

# Les espaces à scénario

en maternelle

Véronique Dunas



## Qu'est-ce qu'un espace à scénario ?

Il s'agit d'un espace de jeu structuré, avec un décor attractif et évolutif, qui reproduit une activité de la vie quotidienne. Mais, contrairement à un coin jeu qu'on trouve classiquement en maternelle, l'enfant n'est pas libre d'y jouer comme il veut, il doit respecter un scénario qui a été défini, expliqué et joué par l'enseignant en regroupement.

Cet espace change régulièrement, proposant à chaque fois un nouveau scénario associé à une nouvelle situation et à de nouvelles compétences à acquérir. Selon le scénario mis en place, il va permettre de travailler différents domaines, en particulier Mobiliser le langage (enrichir le vocabulaire, améliorer la syntaxe,...) et Acquérir les premiers outils mathématiques (dénombrer, décomposer les nombres, résoudre des problèmes...).

L'ouvrage « Les espaces à scénario » de Mélanie Rambaud détaille de nombreux scénarios à mettre en place en classe de la PS à la GS.



## Pourquoi le mettre en place ?

Les programmes de 2015 nous rappellent l'importance du jeu dans les apprentissages en maternelle : « Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants (...). 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. (...) L'enseignant (...) propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

L'espace à scénario est plaisant et motivant pour les enfants. Il permet leur engagement actif dans les apprentissages. Il crée des émotions positives favorables à la mémorisation.

## Comment le mettre en place et le faire fonctionner ?

- Choisir un espace de la classe qui lui sera dédié et évoluera tout au long de l'année. Un meuble type « marchande » sera nécessaire.
- **Identifier les objectifs d'apprentissage visés afin de définir un scénario permettant de travailler les compétences correspondantes.** Par exemple un espace « ophtalmo » permettra de travailler la reconnaissance des lettres de l'alphabet
- Écrire le scénario et créer le décor correspondant. Utiliser du **matériel le plus proche possible de la réalité.** Utiliser de véritables objets plutôt que des images plastifiées : objets des coins jeux traditionnels, objets de récupération, achats spécifiques, objets à fabriquer soi-même en carton (par exemple four à pain avec un carton de ramettes de papier), feutrine, pâte durcissante,...
- Faire découvrir l'univers, la situation de référence, par exemple grâce à la lecture d'albums de jeunesse
- Travailler en amont le **vocabulaire**, les formules langagières qui vont être utiles
- **Jouer le scénario** devant les enfants puis demander à 2 enfants de le jouer devant tous les autres
- Demander aux élèves ce qu'ils vont apprendre en y jouant : **définir les objectifs et critères de réussite**
- Faire jouer les élèves en atelier dirigé, les observer, leur faire **explicitement les procédures** utilisées
- **Structurer les connaissances**
- Laisser ensuite l'espace en accès libre à l'accueil, en activité d'**entraînement**. L'élève qui joue le client devient marchand et le marchand fait la queue pour devenir ensuite client.

## Quelques exemples

### L'espace glacier

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

*S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis*

Le client demande une glace au glacier (choix du parfum/cornet ou coupe/nombre de boules). Les deux enfants doivent utiliser des formules de politesse et poser correctement des questions.

### L'espace atelier des lutins

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions S'exprimer à travers les activités artistiques

*Encoder des mots*

*Comprendre que l'écrit permet de transmettre un message*

*Dessiner*

L'enfant écrit une lettre au Père Noël en encodant un mot puis poste sa lettre. Un lutin ouvre la lettre, décode le message et dessine le jouet souhaité puis place le dessin dans la hotte. Les dessins sont distribués le dernier jour avant les vacances de Noël.



### L'espace fleuriste

#### Acquérir les premiers outils mathématiques

*Réaliser une collection de cardinal donné*

Le fleuriste compose le bouquet demandé par un client, en respectant son souhait (par exemple 2 roses, 1 marguerite et 3 tournesols)



### L'espace pizzeria

#### Acquérir les premiers outils mathématiques

*Décomposer les nombres*

*Dénombrer des collections*

Le client commande une pizza sur la carte, le pizzaiolo la réalise en suivant le modèle (il dénombre les olives, les tomates,...), sert le client et indique le prix de la pizza. Le client dispose de pièces de 1 et 2€ pour payer.



### L'espace pressing

#### Acquérir les premiers outils mathématiques

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

*Classer des objets selon différents critères*

*Développer sa motricité fine*

Le client demande des prestations (lavage/séchage/repassage/pliage) pour du linge qu'il sélectionne selon certains critères indiqués par un lancer de dé : couleur, motif, température de lavage.



### L'espace hôpital

#### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

#### Découvrir le vivant

*Reconnaître les lettres de l'alphabet dans les 3 écritures*

*Copier des mots*

*Nommer les différentes parties du corps humain*

Le patient consulte parce qu'il a mal quelque part ou ne voit pas bien. Le médecin vérifie sa vue, l'ausculte, lui prescrit un médicament. Le pharmacien lit l'ordonnance et délivre le médicament.



## Différenciation, progression

Il est possible de différencier en adaptant la difficulté de la tâche ou l'aide proposée, en fonction du niveau de classe PS-MS-GS mais aussi des enfants au sein d'un même niveau. Par exemple, dans l'espace pressing, un enfant ne lancera qu'un dé et triera son linge selon un critère de couleur, un autre enfant lancera 2 dés et triera son linge selon deux critères combinés : couleur et motif. Dans l'espace pizzeria on pourra introduire des billets de 5€ pour certains, ne donner que des pièces de 1€ à d'autres.

Il est également intéressant de faire évoluer dans le temps un même scénario ou le matériel à disposition, afin de complexifier la tâche. Par exemple, dans l'espace pizzeria, on pourra donner des pièces de 1€ accrochées ensemble 2 par 2 avant d'introduire les pièces de 2€. Dans l'espace fleuriste, on pourra poster une commande écrite pour se faire livrer un bouquet, ce qui incitera à utiliser une écriture chiffrée pour représenter une quantité.

### Sources

- « Les espaces à scénario » de Mélanie Rambaud aux éditions Sésame
- Programmes de l'école maternelle BO n°2 26 mars 2015
- Eduscol Ressources maternelle - Jouer et apprendre