

Se lancer dans l'aventure des jeux de rôles en élémentaire

L'espace dédié au scénario ou aux jeux de rôles peut être considéré comme un coin de jeu, car son décor ressemble à un lieu familier pour les élèves ou à une situation de la vie quotidienne. Cependant, le scénario apporte une dimension supplémentaire à cet espace. Il devient un lieu où l'élève est actif et motivé, tout en développant une ou plusieurs compétences. Ce n'est pas simplement un jeu libre, mais une activité structurée qui donne du sens aux apprentissages en cours. Cet espace est soigneusement conçu, avec une compétence spécifique à travailler tout au long de l'année.

Inspirations :



La marchande, coin jeu en maternelle



Le théâtre



Dramatic player center inspiré des pays anglo-saxons

Que sont les jeux de rôles ?

Les jeux de rôles sont définis comme une structure de jeu soigneusement conçue pour un espace spécifique et un domaine particulier, permettant à l'enfant de s'y engager comme un véritable acteur. Le travail est présenté dans un environnement motivant, inspiré de situations de la vie quotidienne. Comme dans une pièce de théâtre, plusieurs acteurs participent à l'interaction. Le scénario est élaboré en tenant compte des programmes de l'Éducation Nationale et précise les compétences à développer.

Voici quelques exemples de jeux de rôle : l'espace glacier, la marchande, le fleuriste, le cabinet dentaire, la mercerie, etc.

Espaces à scénarios en maternelle - Mélanie Rambaud -



Les espaces à jeux de rôle - Tablette et pirouettes

Vidéo : Aménager un coin jeux de rôles dans sa classe : <https://www.youtube.com/watch?v=Yai5DxnZbhM>

Pourquoi mettre en place les espaces à jeux de rôles ? Que disent les programmes ?

Les espaces à jeux de rôles répondent à des objectifs importants de l'école élémentaire, soulignés par les programmes :

Cycle 2

« L'enseignement doit être particulièrement structuré et explicite » Il s'agit de donner du sens aux apprentissages [...] la classe s'organise donc au cours de reprises constantes des connaissances en cours d'acquisition et une différenciation des apprentissages »

« La langue est un outil aux services de tous les apprentissages. La polyvalence des professeurs des écoles permet de favoriser les croisements entre les domaines d'apprentissages »

Cycle 3

« Cycle de consolidation, le cycle 3 a d'abord pour objectif de stabiliser et d'affermir pour tous les élèves les apprentissages fondamentaux engagé dans le cycle 2.[...] le langage oral qui conditionne également l'ensemble de ces apprentissages, continue à faire l'objet d'une attention et d'un travail spécifique.[...] Les notions mathématiques prendront tous leur sens dans la résolution de problèmes qui justifie leur acquisition.



Les espaces à scénario suscitent chez les élèves une envie d'apprendre en proposant un cadre à la fois motivant, ludique, attractif et structuré, où tout a du sens. La motivation et l'envie d'apprendre sont des éléments essentiels pour la réussite. La différenciation mise en place permet de répondre aux besoins spécifiques de chaque élève. Ces espaces favorisent l'apprentissage par le jeu et la manipulation, ce qui rend l'expérience d'apprentissage plus engageante et interactive.

Il est possible de créer des scénarios pour l'ensemble des domaines d'apprentissage, avec une présence notable du langage oral dans les espaces dédiés aux jeux de rôles.

Mais quelle place accordée à ces espaces à scénario dans le cadre d'une séquence d'apprentissage ? Une séquence d'apprentissage se décompose généralement en plusieurs phases : la mise en route et l'appropriation, la recherche, la mise en commun, la structuration/institutionnalisation, l'entraînement, l'évaluation, et enfin le transfert ou réinvestissement.



L'espace à scénario peut être intégré à plusieurs moments de la séquence, mais il est souvent utilisé dans les activités d'entraînement. Cela signifie que les compétences travaillées dans ces espaces doivent d'abord être abordées à travers des activités dirigées avant d'être mises en pratique dans l'espace à scénario. Contrairement aux activités d'entraînement proposées sur fiche ou à celles manipulables qui sont souvent limitées à une seule séance, l'espace à scénario offre aux élèves un temps prolongé pour s'exercer, avec la possibilité de répéter plusieurs fois l'activité, ce qui le rend à la fois concret et motivant.

