

# Quel environnement pédagogique à l'école maternelle ?

## La gestion de l'espace

Jeudi 29 janvier 2015  
Vendredi 30 janvier 2015

---

# 1. LES CONTRIBUTIONS

---

# 1.1. Exemple d'aménagement A

---

## Modifications réalisées :

### Les zones modifiées :

- \* retrait du coin bibliothèque pour le remplacer par le coin motricité
- \* séparation plus nette des coins jeux imitation ( à l'aide des meubles de rangement de la classe)
- \* retrait d'une table ronde (4 avant modifications)
- \* ouverture de la salle adjacente : coin informatique déjà utilisé librement à l'accueil. La bibliothèque de l'école sera donc utilisée comme bibliothèque de la classe

### Les réajustements:

- \* réinstallation un petit coin bibliothèque dans la classe car les enfants n'avaient plus d'endroit calme et n'investissaient pas la bibliothèque de la salle annexe
- \* plusieurs systèmes de marquage des présents pour le coin motricité/  
nombre de participants à la zone (5 au départ, maintenant 4)

# 1.1. Exemple d'aménagement A

## Avant



# 1.1. Exemple d'aménagement A

Après



# 1.2. Exemple d'aménagement B

Avant



# 1.2. Exemple d'aménagement B

Après



# 1.3. Breuil (Mandeure)

Après



# 1.3. Exemple d'aménagement C

Avant



# 1.3. Exemple d'aménagement C

Après



# 1.3. Exemple d'aménagement C

Après



# 1.5. Ecole de Clerval

---

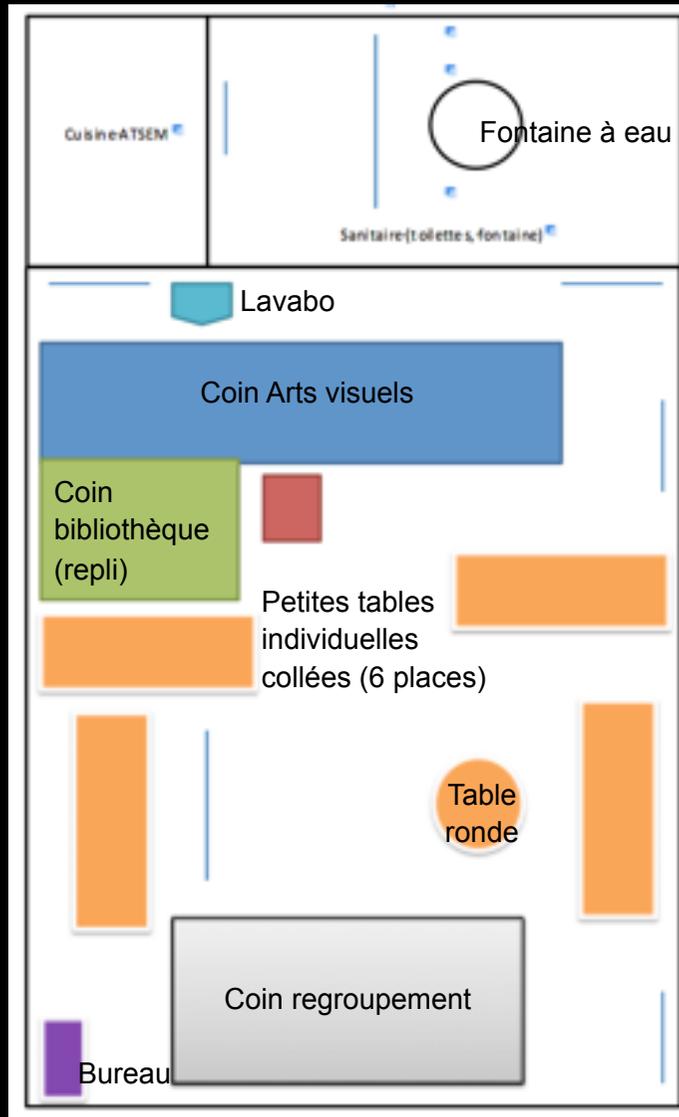
## Modifications réalisées :

