

évolution des coins jeux sur 3 ans.

Sébastien MOISAN Conseiller
pédagogique Angoulême Sud

PS

Des accessoires permettant de s'identifier aux adultes. (ustensiles de cuisine en taille réelle, des emballages familiers, des imitations de fruits et légumes courants...)

- Jouer des rôles familiaux connus et marqués (papa, maman, bébé, grand frère...)
- Faire manger les poupées
- Ranger la vaisselle
- préparer des repas

MS

Des accessoires nouveaux et moins courants (moulin à légume, presse-agrumes, bouilloire...)

De la vaisselle de différentes tailles et de différentes couleurs

Enrichir le rayon des aliments par des mets moins courants.

- Les enfants mettent beaucoup plus en scène les poupées.
- Classer, ranger la vaisselle.
- Séparer vaisselle, ustensiles et ingrédients.
- Mettre la table pour un certain nombre de poupées.
- Préparer le repas selon des demandes précises.

GS

Relier le coin cuisine au coin marchande.

Poursuivre l'enrichissement en amenant plusieurs formes d'épluche-légumes ou plusieurs formes de presse-agrumes.

- établir un menu pour un certain nombre de convives.
- Faire les courses au coin épicerie en vue de préparer un menu.
- Lire une recette pour la mimer.

Coin cuisine

PS



MS



GS



Coin cuisine



PS

Des poupons souples, pas trop petits.
Des vêtements du quotidien des élèves, faciles à enfiler.
Matériel de déambulation (poussettes, caddies, landaus...)

MS

Enrichir la garde-robe des poupées (vêtements de saisons différentes, fermetures variées...)
Varier les tissus des vêtements (coton, lin, laine, soie, fourrure...)
Varier les couleurs et les motifs des tissus (pois, rayures, unis...)
Nécessaire de toilette.

GS

Des poupées miniatures.
Des maisons de poupées avec mobilier et accessoires.
Des personnages type *playmobil*.



Coin des poupées

- Les enfants jouent les rôles familiaux connus et marqués. (papa, maman, enfant)
- Habiller les bébés selon la météo et selon les moments de la journée.
- Trier les vêtements.

- Trier les vêtements par catégorie, par matière, par saison.
- Habiller la poupée comme sur la photo.
- Faire la toilette des poupées
- Habiller les bébés selon la météo et selon les moments de la journée.
- Mettre en place des scénarii. (le bébé se réveille, il est l'heure d'aller au parc

- Mettre en place des scénarii.
- Rejouer avec des personnages miniatures une histoire issue d'un album de jeunesse de la classe.

PS



Souple
50cm

MS



GS



Coin des poupées



PS

Des véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés.

Les garages peuvent être très simples (boîtes)

Les mêmes véhicules de différentes tailles et de différentes couleurs.

MS

Des véhicules plus petits et plus variés (camion de pompiers, camion benne, camion à bestiaux...)

Des garages plus complexes avec places de parking de différentes largeurs et de différentes longueurs.

GS

Proposer des circuits enrichis de personnages, d'habitations.

Des circuits peuvent faire référence au code de la route (tracés, panneaux...)

Les places de parking peuvent être numérotées.

Coin des voitures

- Faire rouler les véhicules sur les rues et les garer sur les places de parking en utilisant un code couleur.
- Diminuer la taille des véhicules et des routes au fil de l'année
- Classer les voitures dans les garages selon la taille, la couleur, la catégorie...

- Tracer des circuits sur des cartons et jouer avec les voitures.
- Faire des courses avec des voitures sur différentes routes de différentes longueurs.
- Classer les véhicules en fonction des catégories.
- Ranger les véhicules en fonction de la taille.

- Adapter son déplacement en fonction des panneaux.
- Inventer des scénarii
- Suivre un trajet défini à l'avance.
- Deux enfants suivent un trajet dicté sur deux circuits identiques et comparent leur point d'arrivée.

PS



MS



GS



Coin des voitures



PS

Du matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps.

Varié les matières, les couleurs, les textures...

MS

Proposer du matériel plus petit (légo)

Proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices.

GS

Proposer des objets aux propriétés plus complexes (engrenages, légo technique...)

Proposer des fiches techniques de montage.



Coin des jeux de constructions

- Construire et démolir.
- Construire la tour la plus haute, le mur le plus long...
- Construire en alternant les couleurs
- Emboîter ou aligner tous les éléments d'une même couleur.

- Créer un engin qui roule, qui tourne, qui porte...
- Créer un pont solide pour faire passer une petite voiture.
- Construire une maison avec différentes contraintes: fenêtres, portes, toit, étage, garage...
- Construire en respectant un modèle photographié.

- Inventer un bateau, un avion, un hélicoptère, une voiture...
- Inventer des meubles: table, chaises, lit...
- Créer des objets rencontrés dans des albums...
- Construire des objets en suivant une fiche technique.

PS



MS



GS



Coin des jeux de constructions



PS

MS

GS

Des accessoires permettant de s'identifier aux adultes. (chapeaux, chaussures, sacs...)

Des accessoires permettant de s'identifier à des personnages des albums de la classe. (baguettes magiques, capes, chapeaux de sorcières...)

Des tissus, des matériaux permettant de créer les costumes.

Coin déguisement

- Se déguiser en un papa, une maman, une maîtresse, un sportif...
- Trier les vêtements selon les déguisements
- Trier les vêtements selon leur catégorie

- Fabriquer des fiches de personnages selon leur tenue.
- Se prendre en photo et constituer le fichier des déguisements.
- Faire deviner un personnage en se déguisant.

- Fabriquer des costumes pour jouer une courte histoire.
- Inventer une histoire à partir des costumes imposés par l'enseignant.

PS



MS



GS



Coin déguisement