Les objectifs des scénarios sont définis en fonction de votre programmation de classe. Ces scénarios mettent l'accent sur une ou plusieurs compétences spécifiques de la période, tandis que les autres compétences restent à travailler par le biais des méthodes habituelles. Cela permet une intégration harmonieuse des espaces à scénario dans l'ensemble du programme pédagogique, tout en offrant une approche plus dynamique et différenciée.

Mathématiques

Résoudre des problèmes : calculer le prix total de plusieurs articles achetés en mercerie.

Conversions de grandeurs : Les élèves peuvent travailler sur la conversion des longueurs (mètres, centimètres) pour les rubans, les fils, etc.

Gestion de données : Les élèves peuvent créer et lire des tableaux de prix, des listes de stock ou des factures fictives.



Français

Lecture et compréhension : Lire des consignes, des étiquettes, ou des fiches produits. Comprendre des textes informatifs ou publicitaires liés aux articles de mercerie.

Expression écrite : Rédiger une liste de courses ou un petit texte explicatif sur le fonctionnement d'un objet vendu en mercerie (aiguille, bouton, etc.).

Vocabulaire : Enrichissement du vocabulaire autour des métiers manuels et des textiles.



Domaines travaillés : Espace mercerie



Sciences et technologies

Matériaux et objets techniques : Étudier les matériaux utilisés en mercerie (coton, laine, tissus synthétiques) et leurs propriétés.

Technologie et fabrication : Exploration des techniques artisanales, comme la couture ou le tricot, ou l'utilisation des machines à coudre.



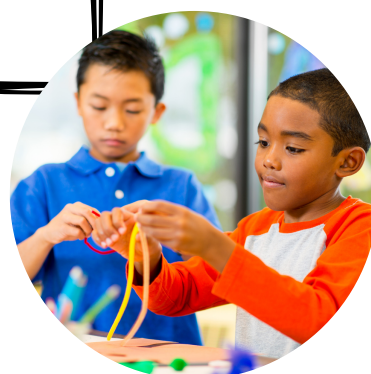
Histoire des arts

Patrimoine culturel : Étudier l'histoire du textile et des vêtements à travers les âges, ou des œuvres d'art représentant des ateliers de couture ou des merceries.



Arts Plastiques

Travail créatif : Concevoir des objets à partir de matériaux disponibles dans une mercerie, comme des broderies, des bijoux en perles, ou des accessoires.



Communication orale

espace mercerie



Dire pour être entendu et compris

Jeux de rôle : En jouant des scènes de vente ou d'achat en mercerie, les élèves développent leur capacité à structurer leur parole et à s'exprimer de manière claire et audible. Cela s'inscrit dans l'apprentissage de la maîtrise de la langue orale, où ils doivent adapter leur discours à la situation et à leur interlocuteur (compétences travaillées : organiser son discours, moduler sa voix, utiliser des expressions adaptées).

Simulations : Lors de simulations où les élèves doivent présenter un produit ou conseiller un "client", ils travaillent sur l'expression d'une parole réfléchie, construite et compréhensible, conformément aux objectifs du programme pour l'oral (compétences travaillées : produire un énoncé, répondre à une question de manière pertinente).

Oral - Écoute active et compréhension de messages oraux :

Écouter et comprendre des consignes : Dans un projet mercerie, les élèves reçoivent des consignes spécifiques (par exemple, sur les quantités à acheter ou la description d'un produit), ce qui les aide à renforcer leur compréhension orale et leur capacité à reformuler les instructions, en lien avec les attentes du programme pour l'écoute et la compréhension orale.

Échanges oraux : Lors des jeux de rôle ou de discussions, les élèves apprennent à poser des questions, à reformuler les réponses et à interagir de manière structurée avec leurs pairs, développant ainsi les compétences d'écoute active et de participation à un échange structuré.

