

ANIMATION PEDAGOGIQUE – THONON

UTILISATION DES COINS SYMBOLIQUES POUR LES APPRENTISSAGES

Etat des lieux : généralités	Pages 1 et 2
Descriptifs d'utilisation de quelques coins symboliques : compétences travaillées et activités pratiquées. - coin cuisine - coin construction - coin poupées - coin marionnettes - coin ferme/animaux	Pages 3 à 9
Première réflexion sur une progressivité de l'utilisation de quelques coins. - coin construction - coin poupées/ déguisements	Pages 10 et 11
Remarques générales	Page 12
Proposition de mise en oeuvre et guide d'analyse de pratique.	Page 13

ETAT DES LIEUX

QUAND ET POURQUOI ?

- au moment de l'accueil
- en délestage lorsqu'une activité est terminée et validée

OBSTACLES

- *matériels*
 - coins pas assez riches en matériel
 - coins pas toujours fonctionnels
 - espace de la classe ne permet pas d'installer un coin répondant aux besoins
 - matériel non adapté → fausses images de l'activité de faire semblant
- *pédagogiques*
 - rôle du maître limité au maintien de la discipline : sécurité, respect des règles
 - rôle du maître limité à la préparation de photos, de divers codages, à l'installation du coin
 - pas d'évolution dans les activités de tri et de rangement
 - pas de prolongement prévu pour les activités pratiquées
- *comportementaux*
 - certains enfants parlent beaucoup avec les autres et se taisent à l'arrivée du maître

O Û ?

- dans la classe
- sur la mezzanine
- pièce adjacente
- dans le hall
- dans la salle de jeu
- coins dispatchés dans l'école et niveaux mêlés

COMMENT ?

- avec moyen de contrôler le nombre d'enfants présents dans le coin : collier, chapeau, tableau d'inscription à double entrée
- accès individuel, en groupe limité, fixe ou évolutif
- coin bibliothèque : lecture par des parents ou des enfants de l'école élémentaire à l'accueil. Inscription avec des étiquettes de couleurs (une couleur par jour, 5/6 places), ce qui permet de faire tourner
- ce coin change d'aménagement, les livres proposés changent selon les thèmes travaillés
- coin construction : avec liste de pointage des constructions réalisées sur fiche de montage (les jeux changent en cours d'année)
- évolution du coin cuisine :
 - * PS : nommer les choses, jouer au restaurant, établir des activités en lien avec le coin « marchande »
 - * MS : jeux de rôle, passage de commandes
 - * GS : anticipation des besoins :
 - aller faire les courses
 - prévoir la recette avant de préparer le repas
 - en parallèle : remplir son caddie

TYPES DE COINS SYMBOLIQUES

Ces coins peuvent évoluer en GS en relation avec des projets de classe : coin sciences, nature, marionnettes (reprise des personnages des histoires lues en classe).

Ils ne sont pas forcément installés en simultané dans la classe (coins saisonniers ou fonction d'un projet).

En italique, les espaces d'activités non symboliques.

Coins répertoriés lors de l'animation :

PS	MS	GS
Poupées / Bébés	Poupées	Poupées
Garage – Voitures –Train	Garage – Voitures –Train	Garage – Voitures – Train
Cuisine (dînette)	Cuisine (dînette)	Cuisine
Ferme – Animaux	Ferme – Animaux	Ferme
Epicerie	Marchande	Marchande
Coiffeuse	Coiffeuse	Coiffeuse
Maison / Ménage / Linge		
Château		
Bateau pirate / Aéroport		
Docteur		
	Déguisement	Déguisement
Marionnettes	Marionnettes	Marionnettes
<i>Jeux de construction</i>	<i>Jeux de construction</i>	<i>Jeux de construction</i>
		<i>Motricité fine (perles, mosaïques...)</i>
<i>Eau</i>		
<i>Bricolage</i>	<i>Bricolage</i>	
<i>Musique</i>		
<i>Ordinateur</i>	<i>Ordinateur</i>	<i>Ordinateur</i>
<i>Peinture</i>	<i>Peinture</i>	
<i>Ecoute</i>	<i>Ecoute</i>	
	<i>Jeux mathématiques</i>	<i>Jeux mathématiques</i>
	<i>Jeux de société</i>	<i>Jeux de société</i>
	<i>Playmobil</i>	<i>Playmobil</i>
<i>Pâte à modeler</i>	<i>Pâte à modeler</i>	<i>Pâte à modeler</i>
		<i>Musée</i>
<i>Regroupement</i>	<i>Regroupement</i>	<i>Regroupement</i>
<i>Ecriture (pistes graphiques)</i>	<i>Ecriture</i>	<i>Ecriture</i>
<i>Dessin / Découpage / Collage</i>	<i>Dessin libre ou guidé</i>	<i>Dessin libre ou guidé</i>
<i>Lecture (livres, marionnettes, comptines affichées)</i>	<i>Lecture</i>	<i>Lecture</i>
<i>Puzzle</i>	<i>Puzzle</i>	
		<i>Sciences / Expériences</i>