### Les zones modifiées :

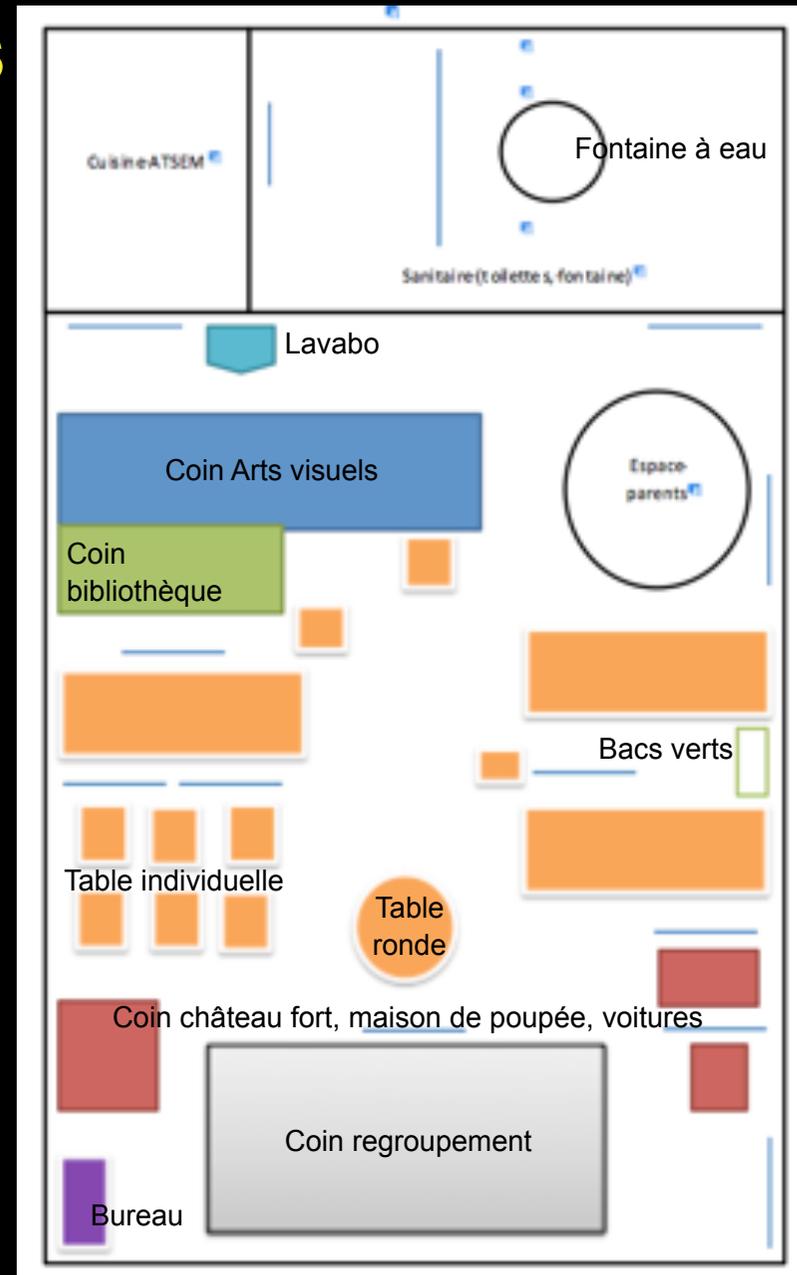
- Réduction de la zone « arts visuels ».
- Réduction du coin « repli ».
- Déménagement du coin « voiture ».
- Création d'un coin poupées, maison de poupées, création d'un coin château fort.
- Changement dans l'orientation des tables du coin écriture.
- Déplacement de la table ronde pour prise en charge des élèves en difficulté et pour le langage.
- Création des bacs verts : ateliers type Montessori.

