

# Laboratoire maternelle



Comment partir du vécu de classe pour aménager  
l'espace cuisine  
et favoriser les interactions langagières ?



Circonscription Neufchâtel-en-Bray

## Sommaire

- Avant propos	3
- Quelques mots sur les jeux symboliques	4
- Principes d'action	6
- Réaliser une recette en classe	7
- La vidéo comme support d'observation des situations de jeux libres	13
- <i>Annexe 1</i> : « la recette de la soupe »	16
- <i>Annexe 2</i> : « l'enrichissement de l'espace cuisine : avant/après	19
- <i>Annexe 3</i> : « vocabulaire et verbes d'action visés pour chaque section	21
- <i>Annexe 4</i> : « grilles d'évaluation de l'enseignant(e) »	22
- Le restaurant	24
- Éléments de bibliographie	35

## Avant propos

Ce document regroupe les réflexions pédagogiques d'enseignantes de maternelle afin d'optimiser l'espace cuisine et de développer au sein de ce lieu des interactions langagières entre enfants.

Il a été réalisé dans le cadre du plan de formation de la circonscription de Neufchâtel-en-Bray par :

- Madame Marianne BARGE, enseignante à l'école maternelle Curie de Gournay-en-Bray, classe de TPS/PS ;
- Madame Julie GOEDERT, enseignante à l'école maternelle Charles Trenet de Ferrières-en-Bray, classe de MS ;
- Madame Laëtitia LUCIEN, enseignante à l'école maternelle Charles Trenet de Ferrières-en-Bray, classe de PS ;
- Madame Aurélie MARGOLLÉ, enseignante à l'école maternelle de Neuville-Ferrières, classe de PS ;
- Madame Hélène MIGNARD, enseignante à l'école maternelle de Massy, classe de PS/MS/GS ;
- Madame Karine WASTRAETE, enseignante à l'école maternelle de Mauquenchy, classe de MS/GS.

Travail encadré par Monsieur Gautier HANSE, conseiller pédagogique départemental pré-élémentaire.

# QUELQUES MOTS SUR LES JEUX SYMBOLIQUES

Les jeux symboliques rejouent les comportements sociaux (*cette appellation recouvre aussi les jeux d'imitation, de « faire semblant », de fiction, de rôles, de mises en scène, dramatiques*). L'enfant commence par l'imitation immédiate jusqu'à 3 ans environ puis s'engage dans les jeux de « faire-semblant » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans et se prolongent vers 5 ans par des jeux de mise en scène. L'enfant réinterprète la réalité de son vécu puis invente ses propres scénarios, en choisissant les rôles et en donnant des fonctions aux objets. Il se construit comme individu autonome, capable d'agir, de prendre une place et de jouer un rôle social au sein d'un groupe. Il développe ses fonctions langagières dans le monologue de ses scénarios solitaires puis dans la communication avec ses pairs.

- **Comment les mettre en place ?**

Qu'il passe par l'imitation, le jeu de rôle ou la scénarisation, le jeu symbolique est principalement un jeu libre. Il relève donc de l'initiative et des choix de l'enfant. Celui-ci n'est pleinement en mesure de s'engager dans cette forme de jeu libre que s'il éprouve un sentiment de sécurité suffisant pour interagir avec son environnement matériel et social.

- **Où disposer les jeux symboliques au sein de l'espace-classe pour les exploiter au mieux ?**

Les « espaces jeux » peuvent être répartis dans la classe de chaque enseignant ou entre plusieurs classes. Ils sont spacieux, délimités, stables mais évolutifs. Le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du lieu. C'est pourquoi un soin particulier doit être accordé au rangement. L'intimité des « espaces de jeux » est assurée par des cloisons ou des claustras, des paravents de la taille des enfants et suffisamment ajourés. Ceux-ci les abritent du regard des adultes tout en leur permettant, si besoin, de se rassurer par leur présence. Ces petites cloisons symbolisent la frontière qui sépare le monde imaginaire et celui de la réalité. Pour les plus jeunes, il est nécessaire de prévoir un grand espace sans tapis de sol ; les enfants jouant debout et se déplaçant beaucoup.

Dans ces espaces, le mobilier est complété par des accessoires permettant aux enfants d'élaborer des scénarios. Pour les jeunes enfants, les accessoires, fournis en double exemplaire, favorisent les jeux d'imitation et un climat plus serein.

Attention à l'hygiène de ces espaces : un lavage régulier du matériel est impératif.

- Avec le domaine d'apprentissage «Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions »

Le langage proposé par l'enseignant(e) donne à entendre en contexte des formes langagières dont les enfants pourront se saisir au cours du jeu ou plus tard, dans d'autres occasions.

