



## COIN MARIONNETTES

**Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace):**  
**Petit espace douillet, avec une caisse et des marionnettes à manipuler, à enfiler (TPS), à doigts (PS)**

### Compétences générales lors du jeu libre

#### S' APPROPRIER LE LANGAGE

- Communiquer avec l'autre pour agir ;
- Favoriser ses capacités d'écoute, d'attention aux autres ;
- Oser parler à son camarade ;
- Communiquer sans l'aide de l'adulte ;
- Evoquer des situations passées ou à venir, parler des situations vécues à la maison, parler de ce que l'on va faire... ;
- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes: dialogue, injonction, question, négation... ;
- Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique, nommer des objets et leur qualité.

#### DEVENIR ELEVE

- Eprouver sa liberté d'agir ;
- Accepter, respecter les autres ;
- Partager avec les autres l'espace, le matériel ;
- Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre ;
- Connaître et accepter les règles de fonctionnements des espaces éducatifs ;
- Connaître la place du matériel, savoir ranger.

#### DECOUVRIR LE MONDE

Dans tous les jeux symboliques, «pas pour de vrai» et «à faire semblant», l'enfant va:

- Se distinguer en tant que personne, jouer des identités différentes, tenir des rôles et les inventer.
- Faire l'apprentissage des rôles sociaux réels.
- Développer son imagination dans des activités simulées, proches du rêvé.
- Développer des compétences d'initiative.
- Construire une image positive de soi.
- Reconnaître l'autre dans le plaisir de la relation aux autres, aux choses.

## TOUT PETITS/ PETITS

DOMAINE Compétences , objectifs spécifiques	Situation et activités des enfants <i>consignes</i> et rôles de la maîtresse
<p style="text-align: center;"><b>DEVENIR ELEVE</b></p> <p>éprouver de la confiance en soi; contrôler ses émotions.</p> <p>Prêter sa main à une marionnette</p>	<p>Jeu libre pour découvrir et oser mettre la main dans la marionnette: premiers échanges de paroles; <i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b></p> <p>Développer la dextérité.</p>	<p>Manipuler les marionnettes à main. <i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes à main.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>DÉCOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>découverte de l'objet marionnette</p>	<p>Dirigé : découverte de l'objet marionnette. Apprendre à enfiler et manipuler la marionnette. <i>Aujourd'hui, nous allons apprendre à jouer avec la marionnette.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>DÉCOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>connaissance du schéma corporel: nommer les principales parties du corps humain.</p>	<p>Dirigé : l'enfant montre la partie nommée ou nomme la partie montrée. <i>Montre-moi la tête, les bras; les yeux...</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>LANGAGE</b></p> <p>Échanger, s'exprimer</p> <p>Langage: nommer avec exactitude un objet, une personne.</p>	<p>Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour se présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question. La M (en dirigé) ou un autre enfant (en jeu libre) prend une marionnette et engage la conversation. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ?</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>DEVENIR ÉLÈVE</b></p> <p>écouter, respecter les autres</p>	<p>Assister à un spectacle : en grand groupe, une bande son, une histoire racontée avec des marionnettes par la maîtresse ou des enfants plus grands, derrière un castelet. <i>Nous allons écouter une histoire.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>LANGAGE</b></p> <p>Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question. Réagir au spectacle en restituant quelques éléments. Identifier les personnages de l'histoire.</p>	<p>En dirigé: <b>TPS</b>: Sélectionner dans une caisse de marionnettes diverses, la marionnette qui représente le personnage principal. <i>Montre- moi la marionnette de l'histoire</i> <b>PS</b> : sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus), retrouver quelques personnages de l'histoire. <i>Quels sont les personnages de l'histoire ? Montre-moi les bonnes marionnettes.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>LANGAGE</b></p> <p>compréhension: Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.</p>	<p>Les enfants <b>PS</b> sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée. <i>Raconte l'histoire que la maîtresse a lue.</i></p>