On trouve aussi des coins avec de la semoule, du sable...

LE COIN CUISINE - MARCHANDE GS

**Objectif : en faire un support d'atelier en parallèle à son utilisation en coin libre d'accès.
Cela suppose dans certains cas de l'enrichir (équipement et aménagement)**

Domaines d'activité	Compétences et activités mises en oeuvre
Découvrir le monde	Numération : <ul style="list-style-type: none"> - réaliser une collection donnée en utilisant le matériel du coin cuisine - dénombrer une quantité : nombre de plats, de convives - correspondance terme à terme - peser, compter, rendre la monnaie, échanger
	Tri : par couleur, forme, taille
	Distribution
	Comparaison : autant, plus...
	Organisation spatiale : placer les objets les uns par rapport aux autres
	Découvrir le monde vivant : <ul style="list-style-type: none"> - en lien avec l'imagier : aller chercher dans la cuisine ce qui est sur l'image - travail sur les menus, l'équilibre alimentaire : éducation à la santé (ex. : travail sur le petit déjeuner : travail sur plusieurs périodes, dans plusieurs domaines) - manger comme (un végétarien, un Chinois...) : connaissance de différentes cultures - travail sur la notion de transformation de la matière - classer les aliments dans différentes familles - prolongement : fabrication de légumes en pâte à sel - prolongement : goûter les fruits et légumes - appeler les pompiers, apprendre à porter secours
Langage	Langage en situation : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Acquérir et réutiliser le vocabulaire :</i> <ul style="list-style-type: none"> • nommer le matériel, les ingrédients • s'approprier et réutiliser les mots nouveaux • noms de plats spécifiques • phrases interrogatives - <i>Mettre son discours en cohérence avec l'activité demandée :</i> <ul style="list-style-type: none"> • jouer à être le client, le serveur, la maman en variant la situation de départ : repas de famille, de Noël, d'anniversaire, au restaurant, à la cantine • jouer à être la marchande, le client
	Lecture/écriture : <ul style="list-style-type: none"> - liste de courses - étiquetage du matériel, liste des commandes - importance du rangement : photos, images + mots, mots - reprendre le livre de recettes de PS/MS : établir une fiche technique
	Communication : <ul style="list-style-type: none"> - jeux de rôle : faire semblant apprentissage de codes sociaux : politesse
Rôle du maître	<ul style="list-style-type: none"> - conception et animation de l'atelier - participation à l'atelier en limitant son temps de parole
Vivre ensemble	Respect des règles : niveau sonore admissible
	Adapter son comportement au groupe (pas de disputes, de jets d'objets), sans la présence de l'adulte.
	Prise en charge des plus jeunes (échanges entre MS/GS), des enfants non francophones
	Anticiper, jouer des rôles
Motricité fine	Manipuler des verres, des assiettes en porcelaine

Le coin cuisine – MARCHANDE MS

Domaines d'activités	Compétences et activités mises en œuvre
Langage	Acquérir du lexique : autres ustensiles (presse-citron, fouet...), aliments plus variés (aubergines, poivrons...)
	Acquérir de la syntaxe
	Améliorer la prononciation
	Lecture : reprise du livre de recettes de PS, refaire les recettes, utiliser un codage différent pour ustensiles, ingrédients, recette.
Découvrir le monde	Numération - dénombrer - faire les courses : monnaie, fiche de course
	Tri
	Estimer des quantités : plus que, moins que, autant que
	Discrimination visuelle
	Correspondance terme à terme : reconstituer un panier identique à celui présenté sur la table, sur une image, au fond de la classe
	Evolution vers d'autres formes de commerces : boulangerie, boucherie, poissonnerie
	Visite du marché
	Enrichissement du matériel du coin : quantité, tailles, couleurs...

