

# COIN DEGUISEMENT



Aménagement matériel (**remarques spécifiques liées à cet espace**) :

Espace délimité, espace temporaire mais en place pendant plusieurs semaines.

**Le mobilier :**

Miroir incassable (assez grand), miroirs (classiques et déformants).

Porte-manteaux, portants, patères, tringles et cintres, coffre et/ou valises, boîtes à chapeaux.

**Le matériel :**

Déguisements d'animaux, de personnages, de héros et de métiers, vêtements de récupération faciles à enfiler, chaussures (taille adulte), bottes, sacs divers, masques, chapeaux divers (de clown, de sorcière, de fée, de soleil, toque de cuisinier, casquettes, képis, casques, calots, bérets), gants (de laine, de ménage, de boxe, de jardinier, de latex, de crin), lunettes, paniers, foulards, châles, capes, grands tissus, colliers, barrettes, pinces, diadèmes, couronnes, postiches, baguettes magiques, bretelles, armure de chevalier, fourrure, tabliers, cannes, parapluies, fausses-moustaches, blouses blanches, peignes, élastiques, brosses, mouchoirs en papier, maquillage, plumes, paillettes...

**Le matériel évolutif :** musique choisie par le maître.

## TOUT PETITS-PETITS

| <b>DOMAINE</b><br><b>Compétences</b><br><b>Objectifs spécifiques</b>  | <b>Situations et déroulement des activités</b><br><i>Consignes et rôle du maître</i>   |
|---|--|
| <b>DEVENIR ELEVE</b><br>Construire une image positive de soi<br>Eprouver de la confiance en soi                 | Se déguiser et venir se montrer aux autres. Prendre des photos.<br>Les photos sont collées ensuite dans le cahier de vie et dans le coin déguisement pour créer l'ambiance ou pour servir de modèles.<br>Organiser en prolongement un carnaval, un défilé. |
| <b>LANGAGE ORAL</b><br>S'exprimer, échanger   | A partir des photos, décrire, nommer avec un lexique approprié son déguisement.  |
| <b>AGIR AVEC SON CORPS</b><br>Réaliser des actions à visée expressive et artistique                             | Une fois déguisés, les enfants doivent inventer une chorégraphie sur musique appropriée.   |
| <b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br>Se repérer dans le temps<br>Situer des événements les uns par rapport aux autres. | A partir de photos prises d'un enfant en train de se déguiser, nous allons remettre les photos dans l'ordre.<br><i>Je vais écrire ce que vous allez me dire.</i>   |
| <b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br>Découvrir les objets.<br>Associer l'objet à sa représentation.                    | Construire des cartes avec les photos puis plus tard avec les dessins des éléments du coin déguisement. Les enfants tirent 2 ou 3 cartes et doivent retrouver les accessoires et imaginer un déguisement.  |
| <b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br>Découvrir le vivant.  | Faire nommer, les parties du corps lorsque l'on décrit un déguisement. Lexique simple (tête, mains, pieds...).   |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/> Découvrir la matière<br/> Découvrir les qualités tactiles des matières.</p>                      | <p>Trier les déguisements en fonction de leur qualité tactile : ce qui est doux.</p>  |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/> Découvrir les objets.<br/> Explorer les propriétés des objets.<br/> Assembler.</p>               | <p>Proposer aux enfants une chaussure et leur demander de retrouver la deuxième.</p>  |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/> Découvrir les nombres.<br/> Comprendre les fonctions du nombre.<br/> Comparer des quantités.</p> | <p>Activité autour de la paire : mettre les choses par deux (chaussures, gants...)</p>  |
| <p><b>AGIR AVEC SON CORPS</b><br/> Développer la motricité fine.</p>  | <p>Proposer des fermetures variées qui travaillent la précision et la pression du geste : boutons, scratch, pressions, fermeture zippée, agrafes.<br/> Actions : pression du pouce, des doigts, utilisation des doigts comme pince.</p> |

## Coin déguisement

Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace): Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace) :

Espace délimité, espace temporaire mais en place pendant plusieurs semaines.

**Le mobilier :**

Miroir incassable (assez grand), miroirs déformants.

Porte-manteaux, portants, patères, tringles et cintres, coffre et/ou valises, boîtes à chapeaux.

