

Les coins jeux

Avril 2017

Le jeu à l'école maternelle

"Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? "

P. Kergomard.

Programmes 2015

Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Qu'est-ce qu'un coin jeu ?

Un coin jeu est un espace de transition entre la maison et l'école. C'est un espace sécurisant pour l'enfant car ce dernier y retrouve des objets familiers.

Une typologie des coins-jeux (cf mission maternelle Créteil)

Jeux d'imitation	Jeux moteurs	Jeux de construction	Jeux de manipulation	Jeux sensoriels
Cuisine Poupées Epicerie Voitures Téléphone ...	Porteurs Trotteurs Piscine de balles	Cubes Puzzles Blocs Pièces de bois Rondins Formes géométriques	Transvasements Graines, eau, sable, perles ... Jeux d'adresse Toupies ...	Parcours tactiles avec différents reliefs, matériaux Boîtes à formes, à toucher Encastremets Modelages

1-Sous quelles conditions

Ils doivent être conçus, préparés de façon rigoureuse.

Etre inscrits dans l'emploi du temps et pratiqués par tous.

Ils s'inscrivent dans le cadre d'un enseignement faisant la place aux quatre modalités d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant, en s'exerçant et en se remémorant.

<http://eduscol.education.fr/pid33040/programme-ressources-et-evaluation.html>

2-Quels sont les apprentissages en jeu ?

Mobiliser le langage dans toutes les situations	Explorer le monde	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Langage en réception <ul style="list-style-type: none"> Observer/écouter Comprendre Réfléchir/agir Entrer en communication non verbale (désigner, reconnaître, catégoriser) 	Découvrir <ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans le temps et dans l'espace Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière 	<ul style="list-style-type: none"> Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées Découvrir les nombres et leurs utilisations
Langage en production <ul style="list-style-type: none"> Nommer Désigner Décrire Comparer Donner des ordres Expliquer Justifier Interpréter Raconter Anticiper 		
Découverte de l'écrit <ul style="list-style-type: none"> Repérage d'étiquettes, d'affichettes etc. 		
Apprendre ensemble et vivre ensemble Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe		

3-Quel est le rôle de l'enseignant ?

L'enseignant, attentif, accompagne chaque enfant dans ses premiers essais, reprenant ses productions orales pour lui apporter des mots ou des structures de phrase plus adaptés qui l'aident à progresser. L'enseignant s'adresse aux enfants les plus jeunes avec un débit ralenti de parole ; il produit des énoncés brefs, syntaxiquement corrects et soigneusement articulés. Constamment attentif à son propre langage et veillant à s'adapter à la diversité des performances langagières des enfants, il s'exprime progressivement de manière plus complexe. Cf programmes 2015- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions).

Points de vigilance :

Suivant le niveau de langage de l'élève, l'enseignant pourra :

- Verbaliser les actions afin d'enrichir le langage en réception
- Reformuler
- Répéter les énoncés produits en enrichissant par des synonymes ou des phrases plus complexes

Du jeu libre au jeu structuré : (page 13-14) :

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf

L'enseignant :

- prévoit la conception du coin jeu (en fonction de ses élèves), son évolution au fil du temps (en fonction d'objectifs ciblés)
- organise les situations (dirigées/en semi autonomie/en autonomie)
- observe/anime/relance/modère/régule/joue
- envisage les aides à apporter
- évalue

4-Quelles modalités de fonctionnement ?

Ce sont des lieux d'apprentissage	Ce ne sont pas des ateliers de délestage
Ils sont inscrits à l'emploi du temps	Ils ne sont pas accessibles en permanence
Petits groupes d'élèves	Ils méritent une réflexion au niveau du cycle : ✓ Programmation-progression ✓ Organisation matérielle
Durée 20 à 30 minutes	
La situation matérielle induit l'apprentissage	

5-Quelles sont les conditions de la réussite ?

Ils doivent évoluer sur l'année et sur l'ensemble des années de la maternelle (les coins en GS deviennent plus scolaires).	On ne répète pas toute l'année la même activité, on peut changer les objets, en enlever, proposer des utilisations différentes.
Le matériel doit être en bon état, adapté à l'âge des enfants, cohérent.	Ce n'est pas un bric à brac.