LE COIN CUISINE – MARCHANDE PS

Utilisé au moment de l'accueil, comme atelier dirigé, atelier libre, le matin et/ou l'après-midi

Domaines d'activité	Compétences et activités mises en œuvre
Découvrir le monde	Tri d'objets, d'aliments
	Premier rangement : associer une photo à un objet
	Numération : mettre le couvert pour 4, dénombrer de petites quantités
	Evolution vers le coin marchande : demander ce que l'on veut acheter, préciser la quantité, donner le nombre exact
	Installation matérielle : comptoir, caissettes/corbeilles étiquetées, paniers, sacs, fruits et légumes en plastique ou pâte à sel, emballages du commerce (petit modèle)
	Travail sur la fonction de chaque objet
	Mettre la table par rapport à un modèle donné en photo : travailler droite/gauche, à côté
	Les dangers de la cuisine
	Différencier fruits, légumes, viande
Langage	Association coin jeu/conte : Boucle d'or/cuisine
	Comprendre des consignes : préparer le repas, le café ; mettre la table ; ranger.
	Coin commun PS/GS → jeu du restaurant : enrichissement lexical et syntaxique
	Poser des questions
	Travail à partir des imagiers
	Utiliser des verbes d'action
	Nommer (la vaisselle, l'alimentation...)
	Lecture : mise en place d'un livre de recettes : une action par page
Vivre ensemble	Socialisation
	Intérêt du tutorat GS/PS par exemple, car difficulté à exploiter ce coin avec des PS seulement, ou avec des enfants non francophones
	Coopération
	Accepter d'entrer dans l'activité, de prêter, de jouer avec l'autre
Rôle du maître	Participe à l'atelier dirigé
	Donne la consigne de départ d'un atelier en autonomie
	Observe et évalue l'évolution du langage en situation (lexique et/ou syntaxe)
	Evalue le comportement (socialisation)
	Tient compte de la diversité culturelle et des aliments familiers des enfants
	Relance l'activité

COIN CONSTRUCTION – GS

Jeux techniques	Jeux symboliques
Découverte du monde : - découverte des objets - réalisation en volume, à partir de fiches techniques, de photos - analyse de l'image	
Langage : - langage organisé : sert à l'apprentissage visé en découverte du monde - raconter ce que l'on a fait - faire à partir d'une consigne orale - expliquer à d'autres ce qu'il faut faire	- langage en situation - langage d'évocation - pas de consigne spécifique mais observations du maître

LE COIN CONSTRUCTION – MS

Matériel <ul style="list-style-type: none"> - Lego de différentes tailles - engrenages - mécano - cubes - aimants - Clipo - acrobates - puzzles en volume - train et rails - Duplo - Kapla 	Activités et Compétences En présence de l'enseignant : partir de productions des enfants : <ul style="list-style-type: none"> - constructions libres - reproduction d'un modèle - en partant d'une construction simple réalisée par un enfant : la cacher et demander à l'enfant d'expliquer à un autre ce qu'il faut faire pour la reproduire. Ensuite, comparaison : la 2de construction est-elle la même ? - situations problèmes : <ul style="list-style-type: none"> * Construis la plus haute tour * Construis quelque chose avec 2 couleurs qui ne se touchent pas - consignes concernant le thème de la construction, le nombre de pièces, le fait de travailler à plat ou en volume - différencier les pièces et les adapter - assembler les différentes pièces - acquérir une vision dans l'espace
Langage <ul style="list-style-type: none"> - vocabulaire spatial - lexique de la construction : nom du matériel, de la réalisation - formuler ce que l'on est en train de faire - formuler ce que l'on a fait (consignes, étapes, formes et couleurs des pièces...) 	Vivre ensemble Etre capable de coopérer et de partager

LE COIN CONSTRUCTION – PS

MATÉRIEL <ul style="list-style-type: none"> - Lego - Duplo - Briques - Kapla - Cubes En cours d'année, les éléments de construction sont plus petits, plus nombreux, plus complexes.	COMPÉTENCES <ul style="list-style-type: none"> - autonomie - habileté manuelle - compétences relatives aux formes, grandeurs, à la structuration de l'espace - compétences en lien avec « Imagination, Création », « Langage », « Découvrir le monde », « Vivre ensemble »
RÔLE DU MAÎTRE Présence rare, parfois présent pour aider, suggérer, enrichir, motiver Pas de consignes spécifiques	VIVRE ENSEMBLE <ul style="list-style-type: none"> - respect de l'autre - respect du matériel

