre à revenir sur son travail pour l'enrichir, le modifier, le corriger (ces attitudes le préparent aux activités scolaires futures (productions d'écrits) : avancer par essais/erreurs)</p> <p><a href="http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf">http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf</a></p>

**Moyenne  
Section**

**Des espaces symboliques**, qui évoluent en cours d'année, mis en valeur au plus près de la réalité (apport d'ustensiles), accueillants, intimes.

Coin cuisine/Coin poupées/Coin déguisement



Ces espaces permettent à l'enfant d'imiter ses parents et les autres.

Dans les jeux de rôles, il évacue ses frustrations et il projette ses relations, ses désirs en jouant des personnages.

**S'approprier le langage**

Enrichir la qualité de la langue (vocabulaire et syntaxe)  
[www.gap.iен.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins\\_garage\\_poupees\\_cuisine...](http://www.gap.iен.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine...)

**Devenir élève**

Établir des relations sociales avec les autres

**Langage/découverte du monde**

À partir des vêtements, en fonction du moment de la journée, des saisons... enrichir le vocabulaire/développer les situations de classement en faisant justifier les critères.

Des situations concrètes sont organisées pour favoriser les apprentissages par manipulation, imitation et interactions : mettre la table, compléter les couverts manquants pour estimer, comparer et compléter des collections – préparer un menu pour « n » personnes (dessiner/écrire)...

**Espace livres** (petit mais confortable : albums lus, imagiers, ranger par catégorie, varier les types d'écrits)

L'enfant a besoin de vivre de multiples situations de la vie quotidienne et fictionnelle pour développer son système émotionnel, social, ses représentations mentales et pour construire son appartenance sociale.

**Découvrir l'écrit/S'approprier le langage**

[http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c\\_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle](http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle)

**Devenir élève** : ranger, respect du livre


**Espace regroupement**

L'enfant a besoin de construire des repères sociaux

**Construire l'entité classe en début de journée**

Chanter ensemble / écouter une histoire / jeux de mémoire « les boîtes à mots » : les ustensiles de cuisine, les objets de la salle de bain... (jeu du corbillon, de l'intrus... pour « rebrasser » les mots utilisés en situation) / l'appel ...

Tout au long de la journée pour démarrer un projet

	<b>Aménagement des espaces</b>	<b>en lien avec le développement</b>	<b>pour construire les apprentissages</b>
<b>Grande Section</b>	<b>Espace « jeux de société »</b>	L'enfant maîtrise ses pulsions et prend plaisir à jouer avec les autres, les règles le sécurisent.	<b>Dans tous les domaines</b> Ils sont utilisés en situation d'apprentissage avec l'enseignant, en situation d'entraînement avec l'ATSEM et ensuite seulement en autonomie.
	<b>Espace jeux de construction</b> plus technique, objets aux propriétés plus complexes : - atelier bricolage/découverte (aimants) - Légos, kappla - Puzzles avec de plus en plus de pièces	Permet l'expérimentation, le tâtonnement actif et intentionnel, permet de découvrir différents matériaux et leurs propriétés, s'appuie sur des modèles	<b>Découverte du monde</b> Découvrir le monde : objets, matière... Espace privilégié pour la mise en place d'activités scientifiques <b>Devenir élève</b> Établir des relations sociales avec les autres, coopérer, observer <b>Percevoir, sentir, imaginer, créer</b> Adapter son geste à des contraintes matérielles et exercer des choix parmi des procédés, des matériaux. <b>S'approprier le langage</b> Enrichir la qualité de la langue
	<b>Atelier graphique/écriture</b> avec plan incliné, tableau ardoise, ordinateur, outils scripteurs variés, avec affichage du répertoire des signes graphiques découverts dans l'année.	Affiner le contrôle du geste, enrichir la précision	<b>Découvrir l'écrit/ Percevoir, sentir, imaginer, créer</b> Nombreux exemples d'activités et de jeux <a href="http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf">http://drt.crdp-montpellier.fr/maternelle11/images/stories/textes/graphisme_groupe_dep_mater_version_definitive%20.pdf</a> Adapter son geste à des contraintes matérielles et exercer des choix parmi des procédés, des matériaux.
	<b>Espace symbolique</b> avec : - un coin marchand et coin cuisine qui évoluent et s'enrichissent en lien avec les activités en découverte du monde 	L'identification par les jeux de rôle permet l'édification de la pensée abstraite. Se mettre dans la peau d'un personnage permet de développer la capacité à comprendre les intentions d'autrui, d'adopter le point de vue d'autrui « théorie de l'esprit »	<b>S'approprier le langage</b> Enrichir la qualité de la langue, utiliser des verbes d'action, poser des questions <b>Devenir élève</b> Établir des relations sociales avec les autres <b>Découverte du monde</b> Des objets que l'on classe (trouver des critères pour classer la nourriture), que l'on ordonne, des collections que l'on compare par estimation et par dénombrement... Réaliser une collection, dénombrer une quantité, peser, compter, rendre la monnaie au coin marchand <a href="http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine">www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/.../coins_garage_poupees_cuisine.</a>

	 <p>- un coin déguisement transformé en cabine d'essayage avec des habits sur cintre, des accessoires (boîte à bijoux, coffre à chapeaux...) et différents miroirs, - Château fort/ferme avec figurines</p>	<p>Le jeu symbolique sollicite l'imagination de l'enfant et permet de comprendre les conséquences d'une action simulée et le déroulement de la chaîne des actions dans une situation fictive</p>	
<p><b>Grande Section</b></p>	<p><b>Espace livres</b> (confortable, présentoir avec les albums étudiés, rangés par catégorie : documentaires, albums, contes, magazines..., types d'écrits : affichages différents alphabets, écritures, calligraphies...) Il peut être intégré au coin regroupement en cas de place limitée (ne pas supprimer le coin symbolique)</p> 	<p>Les enfants ont besoin de vivre des expériences et des émotions par procuration (en s'identifiant à des personnages, en s'immergeant dans les univers fictionnels ou réels), et rencontrer des situations conflictuelles, voire douloureuses (le deuil, la séparation...)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Découvrir l'écrit/S'appropriier le langage</b></p> <p>Découvrir le patrimoine et l'Histoire, développer un comportement de lecteur <a href="http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle">http://www.ac-aix-marseille.fr/wacam/jcms/c_99016/selection-d-albums-pour-la-maternelle</a></p> <p style="text-align: center;"><b>Devenir élève</b></p> <p>Ranger, s'organiser, observer, passer du langage en situation au langage d'évocation</p>
	<p><b>Espace regroupement</b></p> 	<p>Il favorise la compréhension de l'appartenance au groupe classe et l'acquisition des règles d'apprentissage dans le cadre collectif</p>	<p>Il est le support d'affichages didactiques (mémoire de la classe, outils de référence pour les élèves, témoignage des apprentissages...). Attention à l'accumulation des écrits. La frise alphabétique peut être placée au coin atelier d'écriture, les mots, les sons, les comptines sont rangés au fur et à mesure dans des classeurs et mis à la disposition des élèves. Il permet de construire des séances d'apprentissage collectif : des débats, des découvertes collectives (autour d'un documentaire TV) des présentations des travaux de groupes, des mises en commun des recherches...</p>