6- Evaluation

L'enseignant évalue les activités de ses élèves par l'observation des productions langagières, par la verbalisation.

Cf : *Grilles d'observation langage oral*

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/INDICATEURS_DE_PROGRES/90/0/50_pages_1703_551900.pdf

FICHES PROGRESSIONS COINS JEUX

Fiche 1	Poupées	PS-MS
Fiche 2	Dinette	PS
Fiche 3	Dinette	MS
Fiche 4	Malle à vêtements	PS
Fiche 5	Malle à vêtements	MS
Fiche 6	Malle à vêtements	GS
Fiche 7	Garage	PS
Fiche 8	Garage	MS
Fiche 9	Garage	GS
Fiche 10	Puzzles	PS-MS-GS



Travail réalisé en stage par des enseignantes des classes maternelles des écoles primaires Jacques Prévert, Robert Desnos, La Fontaine à Alençon

Jeux d'imitation ☐

Jeux moteur ☐

Jeux de construction ☐

Jeux de manipulation ☐

Jeux sensoriel ☐

FICHE 1 Coin : POUPEES

Niveau de classe

TPS ☐

PS ☐

MS ☐

GS ☐

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Poupées Matériel de toilette Baignoires	Manipulation/Désignation Découverte libre Faire la toilette de poupées avec les enfants Variables : avec eau/ sans eau etc.	Mobiliser le langage : -désignation du lexique -production d'énoncés	Langage en réception ou en production	Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés
2	Enlever le matériel de toilette Amener des vêtements, des chaussons, chaussures de toutes tailles, pour différentes saisons	Manipulation/Désignation Habillage et déshabillage des poupées.	Mobiliser le langage : -désignation du lexique -utilisation des verbes (enfiler, lacer, boutonner, etc.) et d'adjectifs Explorer le monde : -motricité fine	Proposer des vêtements plus ou moins faciles à enfiler, à nommer	Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés Réinvestissement dans les temps d'habillage et de déshabillage collectif
3	Poupées, matériel de toilette et vêtements, chaussures	Catégorisation Nommer, construire des rangements cartonnés, ranger selon des catégories, sous-catégories .	Mobiliser le langage : -argumenter, justifier Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -catégoriser, repérer ce qui est semblable, ce qui est différent, ce qui manque, ce qui est intrus, ce qui permet de nommer la catégorie etc...	Nature de la catégorisation attendue Proposer de la sous catégorisation pour certains	Observer la capacité à catégoriser, argumenter, justifier Jeu des intrus avec argumentation
4	Poupées, matériel de toilette et vêtements, chaussures, accessoires de rangement	Réinvestissement, réactivation Refaire fonctionner tous les éléments vus précédemment	Mobiliser le langage : en augmentant le niveau d'exigence dans tous les domaines	Constitution des groupes en fonction des compétences langagières des élèves.	Observation sur grille de la maîtrise du lexique
5	Des photos des poupées dans différentes situations (différents moments de la toilette, de l'habillage etc.)	Maitriser la chronologie, augmenter le niveau d'abstraction de la représentation du monde Proposer des parcours de plusieurs photos à refaire, désigner, ranger, catégoriser etc.	Mobiliser le langage : lexique et syntaxe Maitriser le sens de lecture (gauche→droite) Explorer le monde : -introduction aux images séquentielles etc.	Nombre de photos en fonction des niveaux Remplacer photos par schémas ou dessins	Observation des énoncés et de leurs enchainements

