

***SYNTHESE DU TRAVAIL DE GROUPE  
DE L'ANIMATION :  
PLACE DU LANGAGE DANS LES  
COINS JEUX***

***Synthèse des groupes 1 et 2 (matériel  
et scénarios)***

## ESPACE EPICERIE/ MARCHANDE

### Matériel :

Fruits et légumes en association avec la cuisine ou le coin poupée Poupées, tablier, chariot	Magasin plus complet avec pesée, caisse enregistreuse.... Prix des articles affichés OU magasin plus spécialisé boulangerie, pharmacie, papeterie ... Etal peut être amovible
---	---

### Scénarios

Il manque des ingrédients pour le petit déjeuner ou pour le goûter : il faut aller au magasin Photos des aliments demandés faire semblant de payer Pas forcément de vendeur	Idem mais l'enseignant peut jouer le rôle du marchand les enfants ont des pièces 1 pièce *1 aliment Les enfants ont des listes de courses avec les quantités Reconstituer un plateau de fruits ou de légumes Formules de politesse	Idem mais les enfants peuvent avoir une liste de courses précises écrites avec des photos ou des écrits/ utilisation de la monnaie de la balance, des codes barres.... Gestion d'un budget (mise en relation avec le jeu je fais les courses chez Nathan) Ex de dialogues : -Bonjour madame la boulangère, je voudrais une baguette bien cuite s'il vous plait -Voilà monsieur ou madame -Je vous dois combien ? -Un euro madame -Merci et au revoir
---	--	---

--	--	--

## ESPACE DEGUISEMENT

### Matériel :

<p>Quelques vêtements usuels faciles à enfiler, amples, varier les matières et les couleurs</p> <p>Des accessoires (chapeaux, lunettes, casquettes, foulards....)</p> <p>Miroir</p> <p>Appareil photos</p> <p>Valise ou malle</p>	<p>Vêtements et accessoires variés <b>(développement du lexique)</b></p> <p>mode de fixation plus évolués</p> <p>Plusieurs corbeilles de rangement disponibles <b>(catégorisation)</b></p> <p>Apporter des éléments en rapport avec les histoires</p>	<p>Mallettes à thèmes : docteur, loup...</p> <p>Les enfants précisent les critères qui définissent les personnages ex : baguette pour la fée</p> <p>Introduction de masques</p> <p>Fabrication d'accessoires en relation avec le coin bricolage</p>
---	---	---

### Scénarios

<p>Jeux d'imitation comme papa ou comme maman</p> <p>Reproduire des scènes de la vie quotidienne</p> <p>Donner une photo des éléments à aller chercher dans la malle.</p>	<p>Transforme -toi en... Premiers jeux de rôle</p> <p>Le prince, la princesse et leurs enfants partent en voyage</p> <p>Nous sommes dans la forêt des animaux nous guettent</p> <p>Jouer la rencontre du loup et du petit chaperon rouge</p> <p>Dialogue avec l'enseignant</p> <p>Demander à l'enfant de se décrire : jeu du portrait</p>	<p>Jeux de mise en scène : c'est le début du jeu dramatique</p> <p>Les enf inventent leurs histoires</p> <p>Proposer des rôles. Les enfants inventent l'histoire</p> <p>Imaginer ce que les personnages se sont dit : travail sur l'implicite</p>
---	---	---

## ESPACE MARIONNETTES

### Matériel :

Marionnettes en peluche à mains et marottes fabriquées	Marionnettes fabriquées à partir d'albums étudiés	Marionnettes + décor Tapis à histoires
--	---	---

### Scénarios

Faire parler librement les personnages Apprendre à les manipuler, les faire interagir	Rejouer les scénarios de l'histoire en choisissant un rôle	Inventer une suite, un épisode, une fin alternative. Inventer une histoire Jouer une scénette Approche du Théâtre d'ombre.
--	--	---

