



## LES ESPACES A SCENARIOS

### Pourquoi pas avec les espaces à scénarios ?

Plusieurs classes de l'Essonne expérimentent un outil que la Mission maternelle souhaite présenter au plus grand nombre.

Il s'agit de l'ouvrage « **Les espaces à scénario** » des Editions Sésames, de Mélanie Rambaud.

Il est particulièrement riche et fournit de nombreuses pistes à exploiter et à adapter en fonction des objectifs d'apprentissages de votre classe.



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

Il s'agit d'un espace qui renouvelle utilement les coins de jeux d'imitation qui se trouvent traditionnellement dans les classes maternelles (cuisine, poupées, déguisements...). Il ne s'agit pas ici de supprimer ces espaces de jeux qui restent indispensables pour la construction du jeune enfant mais plutôt de les faire évoluer en renouvelant l'intérêt des élèves. Un espace à « scénario » est un espace de jeu qui permet des apprentissages structurés dans les domaines fondamentaux, à savoir Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions et Acquérir les premiers outils mathématiques, autour d'une thématique donnée (espace vétérinaire, fleuriste, ophtalmologiste...). Le scénario de vie réelle défini par l'enseignant est en lien avec le programme scolaire. Il offre la possibilité de structurer des séances de langage oral, d'enrichir et diversifier le vocabulaire, de résoudre des problèmes, de favoriser la coopération... (voir à cet égard l'article suivant dans lequel vous trouverez de nombreux exemples et de nombreux outils partagés pour celles et ceux qui souhaitent se lancer : <https://conservatoire.etab.ac-lille.fr/travailler-le-vocabulaire-autrement-pourquoi-pas-au-travers-des-espaces-a-scenarios/>).

#### QUELLES DIFFERENCES ENTRE UN COIN JEU ET UN ESPACE À SCENARIOS ?

En résumé, un **coin jeux** offre aux enfants la liberté de jouer avec une variété de jouets, tandis qu'un **espace à scénarios** propose une expérience de jeu plus immersive et structurée en recréant un environnement spécifique. Les deux concepts ont leurs propres avantages et peuvent être adaptés en fonction des besoins et des intérêts des enfants.

Les possibilités sont nombreuses et viennent enrichir les jeux d'imitation déjà présents dans la classe. A cet égard, il est dommageable de voir trop souvent disparaître les « coins » traditionnels (poupées, cuisine...) dans les classes de MS et GS. Il est utile de garder à l'esprit qu'ils sont particulièrement utiles car ils permettent aux enseignants de se placer en tant qu'observateurs des comportements sociaux et langagiers (Les jeux symboliques à l'école maternelle <https://eduscol.education.fr/document/13534/download>

Le lien ci-dessous vous permettra de visualiser une pratique de classe intéressante qui place le coin épicerie au centre des apprentissages visés (retour de marché). Attention, il ne s'agit pas à proprement parler d'un espace à scénario mais d'une séquence d'apprentissage du langage en appui sur une sortie au marché.

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/francais/documents/apprendre-a-mieux-parler-en-jouant-dans-le-coin-epicerie-en-gs-891951.kjsp?RH=1403250706163>

## Comment mettre en place un espace à scénario ?

Avant de créer un espace quel qu'il soit, il est important d'identifier **préalablement les objectifs d'apprentissages visés** (Ex : connaissance des lettres grâce à un scénario autour du cabinet d'ophtalmologie). Il est important également de **rédiger** le (ou les) scénario(s) qui pourront être joués dans l'espace dédié. Le **lexique et la syntaxe** qui pourront y être travaillés doivent être anticipés et mémorisés (sous forme d'affiche par exemple) afin de revenir sur les acquis tout au long de l'année. Le lexique travaillé pourra ainsi être réinvesti dans d'autres situations d'apprentissage.

Pour créer l'espace dédié, vous pouvez utiliser du matériel déjà existant dans vos classes (voir sur le lien ci-après, une carte mentale des jeux d'imitation et du matériel possible). Ils nécessitent cependant quelques aménagements complémentaires (voire éphémères – fleurs naturelles – nourriture -...) pour permettre la mise en scène d'un scénario riche et motivant, le plus proche de la réalité vécue par les élèves. [Télécharger la fiche n°1 : Carte Jeux d'Imitation](#)

A l'école de la Montagne des Glaises (Corbeil), le directeur nous propose d'explorer le matériel « *Makedo* ».

### Makedo : comme les grands, en toute sécurité

#### À partir d'une ressource inépuisable : le carton

Avec Makedo on recycle tout, le carton, les emballages du quotidien. Makedo vient de l'anglais "Make do" qui veut dire se débrouiller. Chaque enfant va pouvoir créer ce qu'il veut, sans contrainte, sans danger et surtout va pouvoir se tromper et recommencer jusqu'à aimer sa réalisation (il suffit de récupérer du carton et de ré-utiliser les vis).

