

AMENAGEMENT DE LA CLASSE

**Des espaces à scénario thématique
pour travailler le nombre**

Qu'est-ce qu'un espace à scénario ?

Plus qu'un « coin jeu », l'espace à scénario est un espace aménagé pour jouer, mais pensé et conçu comme une activité d'entraînement à une compétence définie.

Le scénario est la trame du jeu définie par l'enseignant, dans un domaine choisi, et pour travailler une ou plusieurs compétences précises dans un cadre motivant pour les élèves.

Ce que disent les programmes de cycle 1 (2021)

« Une école qui tient compte du développement de l'enfant.

L'équipe pédagogique aménage l'école (...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu (...). »

« Apprendre en jouant.

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés.

Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc.

L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

Un espace à scénario sur le thème des sorcières

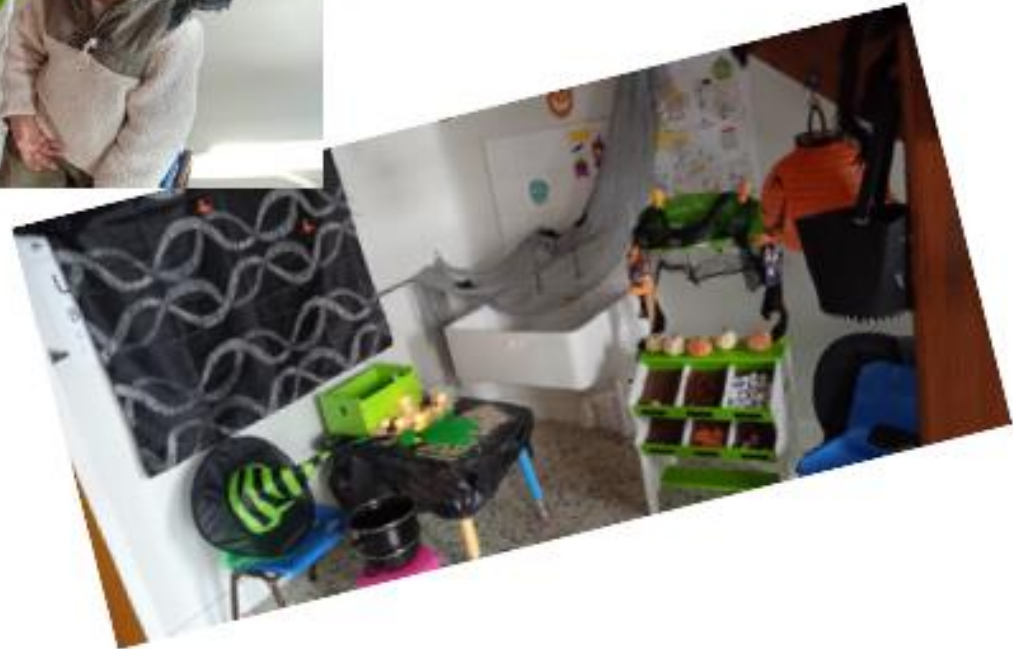
Un coin magique à l'école de Leynes, dans la classe de PS/MS de Valérie Dore Nogues.

Objectif de cet espace : la construction du nombre.

Dans ce coin inspiré des espaces à scénario, chaque élève a une mission bien précise.

1. Premier arrêt : la sorcière qui n'est autre qu'un enfant de la classe, donne à un enfant une liste d'ingrédients pour se transformer en une créature fantastique de son choix.
2. L'enfant, liste en main, se rend alors chez le sorcier (joué par un autre élève), qui lui remet la quantité exacte de chaque ingrédient inscrit sur son bon de commande.
3. Ensuite, suspense : retour chez la sorcière pour vérifier si la commande est correcte. Si tout est bon, les ingrédients finissent dans le chaudron.
4. Un Abracadabra plus tard, l'enfant reçoit un coloriage correspondant à sa transformation. Dragons, licornes, fantômes : tout est possible avec un peu de magie...

Au-delà de l'apprentissage mathématique, ce coin thématique a plus d'un tour dans son sac. Il amène les élèves à communiquer entre eux en utilisant un vocabulaire précis appris lors de séances précédentes.



Un espace à scénario sur le thème de Noël

L'espace « Décoration » à l'école Grand-Four (Mâcon), dans la classe fusionnée de PS/MS/GS de Magali Destur.

Objectif de cet espace : la construction du nombre.

Dans cet espace, chaque élève a pour mission de décorer le sapin, en suivant les indications de la « liste des décorations ».

L'enseignante met à disposition des « listes de décorations » adaptées aux 3 niveaux d'élèves qui constituent sa classe :

- quantités en jeu (1 à 3 ; 1 à 6 ; 1 à 10)
- désignations des quantités (doigts, écriture chiffrée, constellations)

Cet espace, accueillant parallèlement des élèves de la petite à la grande section, favorise l'entraide et le tutorat. Le langage y est aussi évidemment largement présent.