Jeux d'imitation ☐

Jeux moteur ☐

Jeux de construction ☐

Jeux de manipulation ☐

Jeux sensoriel ☐

FICHE 2 Coin : DINETTE

Niveau de classe TPS ☐ PS ☐ MS ☐ GS☐

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Table et chaises Vaisselle Casier de rangement	Manipulation : désignation Découverte, libre Mettre la table Variable : le nombre de convives	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -utiliser le nombre -étudier le nombre -résoudre des problèmes Mobiliser le langage : -langage et désignation du lexique -production d'énoncés	Etre à l'écoute S'exprimer correctement Apprendre à nommer	Evaluation diagnostique de départ
2	Apport de contenants (boites du commerce, biberon) De fruits et légumes plastiques, pates etc.	Manipulation : désignation Mettre la table et servir à manger Variante : âge des convives Le type de repas	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -différencier et trier -classer et comparer -structuration du temps Mobiliser le langage : -désignation lexicale -production d'énoncés -acquisition de vocabulaire spécifique et de courtoisie	Proposer différents repas de la journée Proposer différents convives (bébés, enfants, adultes)	Observation et repérages des énoncés Mise en commun oralisée Réinvestissement langagier à partir de leur vécu
3	Apport de bacs, casiers, meubles de rangement	Réinvestissement et prolongement Mettre la table Proposer un repas S'organiser pour ranger	Mobiliser le langage : -argumenter et justifier -utilisation de verbes appropriés Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -catégoriser -repérer ce qui est semblable, différent, intrus Explorer le monde : -se repérer dans l'espace	Nature de la catégorisation	Observer la capacité à catégoriser, argumenter et justifier

Jeux d'imitation

Jeux moteur

Jeux de construction

Jeux de manipulation

Jeux sensoriel

FICHE 3 Coin : DINETTE

Niveau de classe TPS PS **MS** GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Table et chaises Vaisselle Casier de rangement	Manipulation : désignation, organisation Découverte, libre Mettre la table Variantes : le nombre de convives (jusqu'à 6) Se répartir les rôles, s'accorder et vérifier	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -approche de petites quantités -correspondance terme à terme -résolution de problèmes Mobiliser le langage : -désignation du lexique -production d'énoncés	Etre à l'écoute S'exprimer correctement Apprendre à nommer	Evaluation diagnostique de départ Observation et repérage du lexique et des productions d'énoncés ainsi que de la résolution des problèmes.
2	Apport de contenants (boîtes du commerce, biberon) De contenus (fruits et légumes plastiques, pâtes) Fiches, imagiers, photographies des aliments	Manipulation : désignation, organisation Mettre la table et servir un repas type (entrée, plat, dessert) Variante : avec ou sans fiche de référence de menu Avec codage, décodage de la fiche menu	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -différencier et trier -classer et comparer Mobiliser le langage : -désignation lexicale -production d'énoncés -acquisition de vocabulaire spécifique et de courtoisie Structuration du temps Se familiariser avec l'écrit	Proposer différents repas	Observation et repérages des énoncés Mise en commun oralisée Réinvestissement langagier à partir de leur vécu Vérification correspondance fiche écrite avec repas
3	Apport de mini four, lavabo et table de cuisson et petits matériels de lavage, séchage	Réinvestissement et prolongement Mettre la table Proposer un repas avec sa préparation, son installation, le nettoyage et le rangement.	Mobiliser le langage : -argumenter et justifier -utiliser des verbes d'action appropriés Explorer le monde : -se repérer dans le temps -connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène	Répartir les rôles si besoin. Aide ponctuelle dans le respect chronologique	Observer la capacité à s'organiser dans des tâches chronologiques

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 4 Coin : MALLE A VETEMENTS**Niveau de classe TPS PS MS GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Malle avec des vêtements usuels (tee-shirt, pantalon, pull, gilet, chaussettes, etc.)	Découverte libre Nommer les vêtements	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent	Etre à l'écoute de chacun	S'habiller en respectant la demande
2	Apporter d'autres vêtements (bonnets, écharpes, gants, etc.)	Nommer les vêtements Les associer à la saison	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent -utiliser les verbes d'action (boutonner, enfiler, fermer, etc.)	Etre à l'écoute de chacun, reformuler	S'habiller en respectant la demande
3	Enrichir davantage la malle	Catégoriser (ranger les chaussettes ensemble, etc.)	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -comparer et classer selon la forme, la taille -construire des collections	Adapter la difficulté de catégorisation à chaque élève	Observer la capacité à catégoriser
4	Garder le contenu de la malle	Donner une contrainte liée au lexique (par exemple : Mettre un tee-shirt rouge)	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et adjectifs) -comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë	Mettre en place des groupes de besoin en fonction des compétences des élèves	Observer sur grille la maîtrise du lexique
5	Contenu identique	Donner une contrainte liée aux photos Cibler les verbes d'action	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier) -comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë	Complexifier la contrainte en fonction des élèves	Etre capable de décrire la photographie (noms et adjectifs travaillés) Respecter la contrainte pour s'habiller

