

Aménagement des espaces possibles et évolutifs en fonction des besoins des élèves et des objectifs d'enseignement

Espace refuge : Pour offrir aux enfants des moments de calme, d'isolement, de repos.

Espace bibliothèque : Pour découvrir et apprendre à manipuler différents types d'écrits.

Espace jeux symboliques et jeux d'imitation : Pour construire la personnalité.

- Secteur cuisine avec mobilier, dînette et coin repas
- Secteur chambre avec poupées à habiller, table à langer, lit, poussettes
- Coin docteur, coin bricolage, coin coiffure, coin lavage-repassage
- Espace déguisements avec miroir.

Espace animaux et véhicules : Pour acquérir du vocabulaire et développer l'imaginaire.

- **Animaux** : ferme avec des animaux de la basse-cour ; animaux marins ; animaux de la savane, etc...
- **Véhicules** : garage avec différents véhicules ; tapis-circuit avec de grosses voitures.

Espace construction et démolition : Pour apprendre à empiler, assembler, jouer avec des volumes sur un tapis au sol.

- Gros matériel (gros cubes): légers, maniables et silencieux
- Éléments de construction, cubes emboîtables, ...

Espace expériences et manipulations : Pour apprendre en manipulant, en commentant, en s'exprimant, ...

- **Table à bac** (sable, objets à dévisser et revisser, graines, terre, coquillages, ...)

Pour agir sur la matière, manipuler, découvrir de nouvelles matières et amener vers les premières activités de découverte du monde : remplir, vider, transvaser, pétrir, déchirer, enfiler, ... Le matériel est proposé assez longtemps pour dépasser la prise de contact mais renouvelé régulièrement pour relancer l'intérêt, avant d'être redonné pour profiter des progrès de la maturation.

- **Bac à eau**. D'abord guidé, cette activité est ensuite proposée en accès libre.

Espace de motricité : Une structure de motricité permet aux enfants d'escalader, grimper, ramper... lorsqu'ils en ressentent le besoin. La présence de cette structure ne dispense pas des séances d'activité motrice quotidienne, prévue dans le déroulement de la journée.

Espace découverte graphique :

Un chevalet (plan incliné), une table (plan horizontal) et un tableau noir à craies (plan vertical) sont proposés en accès libre. Ils permettent de laisser une trace avec la main sur différents supports, avec différents objets, en utilisant des matériaux différents.

Espace jeux éducatifs :

Une table et un meuble de rangement (rayonnage) qui contient plusieurs sortes de puzzles, différents jeux d'encastrement, des bouliers... pour développer les compétences cognitives et motrices.

Espace regroupement :

Pour appartenir au groupe, écouter, s'écouter, être écouté, partager, ...