LE COIN POUPEE – PS

- à l'accueil
- après la sieste
- après les ateliers
- pour une enseignante, le coin poupée est parfois un atelier

Domaines d'activités : - langage - découvrir le monde - vivre ensemble	Formes de travail : - individuel - petits groupes	Consignes : - respect de l'autre, pas de cris, pas de casse, rangement - pas de consigne spécifique, sauf quand le coin devient support d'un atelier
Installation matérielle : Le coin poupée est installé à l'année, car coin très riche. Par contre il peut évoluer par l'apport de nouveaux jouets (poupées, habits, accessoires)	Présence du maître : - rare : aide ponctuelle pour l'habillage de la poupée - inhibition des enfants en présence de l'enseignant	Compétences : - autonomie - langage : jeux de rôle, communication (objectifs plus précis si le coin est support d'un atelier) - habileté manuelle
Evaluation : Diagnostique	Prolongements : Base pour ateliers : - mime : je m'habille (tri de photos, d'images) - travail du schéma corporel - latéralisation	

LE COIN POUPEE – MS

Domaines d'activités - langage oral - activités logiques - motricité fine - activités symboliques (faire comme papa, maman) - découvrir le monde : * structuration du temps (chronologie) * hygiène - vivre ensemble - langage écrit (codage)	Formes de travail - nombre limité (4/5 enfants) pour les jeux libres - 6 enfants pour l'utilisation en ateliers - individuel : remédiation, activité de consolidation, soutien	Activités - rangement du coin : tri, classement, codage/décodage, désignation du coin (photos, dessins, symboles, étiquettes mots) - toilette des poupées - habillage des poupées (vêtements) - apprendre à faire le lit - repassage (pliage et rangement des vêtements)
Consignes - absence de consignes dans les temps de jeux libres, symboliques - consigne ouverte : habillage des poupées - consignes précises : habillage des poupées selon la météo, tri des vêtements selon codage, toilette des poupées selon la chronologie découverte avant	Installation matérielle - dans la classe - lits, poussettes, chaise haute - baignoire, table à langer - étagère ou armoire, paniers ou bacs - table à repasser, fer - poupées sexuées + fille/garçon, de couleurs différentes, avec des cheveux, 2 tailles, matières différentes - vêtements - objets de toilette	Présence du maître - oui ou non selon la consigne donnée - consigne donnée et intervention du maître en fin d'activité - enseignant animateur ou observateur
Compétences en œuvre Selon les domaines d'activités	Evaluation - en activités jeux - en groupe - en différé - en individuel - d'après la fiche de travail	Prolongements - accidents domestiques - hygiène corporelle - les maladies : * jeu symbolique : le docteur - la maison de poupée - les déguisements

LE COIN MARIONNETTES – GS

Ce qui se fait déjà		
Quand? - délestage, mais avant, préparation avec la maîtresse - ponctuellement selon conte travaillé	Activités Au préalable, lecture de contes, de livres, divers jeux en regroupement avec enseignante	Domaines d'activités Langage
Forme de travail Quelques enfants qui ont choisi d'aller dans le coin	Consignes - nombre limité d'enfants, ne pas crier... - nombre de marionnettes limité - pas de consigne précise en cas de délestage	Installation matérielle - marionnettes dans une boîte - 2 tables et un drap pour le castelet - chaises pour les éventuels spectateurs
Présence du maître Selon disponibilité : récréation pluvieuse stagiaires disponibles les adultes jouent avec les enfants	Compétences en œuvre - chronologie d'une histoire - enrichissement du patrimoine culturel (littérature jeunesse) - articulation, intonation, syntaxe - mémorisation - structuration de l'histoire - mise en mots des observations, des idées - écoute et prise en compte de l'autre	
Ce qui n'a pas encore été fait mais que l'enseignante souhaite faire		
<ul style="list-style-type: none"> - se procurer un castelet (IKEA ou Ebay) - albums comportant des dialogues à côté du coin marionnettes - construire le dialogue à partir d'un album sans dialogues - achat de marionnettes d'occasion (Secours Populaire...) - utiliser le matériel des autres coins (dînette...) - construire des marionnettes solides et maniables : tête en plastique et corps en tissu - aborder l'aspect culturel : autres procédé : ombres chinoises, Kamishibai, diapos - lien avec les Sciences : travail sur l'ombre - filmer et projeter (spectacle, échange avec d'autres classes) 		
Evaluation		
<ul style="list-style-type: none"> - Situation d'évaluation 1 : courte scène jouée par rapport à un conte existant <ul style="list-style-type: none"> * tenir son rôle du début à la fin * respecter la chronologie de l'histoire * restituer les formulettes * parler de manière compréhensible (articulation et respect de la structure des phrases) - Situation d'évaluation 2 : courte scène inventée par les enfants <ul style="list-style-type: none"> * se mettre d'accord sur l'histoire, la répartition des rôles • construire une histoire qui ait du sens (début, milieu, fin) 		