# 1.4. Exemple d'aménagement D

Avant



Après



# 1.4. Exemple d'aménagement C

Après



# 1.5. D'autres transformations

Création d'espaces « Coin repli sur soi / livres »

**Avant**



**Après**



# 1.6. D'autres transformations

Projet : un coin infos-parents



## 1.6. D'autres transformations

Mise en place d'un coin « découverte du vivant »



---

# 2. LES ESPACES

---

## 2. La recherche sur « les espaces »

---

### **Alain Legendre :**

Chargé de recherche au CNRS à l'université de Rennes 2

Thèse : « Appropriation par les enfants de l'environnement architectural : ses modalités et ses effets sur les activités dans les grandes sections de crèches.

### **Anne-Marie Fontaine :**

Psychologue pour enfant, université Paris 10,

Formatrice petite enfance,

ingénieur de recherche CNRS au laboratoire de psychobiologie de l'enfant.

## 2.1. Les chercheurs, leurs travaux

---

### Thèmes de leurs travaux :

- le développement de la conscience de soi chez le jeune enfant, des interactions entre enfants, l'impact de l'environnement physique sur ces interactions.
- l'impact de l'aménagement de l'espace sur les interactions entre les enfants et sur les interactions adultes-enfants.

## 2.1. Définitions des types d'espaces

---

### Espace zoné :

- agencement ouvert visuellement,
- zones délimitées par des frontières physiques relativement basses (pas d'obstacles visuels entre enfants et adultes,
- l'enfant voit toujours l'adulte de référence).

### Espace cloisonné :

- espace physique bien différencié,
- avec des ruptures visuelles qui empêchent les enfants d'avoir une perception claire de tout l'ensemble, de voir à certains moments les adultes (dans la zone la plus éloignée).

## 2.2. Espaces cloisonnés : quels inconvénients ?

---

**Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce :**

- les déplacements des enfants sont plus nombreux,
- l'espace d'où on ne voit pas les adultes est moins utilisé,
- les enfants jouent soit proches des adultes soit à deux ou trois mètres d'eux. De ce fait, la densité des enfants augmente sur des espaces où les matériels de jeu ne sont pas forcément abondants.

## 2.1. Espaces cloisonnés : quels inconvénients ?

---

**Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce :**

- les activités autocentrées (sucrer son pouce, errer... ) se développent,
- les jeux individuels augmentent,
- les interactions amicales diminuent et les conflits augmentent,
- les adultes sont plus sollicités, mais ne peuvent pas répondre à toutes les demandes.



## 2.2. Le matériel ?

- La quantité de matériel agit sur l'activité des enfants, sur leur répartition dans l'espace, sur les conflits entre enfants et sur les interactions adultes- enfants.



## 2.2. Le matériel ?

---

- Si l'on propose des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques (même forme, même couleur), les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives augmentent. Même avec des jouets qui pourraient être utilisés de la même façon (un parapluie/une canne, une poupée/un nounours, un sac/un panier, etc.), les enfants n'arrivent pas à s'imiter. Il leur faut le même support pour être en symbiose avec l'autre.



---

# 3. LA PROGRESSIVITÉ DES COINS

---

## 3.1. Les constantes des coins jeux...

---

### Les coins jeux :

- créent un espace transitionnel,
- sont conçus et préparés,
- offrent des espaces :
  - suffisamment fermés sur l'extérieur,
  - assez grands pour y jouer à plusieurs,
  - conçus pour couvrir la diversité des niveaux,
- pratiqués par tous les élèves en jeux libres et en jeux pédagogiques.

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »



## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Matériellement

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Choisir les vêtements avec des matières et des graphismes de plus en plus variés (coton, laine, velours, polaire, fourrure, soie) qui favorisent une discrimination de plus en plus fine.</p> <p>Faciliter le jeu en offrant des bébés de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.</p>	<p>Enrichir la garde-robe avec des vêtements de saisons différentes et avec des systèmes de fermeture de plus en plus complexes (boutons, boutons - pression, fermetures à glissière, scratch...), qui favorisent <b>la motricité fine.</b></p>	<p>Complexifier le type de vêtements avec des façons d'enfiler différentes (pantalon, gilet sans manche, avec manches courtes, manches longues, chemises, chaussures, collant, bonnet etc.) L'enfant a alors besoin de <b>réfléchir</b>, de <b>tâtonner</b> et <b>d'expérimenter.</b></p>