## ESPACE DOCTEUR

### Matériel :

<p>Mallette de docteur dans le coin poupée (stéthoscope, seringue, gants, coton...) Blouse et calot Un téléphone</p>	<p>Mallette plus complète Ordonnances (sur internet) carnet de santé, carte vitale Chariot d'infirmière ou table de consultation Apporter des ouvrages documentaires Affiches prévention ou hygiène : classification alimentaire, squelette... Hygiène : lavage des mains, des dents...</p>	<p>Mallettes Hôpital toise pèse personne radiographie, dispositif pour les lire Etagère de boîtes de médicaments Téléphones Installer une salle d'attente et un secrétariat Apporter des ouvrages documentaires</p>
--	---	---

### Scénarios

<p>L'enseignant s'inquiète pour le bébé qui est malade Le bébé pleure beaucoup il a de la fièvre</p>	<p>Mallette et carnet de vaccination, Faire la tournée des patients Le chirurgien a opéré une dame ou un monsieur. Il vient voir si tout va bien</p>	<p>Accident dans le coin véhicule Prévenir les secours Les blessés sont transportés à l'hôpital Jeux de rôle ambulancier, infirmier, pharmacien, blessé.... Un secrétariat et prise de rendez vous Visite examen des radios</p>
--	--	---

## ESPACE POUPEE / NURSERIE

### Matériel :

<p>Vêtements usuels matières et graphismes variés facile à enfiler et à retirer Bébés de taille moyenne Landaus, poussettes, lit, chaise haute baignoire...</p>	<p>Enrichir la garde robe vêtements de saisons différentes fermetures de plus en plus complexes Table à repasser, accessoire pour l'hygiène corporelle Livre documentaires, album photo, livres de recettes</p>	<p>Enrichissement  Miniaturiser le matériel Maison de poupée plus petite avec mobilier miniature</p>
---	---	--

### Scénarios

<p>Toilette du bébé Dehors il fait froid les poupées veulent aller se promener. Tu veux quels habits pour habiller la poupée</p> <p>C'est le soir, bébé est fatigué, tu vas le coucher</p> <p><b>Lien avec la cuisine :</b> Mettre la table, faire la vaisselle</p>	<p>Après la sieste, le bébé se réveille. Tu veux l'emmener au parc ? Comment vas – tu l'habiller ?</p> <p>C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour le papa, la maman, et les deux enfants</p> <p>Le bébé est fatigué, tu vas lui donner son bain et ensuite tu vas le coucher dans son lit</p> <p>Mettre la table pour un nombre de convives Préparer un gouter, un repas à partir de</p>	<p>Le bébé se réveille, il est malade Qu'est-ce qu'il faut faire ?</p> <p>C'est le soir, nous avons des invités quel menu allons-nous préparer ?</p> <p>Les parents et les enfants vont partir demain en vacances : qu'est-ce qu'ils vont emporter ?</p> <p>Préparer un repas équilibré Faire les courses et réaliser de petites</p>
---	---	--

	cartes photos	recettes
--	---------------	----------

## ESPACE VEHICULE / CONSTRUCTION

### Matériel :

<p>offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés</p> <p>Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...)</p> <p>Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles</p>	<p>apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...) introduire des bâtiments, des décors</p> <p>Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.</p>	<p>proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages...</p> <p>Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés...)</p> <p>La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules. Introduire des véhicules abimés à réparer</p>
---	--	---

### Scénarios

<p>Aller garer son véhicule décrire le trajet</p>	<p>Construire un trajet, des scénarios</p> <p>Ex :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un accident : l'accident est déjà produit prévenir porter secours</li> <li>- les enfants ont un rôle déterminé : soit pompier, soit docteur (on peut envisager un dépanneur)</li> <li>- on matérialise deux lieux nouveaux : la caserne de pompier et l'hôpital</li> </ul>	<p>Faire intervenir un véhicule prioritaire (ambulance, pompiers, police..)</p> <p>Créer un accident Inventer des scénarii : taxis, livraisons, trajets...</p> <p>Faire fonctionner le garage : réparations, crevaisons, vente...</p> <p>Lien avec le coin construction : construire les maisons</p> <p>Suivre un itinéraire dicté par un élève</p>
---	--	---

