

Le rôle du maître dans l'évolution du coin jeu

L'enseignant doit veiller à être présent sous des modalités différentes et à échéances régulières dans les coins jeux :

Situations dirigées ou supervisées

Situations en autonomie

Pour l'élève	Rôle du maître
Jeu libre : pas d'intervention directe de l'enseignant dans le jeu	Apport de consignes, aménagements, observations des enfants
Jeu supervisé : Intervention de l'enseignant pour suggérer et orienter l'activité de l'élève	Stimulation, accompagnement souple, participation au jeu
Jeu dirigé : tâches données par l'enseignant qui conduit une démarche et attend un résultat précis.	Consigne ou règle du jeu précise. Activité conduite par un pas à pas étayé

A travers les observations qu'il effectue, l'enseignant repère chez les élèves d'éventuelles difficultés -> Organisation de séquences de jeux à destination de ces élèves : - étayage spécifique, accompagnement, contrôler des connaissances, des savoirs faire, une progression dans les apprentissages visés .

JEUX LIBRES

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages qu'ils servent (langagiers, coopératifs, créatifs...)
- **Organiser** : il aménage le milieu afin de permettre aux élèves de jouer librement, en limitant le nombre de places et en organisant le passage des élèves. L'installation, l'enrichissement et le rangement sont accompagnés par l'enseignant.
- **Evaluer** : il laisse vivre les situations qui s'y développent, il observe les rôles, les interactions, les choix effectués, il écoute les prises de parole.

JEUX SUPERVISES

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages servis par les différents coins-jeux et les apports spécifiques que son intervention va permettre.
- **Organiser** : il organise le milieu, les situations, il prépare le matériel inducteur (mise en scène, affichage, rangement), il aménage l'espace et met en place les règles de vie avec le concours des élèves.
- **Accompagner** : il joue et parle avec les enfants, il simule, participe, apprend aux élèves à utiliser des objets nouveaux. Il peut surprendre, impulser de nouveaux « faire semblant ». Il dynamise le groupe (écoute, encouragement, dédramatise).
- **Evaluer** : il observe et note les échanges, fait l'inventaire ce que chacun a fait. Il évalue les écarts entre les objectifs attendus et les résultats obtenus.

ATELIERS DIRIGES UTILISANT LES COINS JEUX

- **Concevoir** : L'enseignant identifie les apprentissages visés et construit les étapes pour y parvenir sous forme d'une séquence pluri-domaines.
Les groupes d'élèves sont constitués en fonction des objectifs visés. (Exemples : groupe de « petits parleurs » avec l'enseignant dans l'espace poupée pour développer le langage en situation ; groupe hétérogène dans le coin construction pour donner des occasions d'imiter...)
- **Conduire** : Le coin jeu devient un atelier dirigé dans lequel le maître prend un rôle. L'enseignant accompagne par un étayage langagier en demandant aux élèves de nommer et décrire les objets ainsi que leurs actions. Une exigence de clarté cognitive permet de préciser à l'enfant ce qu'il apprend au travers du jeu.
- **Evaluer** : Il observe et note les échanges, fait l'inventaire des progrès de chacun. Il évalue les écarts entre les objectifs attendus et les résultats obtenus.
L'enseignant peut construire une grille d'évaluation ou prendre appui sur un outil élaboré en équipe d'école.