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Matériellement

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>Répondre aux besoins de déambulation des petits en proposant des poussettes, des landaus...</p> <p>Organisation simple : un ou deux lits, une chaise haute, un meuble pour les vêtements, une baignoire pour laver les poupées.</p>	<p>Apporter progressivement des accessoires nouveaux : mobilier, table à repasser, accessoires pour l'hygiène corporelle.</p> <p>Faire varier les éléments (remplacer la table à langer par une coiffeuse par exemple).</p>	<p>Faire évoluer ce coin en le dotant d'un matériel miniaturisé : maison de poupée, ferme, cirque, château-fort...et pourquoi pas le construire avec eux (maquette d'une maison de poupée par exemple).</p>

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Rôle de l'enseignant et scénarios

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>« Dehors, il fait froid, les poupées veulent aller se promener. Comment va-t-on les habiller ? » ;</p> <p>« C'est le soir, les bébés ont faim. Qu'est-ce qu'on va faire à manger ? » ;</p> <p>« Le bébé est fatigué, on va le coucher... » .</p>	<p>« Le bébé se réveille, c'est l'heure d'aller au parc, que faut-il préparer et comment va-t-on l'habiller ? » ;</p> <p>« C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour papa, maman, et les deux enfants... » ;</p> <p>« Le bébé est fatigué, on va lui donner son bain et ensuite aller le coucher... » .</p>	<p>« Le bébé se réveille, il est malade, que fait-on ? » ;</p> <p>« C'est le soir, nous avons des invités, quel menu allons-nous préparer ? » ;</p> <p>« On part demain en vacances, qu'est-ce qu'on emmène ? » .</p>

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Vocabulaire

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
se coucher, (se)laver, (se)sécher, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, (s)'habiller, déshabiller, se changer, porter, se couvrir	s'allonger, (se) coiffer, (se) maquiller, hésiter, préférer, repasser, téléphoner, secouer.	tresser, tordre, brancher, brosser, aspirer, aérer, suspendre, boutonner

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Adjectifs et adverbes

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p><b>Adjectifs :</b> beau/belle, fatigué, petit/grand, sale/propre, chaud, joli, nu/habillé.</p> <p><b>Adverbes :</b> à côté/loin, en bas/en haut, au-dessous/au-dessus.</p>	<p><b>Adjectifs :</b> coquet(te), blond, brun, roux.</p> <p><b>Adverbes :</b> à l'endroit, à l'envers.</p>	<p><b>Adjectif :</b> bouclé, occupé, coincé.</p> <p><b>Adverbes :</b> à droite/à gauche</p>

## 3.2. L'évolution d'un coin : le coin « poupées »

### Vocabulaire

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p><b>Vocabulaire lié aux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vêtements</li><li>- lieux et mobilier</li></ul>	<p><b>Vocabulaire lié aux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vêtements (plus élaboré)</li><li>- matériel de puériculture</li><li>- parties du visage</li><li>- accessoires d'ornement</li><li>- petit électroménager indispensable (fer à repasser, aspirateur...)</li></ul>	<p><b>Vocabulaire lié aux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- vêtements (plus élaboré)</li><li>- mobilier spécifique</li><li>- parties du visage</li><li>- accessoires d'ornement</li><li>- petit électroménager indispensable</li></ul>