Cette médiation de l'enseignant(e) peut faire l'objet d'une démarche pédagogique conscientisée et se fixer les objectifs linguistiques suivants :

- proposer à l'enfant un discours clair, précis et organisé : des phrases qui comportent des éléments lexicaux explicites et des constructions grammaticales structurées ;
- proposer à l'enfant différents types de discours : des explications, des justifications, des interprétations, des comparaisons, des descriptions, etc. Pour ce faire, l'enseignant(e) devra adopter une posture spécifique ;
- s'adresser dès que possible à chaque enfant individuellement ;
- ne pas attendre qu'un enfant prenne la parole pour enclencher le dialogue ;
- lui faire de multiples propositions en participant de façon active au jeu ;
- écouter très attentivement ce que dit l'enfant en essayant de repérer les éléments linguistiques et les constructions grammaticales qu'il est capable de produire ;
- produire des phrases complètes ;
- éviter les questions qui génèrent la plupart du temps des réponses incomplètes ;
- reprendre et reformuler ce que dit chaque enfant pour offrir un cadre explicatif à l'activité qu'il est en train de réaliser ; utiliser des liens logiques et de causalité entre les différentes actions ;
- faire des phrases qui comportent des mots déjà connus et produits par l'enfant en y ajoutant d'autres éléments non connus (lexique et constructions syntaxiques).

*Document élaboré à partir des ressources d'accompagnement « jouer et apprendre » mises en ligne sur le site Eduscol : <http://eduscol.education.fr/cid91995/jouer-et-apprendre.html>*

# PRINCIPES D'ACTION

## Principes d'action pour aménager l'espace cuisine (ou tout autre coin d'ailleurs)

Il convient de :

- \_ délimiter clairement l'espace par l'agencement du mobilier : l'entrée dans le coin jeu doit être lisible et matérialisée pour les enfants
- \_ expliciter les modalités de fréquentation : les enfants doivent pouvoir se réguler entre-eux sans intervention systématique de l'adulte : des outils de régulation sont possibles comme les tabliers, les colliers... qui définissent le nombre maximum de présence ;
- \_ rendre la nature du lieu et son fonctionnement lisible par les enfants : affichage du nom de l'espace cuisine éventuellement accompagné d'une image, photos permettant d'indiquer le lieu de rangement de chaque objet. Les règles d'utilisation sont apprises en début d'année avec l'enseignant(e) et l'ATSEM ; on apprend à ranger le matériel avant de quitter l'espace ;
- \_ varier, dans l'année, le matériel à disposition dans le coin. Le matériel est proposé en fonction de l'exploration souhaitée par l'enseignant(e) ;
- \_ associer la tâche à des outils qui mobilisent et soutiennent l'enfant pendant sa réalisation.

## Recommandations lors de la mise en place de l'espace

L'espace cuisine doit comporter un matériel de base, permanent comprenant les objets suivants :

**du mobilier :**

- \_ un meuble de cuisson (four ou four à micro-ondes)
- \_ une table et quatre chaises
- \_ un meuble à étagères pour le rangement
- \_ un meuble avec un évier

**des ustensiles :**

- \_ des couverts (quatre séries de couleur)
- \_ quatre assiettes plates
- \_ quatre verres
- \_ quelques fruits et légumes factices de base (éviter la tomate) : carotte, pomme de terre, pomme, poire...
- \_ d'autres produits alimentaires comme des œufs, des poissons, des pâtisseries
- \_ une casserole

**des accessoires :**

- \_ un tablier ou plusieurs s'ils déterminent le nombre de place dans l'atelier (en remplacement des colliers)
- \_ quatre sets de table avec les gabarits de la vaisselle à disposer dessus.

# REALISER UNE RECETTE EN CLASSE

## La recette du gâteau au yaourt

### Domaines d'apprentissage :

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
5. Explorer le monde

### Attendus de fin de cycle :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.

### Matériel :

cf.recommandations lors de la mise en oeuvre

### Organisation :

en petits groupes, dirigés par l'enseignant(e) et par l'ATSEM

Mises en œuvre possibles : Goûter d'anniversaire célébré en fin de mois  
La semaine du goût ...

Recette possible retenue : le gâteau au yaourt.

### Déroulement :

- Prendre les élèves dont c'est l'anniversaire en photo à chaque étape de la recette.
- Faire une séance de langage pendant laquelle on décrit ce que les enfants ont fait lors de la réalisation de la recette. Phase de dictée à l'adulte.



On voit des œufs, de la farine, du beurre, du sucre, des pépites de chocolat, de la levure, du sucre vanillé, deux pots de yaourt. Elles ont fait un gâteau au yaourt avec des pépites de chocolat.





Manon met le yaourt dans le saladier.



Camille met la farine dans le pot.



"Je verse la farine dans le saladier."



Maëlle verse le sucre dans le pot.



"Je verse le sucre dans le pot."



Elle verse de l'huile dans le pot de yaourt.



Manon casse les oeufs.



Maëlle met les pépites dans le saladier.





"Je mets la levure dans le saladier."



Maëlle mélange les ingrédients.



On met du beurre dans les moules.



Elles mettent la préparation dans les moules.

- Pour stimuler le langage et les échanges entre pairs, refaire une séance où les élèves, par groupes cette fois-ci, décrivent les photos et accompagnent le geste et la parole en reproduisant, pour de faux, les étapes de la recette .



Les élèves réinvestissent le vocabulaire sur les ingrédients et les ustensiles.



- Observer les élèves le matin, lors de l'accueil : ils sortent les ingrédients et font à leur manière un gâteau.  
Puis les élèves rangent l'espace cuisine en se servant des photos collées au mur.



Voici le coin après la recette :



Les ingrédients et les ustensiles de l'espace cuisine évoluent et s'enrichissent au fil des recettes.

Prolongements possibles :

- recette des crêpes
- création d'un livre numérique de la recette du gâteau au yaourt
- ....