**Le matériel :**

Déguisements d'animaux, de personnages, de héros et de métier, vêtements de récupération faciles à enfiler, chaussures (taille adulte), bottes, sacs divers, masques, chapeaux divers (de clown, de sorcière, de fée, de soleil, toque de cuisinier, casquettes, képis, casques, calots, bédrets), gants (de laine, de ménage, de boxe, de jardinier, de latex, de crin), lunettes, ceintures, paniers, foulards, châles, capes, grands tissus, colliers, barrettes, pinces, diadèmes, couronnes, postiches, baguettes magiques, bretelles, armure de chevalier, fourrure, tabliers, cannes, parapluies, fausses-moustaches, blouses blanches, peignes, élastiques, brosses, mouchoirs en papier, maquillage, plumes, paillettes...

**Le matériel évolutif :** musique choisie par le maître.

### MOYENS

| DOMAINE<br>Compétences<br>Objectifs spécifiques  | Situations et déroulement des activités<br><i>Consignes et rôle du maître</i>  |
|--|--|
| <p><b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b><br/>Echanger, s'exprimer.<br/>Raconter, en se faisant comprendre, une courte saynnette inventée.</p> | <p>Par petits groupes de 2 ou 3, les enfants inventent un scénario qu'ils jouent devant les autres.<br/>Le maître prend des photos pour un prolongement possible : remettre les photos dans l'ordre. Expliciter, justifier, légendier en dictant à l'adulte.</p>   |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Découvrir le vivant.<br/>Les différentes parties du corps.</p>                                       | <p>Faire nommer, les parties du corps lorsque l'on décrit un déguisement.<br/>Affiner le lexique (torse, cou, dos, épaules...)</p>   |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Découvrir la matière.<br/>Découvrir les qualités tactiles des matières.</p>                          | <p>Classer les vêtements en fonction de leur matière : coton, cuir, laine, fourrure, velours...<br/>Jeu de reconnaissance tactile : <i>mets ta main dans le sac, touche et dis ce que tu penses toucher</i>. On montre pour vérifier.</p>  |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Se repérer dans le temps.<br/>Notion de successivité des actions.</p>                                | <p>A partir de photos de vêtements figurant en vrac, s'organiser pour enfiler les vêtements dans un ordre précis.<br/>Exprimer ce que l'on a fait et l'ordre dans lequel on l'a fait.<br/>Utilisation des connecteurs temporels.<br/><i>Dis comment tu as fait pour t'habiller comme ça.</i><br/>Question de relance : <i>Qu'as-tu mis d'abord ?</i></p> |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Se repérer dans le temps.<br/>Distinguer hiver/été.</p>  | <p>Classer les vêtements d'été et ceux d'hiver.<br/>A partir de cartes symbolisant l'été ou l'hiver : les enfants vont s'habiller en conséquence et se présentent avec leur carte aux autres qui valident</p>  |
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Se repérer dans l'espace.<br/>Exprimer l'espace.</p>   | <p>Première séquence :<br/>Mettre à disposition 2 chapeaux bien distincts, les enfants recherchent à deux les différentes manières de se positionner l'un par rapport à l'autre.</p>   |

Le maître prend des photos, après avoir fait verbaliser.

Deuxième séquence :

Demander à 2 enfants de choisir une photo et de se positionner comme sur la photo, un troisième enfant dispose de la photo et valide.

Troisième séquence :

2 enfants choisissent chacun un des 2 chapeaux, un troisième dispose de la photo et dit à ses camarades comment il faut se positionner pour être conforme à la photo.

## coin déguisement

Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace): Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace) :

Espace délimité, espace temporaire mais en place pendant plusieurs semaines.

**Le mobilier :**

Miroir incassable (assez grand), miroirs déformants.

Porte-manteaux, portants, patères, tringles et cintres, coffre et/ou valises, boîtes à chapeaux.

**Le matériel :**

Déguisements d'animaux, de personnages, de héros et de métier, vêtements de récupération, chaussures (taille adulte), bottes, sacs divers, masques, chapeaux divers (de clown, de sorcière, de fée, de soleil, toque de cuisinier, casquettes, képis, casques, calots, bérets), gants (de laine, de ménage, de boxe, de jardinier, de latex, de crin), lunettes, ceintures, paniers, foulards, châles, capes, grands tissus, colliers, barrettes, pinces, diadèmes, couronnes, postiches, baguettes magiques, bretelles, armure de chevalier, fourrure, tabliers, cannes, parapluies, fausses-moustaches, blouses blanches, peignes, élastiques, brosses, mouchoirs en papier, maquillage, plumes, paillettes...