### 3.3. L'évolution d'un coin : construction

---



## 3.3. L'évolution d'un coin : le coin construction

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Habilité motrice, préhension</b></li><li>• <b>Découverte du monde</b><ul style="list-style-type: none"><li>- équilibre</li><li>- taille (petit/grand)</li><li>- tri de formes et de couleurs</li><li>- organisation dans l'espace</li></ul></li></ul> <p><b>Langage</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lexique spatial : dessus, dessous, sur, devant, derrière</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Vivre ensemble : imiter, coopérer</b></li><li>• <b>Découverte du monde</b><ul style="list-style-type: none"><li>- équilibre : reproduire d'après un modèle, puis une fiche</li><li>- taille (petit/moyen/grand)</li><li>- tri de formes, de tailles et de couleurs</li></ul></li><li>• <b>Langage</b><ul style="list-style-type: none"><li>- à côté de, entre, au-dessus de, au-dessous,</li><li>- langage en situation</li><li>- langage d'évocation</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Découverte du monde, représentation</b><ul style="list-style-type: none"><li>- repérage dans l'espace (modèles plus compliqués)</li><li>- construction de modèles par un élève à faire reproduire par un autre</li><li>- reproduire avec des gommettes une construction réalisée avec des cubes</li><li>- à partir du dessin ou du collage, refaire la construction</li></ul></li><li>• <b>Langage</b><ul style="list-style-type: none"><li>- verbaliser un projet avant réalisation, expliquer sa construction...</li></ul></li></ul>

## 3.3. L'évolution d'un coin : le coin construction

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Habilité motrice, préhension</b></li><li>• <b>Découverte du monde</b><ul style="list-style-type: none"><li>- équilibre</li><li>- taille (petit/grand)</li><li>- tri de formes et de couleurs</li><li>- organisation dans l'espace</li></ul></li></ul> <p><b>Langage</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lexique spatial : dessus, dessous, sur, devant, derrière</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Vivre ensemble : imiter, coopérer</b></li><li>• <b>Découverte du monde</b><ul style="list-style-type: none"><li>- équilibre : reproduire d'après un modèle, puis une fiche</li><li>- taille (petit/moyen/grand)</li><li>- tri de formes, de tailles et de couleurs</li></ul></li><li>• <b>Langage</b><ul style="list-style-type: none"><li>- à côté de, entre, au-dessus de, au-dessous,</li><li>- langage en situation</li><li>- langage d'évocation</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Découverte du monde, représentation</b><ul style="list-style-type: none"><li>- repérage dans l'espace (modèles plus compliqués)</li><li>- construction de modèles par un élève à faire reproduire par un autre</li><li>- reproduire avec des gommettes une construction réalisée avec des cubes</li><li>- à partir du dessin ou du collage, refaire la construction</li></ul></li><li>• <b>Langage</b><ul style="list-style-type: none"><li>- verbaliser un projet avant réalisation, expliquer sa construction...</li></ul></li></ul>

## 3.3. L'évolution d'un coin : le coin construction

### Proposition de progression avec des Kapla

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<b>Exploration</b> <b>Reproduire à l'identique</b>	<b>Construire avec une consigne</b> , un pont, une maison, un bonhomme  - <b>Construire un modèle simple</b> à partir d'une photo simple  - <b>Prendre le nombre</b> de pièces, les couleurs, les situer les uns par rapport aux autres	<b>Manipulation, représentation</b> Fiche technique : utiliser, réaliser  <b>Construction</b> à deux : un dicte, l'autre construit  <b>Reproduire</b> à partir de photos prises sous des angles différents...

## 3.4. L'évolution d'un coin : déguisements

---



## 3.4. L'évolution d'un coin : déguisements

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les enfants cherchent à éprouver une manière d'être différent.</li><li>• Ils s'identifient aux adultes.</li></ul> <p>- permettre l'utilisation d'accessoires : chapeaux, chaussures, sacs, bretelles</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les enfants cherchent à s'identifier à des personnages connus : héros de contes, de BD, d'albums...</li></ul> <p>- proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes de fées, chapeaux de sorcières, capes...</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• fabriquent, créent, inventent :</li><li>- les costumes,</li><li>- les histoires,</li><li>- les mises en scène.</li><li>- repérage dans l'espace (<b>modèles plus compliqués</b>)</li><li>- offrir surtout les moyens de créer les costumes (penser à la coiffure).</li></ul>

## 3.5. L'évolution d'un coin : voitures / garages

---



## 3.4. L'évolution d'un coin : voitures / garages

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>• se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent... Ils vocalisent et jouent plutôt seuls.</p> <p>- offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés. Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...) Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles.</p>	<p>• sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.</p> <p>- apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.</p>	<p>• deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.</p> <p>- proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages... Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules.</p>

---

# 4. DEUX ESPACES PARTICULIERS

---

## 4.1. L'espace Musée

---



## 4.1. L'espace Musée

---

### Pourquoi ?

- pour permettre aux enfants d'assouvir leur besoin de collectionner,
- pour permettre aux enfants de regarder autrement ce qui les entoure,
- offrir aux enfants un potentiel d'actions et un réservoir de matériaux pour la création et l'imagination.