Jeux d'imitation ☒

Jeux moteur ☐

Jeux de construction ☐

Jeux de manipulation ☐

Jeux sensoriel ☐

FICHE 5 Coin : MALLE A VETEMENTS

Niveau de classe TPS ☐

PS ☐

MS ☒

GS ☐

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Malle avec des vêtements usuels (pantalons, gilet, tee-shirt, etc.). Vêtements plus diversifiés qu'en PS	Découverte libre Nommer les vêtements	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent	Etre à l'écoute de chacun, reformuler	S'habiller en respectant la demande
2	Proposer de nombreux accessoires usuels : lunettes, chapeaux, ceinture, cravate, etc.	Nommer les vêtements Les associer à la saison (Prépare la valise pour aller à ...)	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs) Explorer le monde : -repérage dans le temps	Proposer des situations d'habillement et préparer la valise	Vérifier le contenu de la valise en fonction de la « saison » S'attacher à la bonne construction des phrases
3	La même malle « Armoire » voire cartons de rangement	Ranger les vêtements dans l'armoire pour aborder la catégorisation	Mobiliser le langage : -argumenter pour justifier le rangement	Adapter les catégorisations en fonction de chaque élève	Vérifier le rangement de l'armoire Vérifier les capacités à argumenter son choix
4	Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc.	Découverte libre Se déguiser en fonction d'une contrainte	Mobiliser le langage : -développer son imagination dans des activités simulées proches de l'imaginaire -Identifier les personnages de contes	Se déguiser à partir d'une carte personnage Se déguiser à partir d'un album	Vérifier que le déguisement correspond Argumenter, nommer et décrire
5	Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc.	Préparer la valise du Chaperon Rouge, de Blanche Neige, etc. en incluant des intrus Mimer des verbes d'action Quizz : Qui est-ce ?	Mobiliser le langage : -comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs) : connaître ce qui caractérise un personnage	Mettre plus ou moins d'intrus en fonction des compétences	Argumenter, nommer et décrire Vérifier que le déguisement correspond à la demande

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 6 Coin : MALLE A VETEMENTS**Niveau de classe TPS PS MS GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Proposer de nombreux accessoires et éléments thématiques : baguettes magiques, chapeaux de sorcière, capes, etc.	Jeu du robot : se déguiser en fonction d'une photo décrite par un camarade Mimer des verbes d'action Quizz : Qui est-ce ?	Mobiliser le langage : -réactivation du lexique lié à la malle -développer son imagination dans des activités simulées proches de l'imaginaire -identifier les personnages de contes	Se déguiser à partir d'une carte personnage Se déguiser à partir d'un album	Vérifier que le déguisement correspond Argumenter, nommer et décrire
2	Cartons/boîtes de rangement Création d'un affichage	Catégorisation : vêtements, accessoires, etc.	Explorer le monde : -catégoriser Mobiliser le langage : -schématiser -produire un écrit tâtonné	Aide et outils différents suivant les compétences des élèves	Vérifier par un jeu de familles des vêtements
3	Matériel identique	Jeu de la marchande : aller chercher ses vêtements en suivant une liste	Mobiliser le langage : -coder et décoder une liste	Variation des quantités	Adéquation entre la liste écrite et le contenu du panier
4	Matériel identique	Création d'un spectacle Ecriture collective ou par groupe de saynètes Jeux dramatiques	Mobiliser le langage : -produire un énoncé oral, un récit -mémoriser et jouer des saynètes	<i>Aide de l'enseignant</i>	S'investir et participer à un projet Qualité de l'interprétation des textes
5	Matériel identique	Création d'un photorécit du spectacle	Explorer le monde : -Utiliser les nouvelles technologies Mobiliser le langage : -Mémoriser et interpréter des saynètes	<i>Aide de l'enseignant</i>	-Autonomie dans l'utilisation du matériel, (appareil photo, enregistrement...) -Qualité de l'interprétation