## MOYENS

<b>DOMAINE</b> compétences et objectifs spécifiques	<b>Situation et activités des enfants</b> <i>consignes et rôles de la maîtresse</i>
<b>DEVENIR ÉLÈVE</b> éprouver de la confiance en soi; contrôler ses émotions.	Jeu libre : premiers échanges de paroles <i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes.</i>
<b>DECOUVRIR L'ECRIT</b> Développer la dextérité.	Manipuler les différentes marionnettes. <i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes à main, à doigt, marottes</i>
<b>DÉCOUVERTE DU MONDE</b> connaissance du schéma corporel: nommer les principales parties du corps humain.	Dirigé : l'enfant montre la partie nommée ou nomme la partie montrée. <i>Montre-moi les épaules, le coude... (quand la marionnette s'y prête)</i>
<b>LANGAGE</b> Nommer avec exactitude un objet, une personne, la caractériser physiquement ou moralement. Enrichissement du lexique	Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question. La M (en dirigé) ou un autre enfant (en jeu libre) prend une marionnette et engage la conversation. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ? Comment sont ses vêtements ? Est-elle gentille ? Pourquoi ?</i>
<b>DEVENIR ÉLÈVE</b> écouter, respecter les autres	Assister à un spectacle en grand groupe : une bande son, une histoire racontée avec des marionnettes par la maîtresse ou des enfants plus grands, derrière un castelet.
<b>LANGAGE</b> compréhension: Identifier les personnages de l'histoire	Dirigé: Sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus) : retrouver les personnages de l'histoire.  <i>Quels sont les personnages de l'histoire? Montre moi les bonnes marionnettes.</i>
<b>LANGAGE</b> compréhension: Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.	Les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée.  Raconte l'histoire que la Maîtresse a lue
<b>LANGAGE</b> compréhension comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.	Une histoire en randonnée à exploiter et à "jouer" avec les marionnettes. les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter l'histoire écoutée. Ajouter une nouvelle marionnette afin de faire évoluer l'histoire (par exemple ajouter un nouvel épisode à la randonnée) <i>Qui veut jouer avec les marionnettes pour raconter l'histoire qu'on vient d'entendre?</i>

<b>GRANDS</b>	
<b>DOMAINE</b> Compétences , objectifs spécifiques	<b>Situation et activités des enfants</b> <i>consignes et rôles de la maîtresse</i>
<b>DEVENIR ÉLÈVE</b> éprouver de la confiance en soi; contrôler ses émotions.	<i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes.</i> Jeu libre : premiers échanges de paroles
<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b> Maîtrise du geste moteur. Développer la dextérité.	Semi dirigé : Manipuler les différentes marionnettes. <i>Aujourd'hui, vous pouvez jouer avec les marionnettes à main, à doigt, marottes, à tringle, à fils (selon la période)</i>
<b>DÉCOUVERTE DU MONDE</b> Nommer les principales parties du corps humain: les articulations.	Dirigé : l'enfant montre la partie nommée ou nomme la partie montrée <i>Montre-moi les épaules, le coude...(quand la marionnette est articulée)</i>
<b>LANGAGE</b> Nommer avec exactitude un objet, une personne  la caractériser physiquement ou moralement enrichissement du lexique	Dirigé : Jouer avec la marionnette pour la présenter, pour raconter, expliquer, pour répondre à une question. La Maîtresse prend une marionnette et engage la conversation. Un schéma de questionnement est poursuivi par les enfants entre eux. <i>Comment s'appelle ta marionnette ? Quel animal représente-t-elle ? Comment sont ses vêtements ? Est-elle gentille ? Pourquoi ?</i>
<b>DEVENIR ÉLÈVE</b> écouter, respecter les autres	Présentation de différentes sortes de marionnettes (à enfiler, à fils....) apport du lexique par la maîtresse. <i>Comment s'appelle ce type de marionnettes ?</i>
<b>LANGAGE</b> compréhension Identifier les personnages de l'histoire et les caractériser physiquement et moralement	Assister à un spectacle en grand groupe : une bande son, une histoire racontée avec des marionnettes par la maîtresse ou des enfants plus grands, derrière un castelet.
<b>LANGAGE</b> compréhension Raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée.	Dirigé : Sélection des marionnettes de l'histoire (dans une caisse avec des intrus) : retrouver les personnages de l'histoire. Décrire les décors <i>Quels sont les personnages de l'histoire ? Montre moi les bonnes marionnettes.</i>
<b>LANGAGE compréhension</b> comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.	Les enfants sont invités en individuel ou en petit groupe à raconter tout ou partie de l'histoire écoutée. Décrire les rôles des différents personnages. <i>Raconte l'histoire que la Maîtresse a lue</i>
<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b> coopération collective; se représenter devant les autres.	Mise en scène du spectacle et représentation devant les autres. Élaborer par tâtonnement successifs la chronologie de l'histoire inventée.
<b>PERCEVOIR, SENTIR,</b>	Fabriquer une marionnette:

**IMAGINER, CRÉER**

réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé.

Fabrication d'un objet.

à main (avec une chaussette, un goulot de bouteille coupé, du tissu.), à doigt (avec du papier), à tringle, (articulée ou non)