**Le matériel évolutif :** musique choisie par le maître.

### GRANDS

|  |  |
|--|--|
| <p><b>AGIR AVEC SON CORPS</b><br/>Développer la motricité fine.</p>  | <p>Enfiler des vêtements difficiles, serrés (collant, vêtements cintrés, boucles de ceinture, lacets...)</p>   |
| <p><b>DECOUVRIR L'ECRIT</b><br/>Se préparer à apprendre à lire et écrire<br/>Distinguer les sons de la parole.</p>   | <p>Scander les syllabes, manipuler les syllabes (en ôter une, en combiner plusieurs, percevoir une syllabe identique...)<br/>A partir des accessoires et des vêtements du coin déguisement qui servent de supports.</p>  |
| <p><b>DECOUVRIR L'ECRIT</b><br/>Se préparer à apprendre à lire et écrire<br/>Distinguer les sons de la parole.<br/>Apprendre les gestes de l'écriture.</p>   | <p>Construire un Abcdaire des vêtements de l'espace déguisement.<br/>Penser à faire figurer les mots dans les 2 écritures (scriptes et cursives)</p>   |
| <p><b>DECOUVRIR L'ECRIT</b><br/>Se préparer à apprendre à lire et écrire<br/>Aborder le principe alphabétique.<br/>Mettre en relation des sons et des lettres.<br/>Apprendre les gestes de l'écriture.</p>       | <p>Construire un imagier à base de photos ou de dessins des éléments de l'espace déguisement.<br/>Associer le son à un code alphabétique. Associer le mot oral à son écriture. Penser à faire figurer les mots dans les 2 écritures (scriptes et cursives)<br/>Les enfants peuvent s'exercer à l'écriture de ces mots (ordinateur, écriture sur une ligne, entre 2 lignes, avec ou sans modèles)</p> |
| <p><b>DECOUVRIR L'ECRIT</b><br/>Se préparer à apprendre à lire et écrire<br/>Aborder le principe alphabétique.<br/>Reconnaître un mot écrit en se référant à des outils à disposition (abécdaire ou imagier)</p> | <p>Des cartes avec les mots des éléments du coin déguisement : les enfants tirent 2 ou 3 cartes, les lisent, se déguisent et viennent se montrer au maître qui valide.<br/><br/>Différencier : adapter le nombre de cartes et la complexité des mots au niveau des élèves.</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b><br/>Se repérer dans l'espace<br/>Exprimer l'espace.</p>                 | <p>Première séquence :<br/>Mettre à disposition 3 chapeaux bien distincts, les enfants recherchent à trois les différentes manières de se positionner les uns par rapport aux autres.<br/>Le maître prend des photos, après avoir fait verbaliser.<br/>Deuxième séquence :<br/>Demander à 3 enfants de choisir une photo et de se positionner comme sur la photo, un quatrième enfant dispose de la photo et valide.<br/>Troisième séquence :<br/>3 enfants choisissent chacun un des 3 chapeaux, un quatrième dispose de la photo et dit à ses camarades comment il faut se positionner pour être conforme à la photo.<br/>Quatrième séquence :<br/>Légènder les photos en dictée à l'adulte qui transpose dans les 2 écritures.</p> |
| <p><b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER</b><br/>Le dessin.<br/>Les compositions plastiques.</p>      | <p>Se dessiner déguisé ou dessiner un autre enfant déguisé.<br/>En utilisant le collage, déformer les personnages découpés dans des catalogues.<br/>Imaginer et concevoir un décor pour des personnages qui ont émergé du coin déguisement ou pour jouer des saynettes.</p>   |
| <p><b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b><br/>Echanger, s'exprimer.<br/>Raconter des histoires inventées.</p> | <p>Inventer une histoire mettant en scène des personnages créés dans l'espace déguisement et la mettre en scène.<br/>Filmer et analyser.<br/>Recommencer, améliorer la production jusqu'à aboutir à un produit présentable aux parents, aux autres classes.<br/>Mettre en place un projet (scénario, décor, sonorisation, choix des textes et des ambiances musicales)<br/>Créer un album de l'histoire inventée.</p>   |