Jeux d'imitation ☐

Jeux moteur ☐

Jeux de construction ☐

Jeux de manipulation ☐

Jeux sensoriel ☐

FICHE 7 Coin : GARAGE

Niveau de classe TPS ☐ PS ☐ MS ☐ GS ☐

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Voiture, garage	1. « Range les voitures dans le garage » 2. « Range ensemble celles qui se ressemblent » 3. « Range par couleur »	Explorer le monde : -trier, classer des objets -expliciter la (les) catégorisation(s) opérée(s) - classer selon plusieurs critères Mobiliser le langage : Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...)	Proposer des sous-catégories	Capacité à catégoriser en rangeant
2	Voitures, garages, tapis de circulation, personnages	« Jeux de déplacements verbalisés par l'adulte ou les élèves »	Mobiliser le langage : lexique et syntaxe en lien avec les noms, les verbes d'actions, adverbes... (partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder)	- exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences langagières des élèves	Produire des phrases correctes en employant un lexique approprié
3	Voitures, garages, personnages	« Donne un personnage à chaque voiture »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -estimer des quantités -dénombrer, comparer des collections	- varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves	- Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement - Retenir une quantité
4	Voitures, camions, motos, garage, tapis de circulation	« Continue l'embouteillage en alternant les deux couleurs »	Explorer le monde : -se repérer dans l'espace -respecter un algorithme à deux éléments	- voitures déjà sélectionnées ou non	- respecter un algorithme
5	Voiture, garage, tapis de circulation, kaplas	« Construis un circuit avec les kaplas »	Explorer le monde : -découvrir les objets -réaliser une maquette, adapter son geste aux contraintes et au matériel	Aide de l'enseignant	- construire un circuit fonctionnel

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 8 Coin : GARAGE**Niveau de classe TPS PS MS GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Voitures, véhicules autres, garage	1 « Range les véhicules dans le garage » 2 « Range ensemble les véhicules qui se ressemblent » 3 « Range par couleur et par type de véhicule... »	Explorer le monde : -trier, classer des objets -expliciter la (les) catégorisation opérée -classer selon plusieurs critères Mobiliser le langage : Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...)	- proposer des sous-catégories	- repérer des caractéristiques communes
2	Voiture, garage, tapis de circulation, personnages	1 « déplacement libre des voitures » 2 « déplacer et dire ce qu'on fait à un camarade » 2 « faire une course poursuite et un troisième élève commente »	Explorer le monde : -se déplacer sur une piste -situer un objet par rapport à d'autres Mobiliser le langage : -lexique : se déplacer, circuler, panneau accélérer/ralentir, s'approcher, rattraper, doubler, se garer, stationner, s'enfuir, bloquer, accident, percuter, cogner, rond-point, passage piéton, renverser, écraser	- exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences des élèves	- utilisation pertinente du lexique
3	Voiture et autres véhicules (camion, deux roues, tracteurs..., tapis de circulation)	« Créer un embouteillage en alternant les couleurs ou les véhicules »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : respecter un algorithme Mobiliser le langage : Lexique : idem période précédente + noms des différents véhicules, embouteillage,	Algorithmes à deux ou trois éléments Algorithmes commencés	- respecter un algorithme
4	Voitures, garages, personnages	1 « Donne une voiture à chaque personnage » 2 « Va chercher assez de voitures pour que chaque personnage en ait une » 3 « idem en un seul voyage »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -estimer des quantités -dénombrer une collection, mémoriser une quantité -résoudre des problèmes portant sur des quantités	Variation des quantités en fonction des compétences des élèves	-Dénombrer une collection et la mémoriser
5	Voitures, tapis de circulation, planchettes Kapla, personnages	1 « Construis un circuit pour agrandir l'espace de circulation » 2 « jeu du robot » avec un modèle taille réelle	Explorer le monde : situer des objets dans l'espace, réaliser une maquette, Mobiliser le langage : -comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace	Variation du nombre de Kaplas	- Produire un énoncé compréhensible - comprendre un message