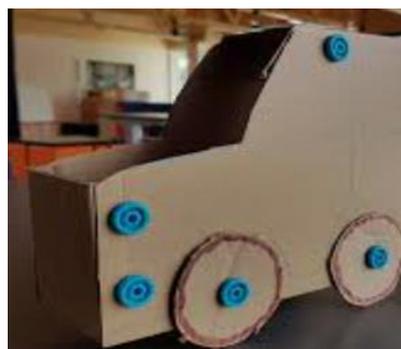
En quelques mots

Frustré par l'utilisation de la bande adhésive et de la colle pas si fiable pour relier les choses (fonctionnellement et écologiquement) le fondateur s'est fixé un objectif de mettre au point un système de construction, facile pour les enfants, afin de créer quoi que ce soit issu de leur imagination. Il voulait quelque chose d'ouvert, un système de construction qui enseignait aux enfants non pas quoi penser, mais comment penser. Makedo a été créé et est devenu un outil populaire pour la construction en carton dans les milieux éducatifs du monde entier, car il promeut les compétences essentielles pour les apprenants du XXI<sup>e</sup> siècle : pensée créative, résolution de problèmes et imagination. Sans oublier qu'il est réutilisable.



Voici le témoignage du directeur de l'école maternelle Montagne des Glaises à Corbeil-Essonnes.

« Ce matériel peut être intéressant au sens où les élèves peuvent être autonomes dans la conception de leurs objets (grosses vis, tournevis adapté...). Voici le type de productions possibles. »



---

## Témoignage d'une enseignante

---

(Jessy DUTHOIT, école Charlemagne de BETHUNE. Circonscription de Béthune 1).

### Quels conseils donneriez-vous aux collègues qui veulent se lancer ?

« Si cela vous paraît complexe, il est préférable de commencer par **un petit aménagement** que vous développerez progressivement. Commencez par un domaine pour tester son fonctionnement et l'élargir ensuite sur d'autres domaines. Par exemple, installez quelques fruits et légumes dans des bacs, inscrivez des prix, pensez à y mettre des affichages avec le nom des aliments comme sur le marché. N'oubliez pas l'argent, le porte-monnaie, le petit panier et la liste de courses... Pour qu'il soit effectif, l'espace doit toujours être pensé en corrélation **avec des objectifs d'apprentissage sinon il en devient un coin de délestage**».

### Quelles sont selon vous les "clés de la réussite" ?

" Elles résident dans les supports à soigner (fiches de commandes ou encore affichages...), les scénarios à imaginer et les détails de matériels à peaufiner. En effet, plus on sera dans un **scénario de vie réelle**, plus l'engagement de l'élève sera au rendez-vous. Imaginez-vous travailler le vocabulaire des vêtements par le biais de la création d'un espace « boutique de vêtements » avec des habits étiquetés, un coin « cabine d'essayage » ou encore des étagères avec des accessoires comme dans un véritable magasin... Pour cela, vous pouvez intégrer les parents dans le projet afin qu'ils vous prêtent du matériel... et ainsi leur expliquer votre démarche. Autre clé de la réussite, les espaces ne doivent pas être pérennes, **ils doivent changer à chaque période en fonction des objectifs identifiés**».

### Quelles sont les suites du projet ?

"Je vais continuer à développer mon aménagement en proposant des espaces à scénarios innovants tels que le magasin de chaussures, le camping, le fleuriste ou le restaurant japonais, le pressing, la mercerie, la pizzeria, le food-truck, le glacier, la bijouterie, l'animalerie...afin de travailler le plus d'objectifs possible par le biais de ces espaces".

---

## Pour quels apprentissages ?

---

La mission maternelle de la Sarthe propose des fiches de scénario qui reprennent notamment les coins de jeux traditionnels en classe (cuisine, garage...).



#### [Lien de téléchargement](#)

Vous trouverez ci-dessous un exemple de ces fiches pris sur ce site. Elles sont particulièrement intéressantes car elles offrent des exemples de scénarios possibles pour enrichir (notamment) les séances de langage oral en classe. Le lexique qui peut être travaillé est chaque fois précisé.