## 4.1. L'espace Musée

---

### Comment ?

- espace permanent ou ponctuel en fonction des projets de la classe,
- tables, casiers, boîtes accessibles aux enfants et permettant une mise en valeur (en exposition) des objets, matériaux collectés,
- expositions éphémères qui évoluent au gré des projets.

## 4.1. L'espace Musée

---

### **Pour favoriser le développement de l'enfant et la construction de son identité :**

- proposer la mise en œuvre d'un musée personnel (ou sentimental : intimité, jardin secret, racines ethniques, objets personnels...),
- offrir un espace intime/refuge à chaque élève (boîte, casier, cachette...)

### **Pour développer la culture artistique des enfants :**

- proposer la mise en œuvre d'un musée d'art ou imaginaire,
- offrir aux enfants un groupement de reproductions d'œuvre d'art (les enfants les classeront selon des critères plastiques : couleurs, formes, thèmes...)

## 4.1. L'espace Musée

---

**Pour permettre à l'enfant de développer son imaginaire et l'enrichir :**

- Créer une réserve d'images

**Pour permettre aux enfants de mettre en valeur des collections : proposer la mise en œuvre d'un musée d'art ou imaginaire,**

- Proposer aux élèves la mise en œuvre de magasins de curiosités (réalisation par les enfants d'un véritable cabinet des merveilles réunissant des objets sur un sujet)
- Permettre aux enfants d'utiliser ces objets dans des créations plastiques

## 4.1. L'espace Musée

---

**Le musée personnel est un espace de transition nécessaire (jardin secret qui permet à l'enfant de se sentir confiant et qui l'aide à assurer une continuité entre lui et le monde extérieur)**

## 4.2. L'espace « Découverte du monde »

---



## 4.2. L'espace « Découverte du monde »

---

### Pourquoi ?

- pour découvrir les matériaux et leurs propriétés
- pour expérimenter les outils
- pour construire et organiser ses connaissances

## 4.2. L'espace « Découverte du monde »

---

### Comment ?

- espace permanent ou ponctuel en fonction des projets de la classe ou commun à plusieurs classes (salle spécialisée)
- espace équipé de tables protégées par des toiles cirées, des plaques de bois....
- Eviers, vasques, lavabos, bassins, grandes cuvettes....
- Prévoir des matériaux variés (sable, terre, liquides, bois, cartons, tissus, plastiques, fils de fer, ficelle, pâte à modeler, à sel, plâtre.....)
- Des outils pour : transvaser, pulvériser, tailler, découper, coller, rouler, modeler, malaxer, assembler, gratter....

## 4.2. L'espace « Découverte du monde »

---

**Pour explorer et exploiter les ressources des différents matériaux :**

- faire évoluer matériaux et outils et donc faire évoluer l'aménagement
- prévoir des lieux pour conserver des productions
- prévoir un espace d'affichage pour les classements
- organiser un fichier (des outils et des matières) qui permet de mémoriser les propriétés observées
- afficher les photos, créer des albums ou imagiers rendant compte des étapes des expériences

## 4.2. L'espace « Découverte du monde »

---

### **Pour rendre le rangement lisible :**

- utiliser des boîtes, des bassines...pour stocker les matériaux
- rassembler les outils en fonction des actions qu'ils induisent (paniers étiquetés, formes d'outils dessinées sur un panneau vertical)

Cet espace de découverte du monde de la matière et des objets est indispensable à la programmation des activités scientifiques à l'école maternelle

*Ne pas oublier que*

---

*Le premier acte pédagogique de l'enseignant est l'aménagement de sa classe. C'est un acte qui doit être mûrement réfléchi.*

---