LE COIN FERME / ANIMAUX – PS

Installation matérielle - bâtiment - animaux - tapis - engins agricoles - personnages - rondins de bois - bottes de paille - éléments de construction pour enclos	Domaines d'activités - langage - découverte du monde - vivre ensemble - agir dans le monde	Compétences - tri - classement - topologie - connaissance du monde du vivant (animaux, engins, cultures, alimentation) - numération - accepter l'autre - organiser
Compétences langagières - nommer - dialoguer - imaginer	Rôle du maître - installation matérielle - définir des objectifs - observer et réguler - relancer - donner les consignes	Evaluation - observation des réinvestissements lors des jeux libres - réalisation des différentes tâches
Prolongements possibles - sorties, visites (ferme, boulangerie...) - pratiques artistiques : chorale, mime, expression corporelle, bruitages, pâte à sel, écoute... - cuisine : fabrication du pain...		

LE COIN CONSTRUCTION

PROPOSITION D'EVOLUTION DE LA PS A LA GS	
PS :	<ul style="list-style-type: none"> - découverte du monde : manipulation - motricité fine - Langage des actions, des formes, des couleurs
MS :	<ul style="list-style-type: none"> - ajout de contraintes matérielles - travail de l'organisation spatiale - Jeux de motricité fine : taille des éléments - reproduction d'un modèle construit
GS :	<ul style="list-style-type: none"> - construire avec fiche technique - construire par étapes - construire avec modèle réalisé - construire avec un nombre donné de pièces et les utiliser toutes - travailler sur la représentation dans l'espace - déconstruire et reconstruire - verbaliser ses erreurs
RÔLE DU MAÎTRE	
	<ul style="list-style-type: none"> - donne les consignes - observe - aide - valide
UNE PROPOSITION DE PROGRESSION PS → GS AVEC KAPLA ET/OU CUBES EN BOIS (N°1)	
PS :	<ul style="list-style-type: none"> - habileté motrice : préhension - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> • équilibre • taille (petit/grand) • tri de formes et de couleurs • organisation dans l'espace - langage : <ul style="list-style-type: none"> • lexique spatial : dessus/dessous/sur/devant/derrière - vivre ensemble : respecter la construction des autres
MS :	<ul style="list-style-type: none"> - vivre ensemble : imiter et coopérer (avec adulte) - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> • équilibre : reproduire d'après modèle réel, puis d'après fiche • taille : petit/moyen/grand • tri/classement : formes, tailles, couleurs - langage : <ul style="list-style-type: none"> • lexique spatial : à côté de, entre, au-dessus de, au dessous • langage en situation : expliquer ce que l'on fait • langage d'évocation : expliquer ce que l'on a fait (avec réalisation)
GS :	<ul style="list-style-type: none"> - découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> • repérage dans l'espace : modèles plus compliqués • construction de modèles à faire reproduire par un autre élève • reproduire avec des gommettes une construction réalisée avec des cubes • à partir du dessin ou du collage, refaire la construction • à partir du dessin ou du collage, dessiner la construction - vivre ensemble : coopérer pour faire une construction collective - langage : <ul style="list-style-type: none"> • verbaliser un projet collectif avant de le réaliser • expliquer sa propre construction (la construire en temps réel pour valider ou non l'explication) • retrouver les étapes de la construction à partir d'une construction donnée