## COIN COIFFEUR

Objectifs	Aménagement : Quelques repères	Installation matérielle
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer le jeu d'imitation, l'identification.</li> <li>• Développer la communication entre pairs.</li> <li>• Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique.</li> <li>• Permettre d'imiter pour grandir et apprendre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les jeunes enfants déménagent beaucoup le matériel. L'espace doit être suffisamment vaste pour que le coiffeur puisse circuler autour du coiffé.</li> <li>• Offrir aux enfants un espace accueillant (soigner le décor, proposer du mobilier et du matériel en bon état).</li> <li>• Permettre un repérage aisé : Étiqueter l'espace et le matériel mis à disposition.</li> <li>• Organiser le rangement.</li> <li>• Maintenir l'intérêt : Apporter du nouveau matériel régulièrement, supprimer le coin temporairement, proposer de nouvelles coiffures.</li> <li>• Ouvrir, fermer, manipuler : Proposer des contenants variés utilisant différents systèmes : couvercles à visser, tubes... faire manipuler des objets de formes et de tailles différentes (bigoudis, brosses, peignes...).</li> <li>• Proposer un affichage pour le matériel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localisation : dans la classe ou dans un espace commun, spacieux, délimité.</li> <li>• Si on utilise du « vrai » matériel, attention à ce qu'il soit neutralisé.</li> <li>• Magazines (attention à certaines photos), lavabo (ou bassine sur une table), flacons, peignes et brosses (à nettoyer régulièrement pour l'hygiène), ciseaux (en plastique pour éviter de couper vraiment des mèches de cheveux), pinces à cheveux, élastiques, chouchous, fer à friser, fer à lisser, sèche-cheveux, rouleaux, bigoudis, serre-têtes, têtes à coiffer, poupées à coiffer, tabliers (blouses), miroir, chaises, balai, photos de différentes coiffures, chapeaux...</li> </ul>
Petite section	Moyenne section	Grande section
<p>Je suis le coiffeur. Je coiffe un client (tête à coiffer). Photos avant et après. Je réalise les étapes de coiffure (laver– sécher – coiffer).</p> <p><b>Scénarios :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Maman ou papa coiffe son enfant avant de partir à l'école.</li> <li>-Je suis coiffeur et je coiffe un client ou une tête à coiffer.</li> </ul> <p>« Qu'est-ce que j'utilise pour te coiffer ? De quoi vais-je avoir besoin ? Je prends ... C'est pour ... ».</p> <p>Matériel : tête à coiffer pour montrer puis l'élève joue le rôle de la maman ou du papa et se coiffe ou coiffe un enfant.</p>	<p>Maman emmène son enfant chez le coiffeur. -Coiffer en respectant un modèle de coiffure. -Réaliser les étapes de coiffure (laver– couper – sécher – coiffer).</p> <p><b>Scénarios :</b></p> <p>Les mêmes que précédemment. Le client ou le coiffeur peut choisir une coiffure à reproduire. « Quelles sont les différentes étapes ? Que dois-je faire en premier ? Et ensuite ? De quoi ai-je besoin ? » Rôles : coiffeur, enfant, parent.</p>	<p>Idem avec introduction d'une salle d'attente et du paiement (tarifs). -Complexifier les modèles de coiffure (chignons, mèches). -Réaliser les étapes de coiffure (laver– couper – sécher – coiffer – payer –remplir la carte de fidélité)</p> <p><b>Scénarios :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Maman ou papa prend rendez-vous chez le coiffeur pour elle ou son enfant avant d'y aller.</li> <li>-Le coiffeur les accueille et leur propose d'attendre en regardant un magazine où ils pourront choisir leur coiffure.</li> <li>-À la fin, maman ou papa paie et on remplit la carte de fidélité.</li> </ul> <p>Rôles : enfant, parent, coiffeur, hôtesse d'accueil.</p>
LEXIQUE TRAVAILLE	<p>Serre tête – pinces – élastiques – couettes – flacon – mèche Blond – brun Brosser – balayer</p>	<p>Bigoudis – fer à friser – fer à lisser – tresse – natte – date – heure – monnaie Court – long – gris – noir – roux Prendre rendez-vous – téléphoner – payer</p>

---

## Comment évaluer l'efficacité d'un espace à scénario ?

---

Une évaluation formative pendant l'utilisation des espaces par les élèves. L'enseignant se place en position d'observateur (observer les démarches, attitudes, comportements langagiers...). C'est également un moment privilégié pour renvoyer des feedbacks positifs pour encourager ses élèves.

Une évaluation sommative qui peut consister à proposer aux élèves une tâche « complète ». Par exemple, dans l'espace pressing, demander aux élèves de chercher le vêtement demandé, de fixer le prix, de rendre la monnaie... (en fonction des compétences initialement visées par l'enseignant).

Une évaluation qui fixe les acquis (mémorisation du lexique utilisé, de son usage à bon escient, de la syntaxe utilisée, de la numération travaillée...). Construire un outil de mémoire collective de la classe qui permet aux élèves de se remémorer leurs expériences et de garder une trace de leurs apprentissages.

---

## Des collègues de l'Essonne qui se sont lancées

---

A l'école l'Indienne de Corbeil, en moyenne section, l'enseignante (Julie DISCH) propose un espace glacier et un espace ophtalmologie.

A l'école Poule Rousse d'Evry, les enseignantes (Vanessa Es-Sadiki et Karine Dessenne) proposent un espace confiserie.

Ces enseignantes changent régulièrement tout au long de l'année, les espaces proposés et les scénarios. Qu'elles soient ici chaleureusement remerciées pour leurs contributions particulièrement éclairantes.

(Cliquez sur chaque image pour visionner une courte vidéo de présentation)