Oral - Interaction dans les échanges en classe, Travail en groupe :

Travail en groupe : En travaillant ensemble sur des tâches liées à la mercerie, les élèves participent à des discussions collectives et prennent des décisions en commun. Le programme de cycle 3 insiste sur la coopération à travers les échanges oraux, où les élèves apprennent à écouter, à respecter les idées des autres, et à prendre la parole de manière constructive.

Débats ou discussions : À travers des débats sur des thématiques liées à la consommation responsable ou aux matériaux textiles, les élèves travaillent l'argumentation orale, développant leur capacité à structurer un propos, défendre une idée, et participer activement à un débat.

Élocution et enrichissement lexical:

Vocabulaire technique : En décrivant et présentant les articles de mercerie (boutons, tissus, fils), les élèves enrichissent leur lexique spécifique, comme recommandé dans le programme, et travaillent sur la précision de la prononciation des termes techniques.

Présentations orales : Les élèves peuvent également présenter un projet créatif (par exemple, un objet réalisé en mercerie), ce qui leur permet de travailler la structuration du discours et la fluidité de la parole, conformément aux objectifs d'expression orale.

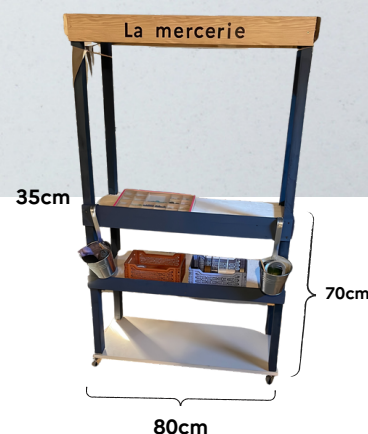
Argumentation orale : Convaincre et persuader :

Simulation de vente : Les élèves peuvent s'exercer à argumenter lors d'une simulation de vente, où ils doivent convaincre un "client" d'acheter un produit en présentant ses avantages. Cela correspond à la compétence d'argumentation attendue dans le programme, où l'élève apprend à organiser des idées, à justifier ses choix et à persuader son interlocuteur par un discours structuré.

MATÉRIEL

Espace à scénario / jeux de rôles La mercerie

C1



Cycle 1 (PS, MS, GS)

1. Matériel de Base :

- Boutons de grande taille : faciles à manipuler pour les jeunes enfants.
- Rubans colorés : diverses textures et longueurs pour manipuler et explorer.
- Tissu de feutrine ou de coton : facile à couper et à manipuler, idéal pour des activités de couture simples.
- Fils épais ou laine : évitez les fils trop fins pour éviter les nœuds et les accidents.
- Aiguilles en plastique : aiguilles à bout rond, adaptées aux jeunes enfants pour éviter les blessures.
- Ciseaux à bouts ronds : sécurisés pour les petites mains, utilisés sous supervision.
- Perles en bois ou en plastique : grandes et légères pour être faciles à enfiler.
- Patrons simples : formes géométriques basiques (cœur, étoile) découpées en carton ou feutrine pour des activités de collage ou de couture.

2. Matériel de jeux de rôless :

- Comptoir de vente : table basse ou bureau pour jouer le rôle de comptoir.
- Caisse enregistreuse jouet : pour simuler les transactions.
- Sacs en papier : pour « emballer » les achats.
- Monnaie fictive : billets et pièces en carton pour apprendre les notions d'échange.
- Étiquettes illustrées : avec des images pour aider à reconnaître les articles.
- Carnet de commandes : pour noter les achats des clients.

3. Accessoires Complémentaires :

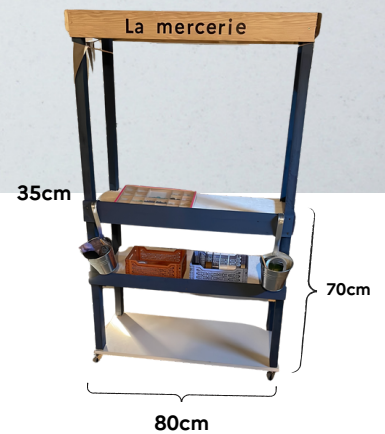
- Affiches décoratives : pour personnaliser le coin mercerie (par exemple, "Bienvenue à la mercerie").
- Boîtes de rangement transparentes : pour organiser et stocker les matériaux.