COIN CONSTRUCTION : PROPOSITION DE PROGRESSION PS -->GS (N°2)		
- Avoir envie de garder pendant une période déterminée une construction qui peut évoluer - Appareil photo pour figer les constructions		
PS	MS	GS
- Lego, Duplo, jeux de briques, Clipo, Magneto - exploration - modèle à reproduire à l'identique	- Lego, Duplo - construire avec consigne : * un objet qui roule * un pont, une maison * un bonhomme - construire un modèle simple à partir d'une photo simple - savoir prendre le nombre de pièces, les couleurs et les situer les uns par rapport aux autres - prolongement : représenter par le dessin	- Lego, Duplo - manipulation, représentation - fiche technique : utiliser, réaliser - construction par 2 : un enfant dicte à l'autre une construction - reproduire à partir de photos prises sous différents angles - prolongement : dessin d'une construction en plan, en volume
Cubes et formes en bois, Kapla	Cubes et formes en bois, Kapla	Kapla
Objets à visser/dévisser avec les mains (flacons, boulons/écrous)	Jeux de mécano bois, plastique : utiliser tournevis, clés (Constribois)	Jeux de mécano
En salle de motricité : - gros jeux de construction (briques) - construction avec le matériel ASCO	idem	idem
Reproduire un modèle en trois dimensions		
- modèle en 3 dimensions - étapes de la construction - pièces nécessaires	On enlève un des trois éléments	On enlève 2 des trois éléments
Réaliser en même temps - que l'enseignant - qu'un autre enfant - côte à côte - face à face	Réaliser d'après les consignes de l'enseignant	Réaliser : - d'après photo - d'après les consignes données par un autre enfant
	- empreintes sur pâte à modeler - dessiner les pièces utilisées en dessinant le contour	Codage d'une fiche par les enfants : découper, coller les photos des pièces utilisées + indiquer la quantité

PROPOSITION DE PROGRESSION COIN POUPEES / DEGUISEMENT

PS	MS	GS
Lexique : nommer : - tête, bras, main, jambe, pied - pantalon, pull, tee-shirt, chaussettes, culotte - enlever, enfiler, habiller, déshabiller,	- visage, cheveux, dos - manteau, accessoires (écharpe, moufles...) - boutonner, lacer	- articulations - détails : couleur... - manches longues, courtes - monter (fermeture), attacher
Motricité fine : - déshabiller la poupée - accepter de se déguiser, de se grimer	- habiller la poupée - se masquer (prolongement : fabrication du masque)	- actions plus complexes : superposer les vêtements, chausser, mettre des accessoires (foulard...) - idem + utiliser un accessoire pour créer un personnage, jeux de rôle, utilisation du masque blanc pour développer l'expression corporelle
Découverte du monde : - découverte d'un personnage	- découverte des différents carnivals (personnages d'un thème)	
Evolution du matériel sur les trois niveaux :		
- la taille des poupées évolue (du poupon à la petite poupée) - au fur et à mesure, ajouter des vêtements, des accessoires - faire évoluer les situations : de « la table à langer » à « donner le bain », « coiffer » - astuces : récupérer des vêtements, aller dans les magasins pendant les soldes sur les jeux, déguisements ...		

PROPOSITION D'EXPLOITATION

Il vous faut maintenant choisir un coin symbolique à partir duquel vous construirez une séquence d'apprentissage.

En vue d'alimenter l'échange et la réflexion, un outil d'analyse de pratique sur la séquence mise en oeuvre vous est proposé ci-dessous . Merci de vous munir de votre document renseigné pour la seconde séance d'animation pédagogique du 5 mars.

Coin symbolique support de la séquence :	
Domaine : découverte du monde, langage, vivre ensemble, agir avec son corps, sensibilité et créativité <small>(rayer les mentions inutiles)</small>	
Principale(s) compétence(s) travaillée(s) :	
Objectif(s) de la séquence :	
Les objectifs ont-ils été atteints ? oui non Dans l'affirmative, quelles conclusions en tirez-vous ? Dans la négative, quels ont été les obstacles ?	
Quelles préconisations émettriez-vous et quelles difficultés avez-vous rencontrées au niveau de :	
la préparation (identification de la compétence, définition des objectifs)	
la préparation matérielle	
la forme de travail et le déroulement des séances	
l'organisation de la classe	
la passation des consignes	
Votre intervention (rôle de l'enseignant)	