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 9** Coin : GARAGENiveau de classe TPS PS MS GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Voitures + autres types de moyens de transport	1 Jeu avec les nouveaux moyens de transport 2 « Ranger les véhicules »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -Catégoriser -Classifier les moyens de transport (codage et affichages en lien) lexique des noms et des verbes d'action en lien	- pour certains élèves sous-catégories - classement avec deux critères	- repérer des caractéristiques communes - connaître les familles de moyens de transport
2	Camions benne, roues, voitures, tapis de circulation, garages, personnages	1 « Chaque camion doit transporter X roues jusqu'au garage, va chercher le nombre exact de roues dans la réserve » 2 « Va chercher des personnages de manière à ce qu'il y ait autant de passagers dans chaque voiture »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -estimer des quantités - réaliser une distribution, résoudre des problèmes portant sur des quantités Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Lexique : démarrer, dépasser, se croiser, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, s'amuser, échanger, tendre,	- quantités variables suivant les compétences des élèves - restreindre le nombre de voyages	- réaliser une distribution -résoudre des problèmes portant sur des quantités
3	Voitures, garages, tapis de circulation	1 « Suis l'itinéraire dicté par ton camarade » 2 « Dans l'embouteillage, décris la quatrième voiture (cinquième, dixième...) »	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -nommer et formuler en se faisant comprendre une action -comprendre un message et agir de façon pertinente -utiliser les adverbes de temps -comprendre une désignation ordinale	- itinéraire dicté par l'enseignante aux élèves plus en difficulté	- énoncer un itinéraire - suivre un itinéraire oral - comprendre une désignation ordinale
4	Voitures, garages, tapis de circulation	1 « Dessine l'itinéraire que ton camarade a suivi » 2 « Suis l'itinéraire dessiné »	Explorer le monde : - coder et décoder un itinéraire, se repérer dans l'espace d'une page	- itinéraire imité ou non - représentations du tapis : photographies ou schémas	- suivre un itinéraire - représenter un itinéraire
5	Voiture, planchettes Kapla, panneaux, arbres...	1 « Construis le même circuit que le modèle de la photo (le schéma) » 2 « idem en écrivant une commande »	Explorer le monde : - situer des objets dans l'espace, - réaliser une maquette, comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : -produire une liste pour la construction de la maquette	-Modèles plus ou moins complexes	- reproduire un circuit à partir d'un modèle en deux dimensions - coder des objets et établir une liste correspondant au circuit

Jeux d'imitation Jeux moteur **Jeux de construction** Jeux de manipulation Jeux sensoriel **FICHE 10** Coin : PUZZLESNiveau de classe TPS **PS** **MS** **GS**

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
1	Pâte à modeler Objets solides Manipulation libre d'encastresments (pièces en bois, solides...)	Fabrication d'empreintes Placer les pièces	Explorer le monde	Validation par superposition ou encastrement	
2	Morceaux mélangés (pièces cartonnées.) TICE *	Associer une forme à son encastrement / empreinte	Explorer le monde	Formes réversibles ou non	Coller la pièce sur son empreinte
3	Puzzles simples TICE *	Orientation des pièces Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres.	Explorer le monde	Nombre de pièces	Auto-évaluation (Rangement dans l'étagère /Autonomie)
4	Puzzles personnalisables TICE *	Orientation des pièces Découpage Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres Lien avec d'autres disciplines	Explorer le monde	Nombre de pièces Accès au modèle	Auto-évaluation (lien avec les tableaux à double entrée) http://classematernelle.canalblog.com
5	Puzzles complexes TICE *	Reconstituer une image Situer des éléments les uns par rapport aux autres. Discrimination visuelle, savoir reproduire un puzzle à partir d'un modèle. S'orienter dans l'espace.	Explorer le monde	Nombre de pièces Accès au modèle	Observation des stratégies, explication par les enfants. Recherche des coins du puzzle, des bords du puzzle...

TICE et Puzzles : PuzMat : logiciel permettant de fabriquer des puzzles à partir d'images importées. Learning Apps : générateur d'activités en ligne dont activité de type puzzle. Echos d'écoles <http://echosdecole.com/games/search?s=morceaux>. TBI, IPAD