Atelier 3 : Travailler autrement la place du jeu et des coins jeux dans le travail « en atelier »

Productions des différents groupes ayant réfléchi à cet atelier :

Coin-jeu	Domaine travaillé / objectifs	Descriptif	Rôle de l'enseignant
Poupées	Vocabulaire Coopération Socialisation Imitation		
Bricolage	Imitation		
Cuisine	Imitation		
Légos	Espace / motricité fine Reproduction modèles (fiches de construction) Coopération		
Circuit à billes			
Docteur / vétérinaire			
Marchande	Imitation Compter Echanger		
Coiffure			
Château / chevaliers			
Déguisements	Autonomie Langage		

Coin-jeu	Domaine travaillé / objectifs	Descriptif	Rôle de l'enseignant
Cuisine	Numération Langage : vocabulaire et verbes d'actions	Mettre la table, le partage, autant que, plus que…	L'enseignant observe dans un premier temps puis il oriente les enfants dans la façon de jouer suivant ses objectifs.
Poupées (évolutif en coin docteur)	Langage Motricité fine pour habiller Imitation	Pour le coin docteur : Aider les enfants à surmonter les angoisses du docteur, de l'hôpital.	

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Compléter petit à petit par les différents rôles (pharmacien, secrétaire, salle d’attente…)</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Voitures</td><td colspan="2">Espace : les routes
Maths : la position d’arrivée, les compléments à 5
Langage : vocabulaire (engins de travaux, voitures, sécurité routière avec les grands….)</td></tr>
<tr><td>Coin garage</td><td colspan="2">Compléments à 5 : on montre les 5 voitures, les élèves ferment les yeux pendant que l’enseignant cache des voitures dans le garage. Ils doivent trouver combien de voitures sont cachées dans le garage. Ils doivent trouver combien de voitures sont cachées dans le garage.
Evolution avec le nombre de voitures.
Avec les plus petits : jeu de Kim avec les couleurs ou les formes : trouver celle(s) qui est (sont) dans le garage.</td><td></td></tr>
<tr><td>Marchande</td><td>Numération (Quantité, dénombrement, argent)
Langage : vocabulaire, syntaxe, reformulation syntaxique</td><td></td><td>L’enseignant montre le jeu de rôles.
Au départ, il est le marchand puis le client ou inversement.</td></tr>
</table>

Consigne 3 : « Questionnement / débat : Au regard de votre pratique de classe, quels sont les jeux et/ou les coins-jeux que vous excluez des temps « travail en ateliers » … ou alors que vous intégrez sous des conditions très particulières ? Pourquoi ?

Réponse : Exclusion des jeux trop bruyants.

<table>
<tr><td>Coin-jeu</td><td>Domaine travaillé / objectifs</td><td>Rôle de l’atelier</td><td>Rôle de l’enseignant</td></tr>
<tr><td>Poupées / Coiffure</td><td></td><td rowspan="4">Langage
Respect des règles
Partage
Motricité fine
Rangement : suivre les règles</td><td rowspan="4">Aide au rangement
Pacifier
Expliquer les jeux
Relancer (variantes)
Enrichir</td></tr>
<tr><td>Bricolage</td><td></td></tr>
<tr><td>Cuisine</td><td>Partage / tri
Correspondance terme à terme
lexique</td></tr>
<tr><td>Construction : Légos / kapplas….</td><td>Suivre un programme
Construction du temps
Volumes</td></tr>
</table>

Voitures / garage	Code de la route Motricité fine Repérage dans l'espace		
Dessin / écriture / coloriage			
Bibliothèque	Fonction de l'écrit : découverte d'un livre Plaisir		
Transvasement	Volumes / quantités Motricité fine Nettoyage		
Pâte à modeler			