MATÉRIEL

Espace à scénario / jeux de rôles La mercerie

C2



Cycle 2 (CP, CE1, CE2)

1. Matériel de Base :

- Boutons de différentes tailles et formes : pour trier et utiliser dans des projets.
- Rubans et tissus variés : différentes textures et motifs pour la création.
- Fils de couture : en coton ou en polyester, plus fins et adaptés à des travaux plus complexes.
- Aiguilles en plastique et en métal : pour les plus grands, avec des bouts arrondis pour les débutants.
- Ciseaux classiques et à découper : pour les tâches plus complexes.
- Perles et pompons : pour décorer et créer des accessoires.
- Patrons variés : modèles simples pour des projets de couture plus détaillés.

2. Matériel de jeux de rôles :

- Comptoir de vente amélioré : table ou 'tyrtavec tiroirs pour stocker les articles.
- Caisse enregistreuse jouet : avec des fonctionnalités plus détaillées (bip, tiroir à monnaie).
- Sacs en papier ou en tissu : pour « emballer » les achats, pouvant être décorés.
- Monnaie fictive détaillée : billets et pièces avec des valeurs pour apprendre les notions de base de l'argent.
- Étiquettes de prix et catalogues : pour afficher les prix et les descriptions des articles.
- Carnet de commandes : pour plus de sophistication, avec des pages pour des commandes spéciales.

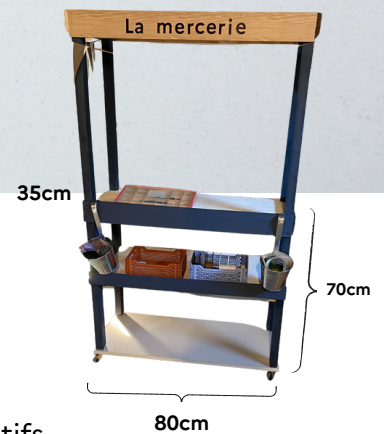
3. Accessoires Complémentaires :

- Affiches avec des descriptions : pour aider à l'identification des produits et des prix.
- Tableaux de rangement : pour organiser les différents matériaux de manière visuelle et accessible.

MATÉRIEL

Espace à scénario / jeux de rôles La mercerie

C3



Cycle 3 (CM1, CM2)

1. Matériel de Base :

- Boutons divers : incluant des boutons de couture et des boutons décoratifs.
- Tissus variés : coton, lin, et autres tissus adaptés à des projets plus avancés.
- Fils à coudre et à broder : pour des techniques de couture plus précises.
- Aiguilles pour enfants : aiguilles à bout pointu mais sécurisées, ou aiguilles spéciales pour débutants.
- Ciseaux de couture : pour des découpes plus précises.
- Perles, sequins, et autres décorations : pour embellir les créations.
- Patrons de couture : modèles pour réaliser des vêtements ou des accessoires.

2. Matériel de jeux de rôles :

- Comptoir de vente professionnel : table avec plusieurs compartiments pour exposer les articles.
- Caisse enregistreuse détaillée : pour des transactions simulées plus réalistes.
- Sacs réutilisables : pour les achats, favorisant la conscience environnementale.
- Monnaie fictive et jeux de rôles économique : pour des simulations d'achats et de ventes plus complexes.
- Étiquettes de prix et fiches produits : avec des descriptions détaillées pour les articles en vente.
- Carnet de commandes et reçus : pour une gestion plus réaliste des achats.

3. Accessoires Complémentaires :

- Affiches informatives : détails sur les matériaux, techniques de couture et prix des articles.
- Équipements de rangement sophistiqués : boîtes, tiroirs et étagères pour organiser les matériaux de manière efficace.