

# COIN GARAGE



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

- des voitures,
- un garage,
- un tapis de sol représentant routes et chemins
- d'autres types de véhicules, camion, remorques, tracteurs, train,
- des éléments de décor, ponts, des plans inclinés, arbres, maison, pompe à essence, des kaplas...
- des personnages,
- des petits objets à transporter

## 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.
- permettre une approche du code de la route
- structurer la représentation spatiale de l'enfant: à côté de, avant, arrière.

## AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- développer la précision du geste moteur.

## TOUT PETITS/ PETITS

<b>DOMAINE</b> <b>compétences</b> <b>objectifs spécifiques</b>	<b>Situation et activités des enfants</b> <b>consignes et rôles de la maîtresse</b>
<b>LANGAGE</b> apprendre à nommer les véhicules que spécifique de base, enrichir le bulaire)	Apprendre à nommer les véhicules à partir des objets puis du référentiel de photos créé avec les enfants.
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> reconnaître, nommer, classer des objets selon leur qualité ou leur usage.	<i>Des véhicules et des objets intrus à remettre dans une boîte avec la photo du coin garage.</i> <i>TPS: Range les voitures dans la boîte du coin garage.</i> <i>PS Range les véhicules dans la boîte du coin garage.</i>
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> <b>LANGAGE</b> se repérer dans l'espace effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées	Faire verbaliser et verbaliser avec les enfants les déplacements effectués par une voiture que l'on déplace. La voiture quitte le parking, elle prend la route, tourne et passe devant l'école pour aller se garer.
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> se repérer dans l'espace	Ordonner des files de véhicules selon un modèle.

algorithme	Exemple: range les véhicules sur le parking en regardant le modèle (critère de couleur ou de nature de véhicules)
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> formes et grandeurs manipuler des objets et repérer les propriétés simples	Effectuer les tris des véhicules selon un critère (couleur ou type de véhicules).
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> repérer un danger et le prendre en compte les risques de la rue	Apprendre à faire traverser un personnage sur le passage pour piétons et faire attention aux voitures. <i>X veut aller à l'école, il doit traverser la rue, montre moi comment il fait.</i> Respecter le passage piéton et faire arrêter la voiture.
<b>DECOUVERTE DU MONDE:</b> approcher les quantités et les nombres résoudre des problèmes portant sur les quantités: distribution, partage	Correspondance terme à terme: jeu autour des places de parking. <i>Place les voitures pour que toutes les places soient occupées.</i>
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres associer nombres / configuration des doigts /constellations du dé.	Jeu à règle du type jeu de l'arbre (quantité de 1 à 10) dé avec 1, 2, 3 <i>Je complète mon parking selon le nombre donné par le dé. Je gagne si mon parking est rempli.</i>
<b>DECOUVERTE DU MONDE</b> les objets mettre en oeuvre des stratégies technologiques pour fabriquer des convois. Notion de traction d'un véhicule par un autre.	Les véhicules choisis ont des possibilités de s'accrocher. On souhaite que les enfants comprennent la notion de traction et sachent accrocher des véhicules entre eux pour les tracter. Tracteur et remorque ou dépanneuse et voiture, locomotive et wagons. <i>La voiture est en panne, elle ne roule plus. Comment faire pour la conduire au garage?</i>
<b>APER</b> Identifier des espaces de circulation	Faire cheminer les véhicules sur les routes, les piétons sur les trottoirs
<b>APS</b> Gérer des premières alertes	Simuler un accident de la circulation et pouvoir s'identifier

## MOYENS

<p><b>DOMAINE</b> compétences objectifs spécifiques</p>	<p><b>Situation et activités des enfants</b> <i>consignes et rôles de la maîtresse</i></p>
<p><b>LANGAGE</b> apprendre à nommer les véhicules (lexique spécifique de base enrichir le vocabulaire)</p>	<p>Apprendre à nommer de plus en plus de véhicules à partir des objets puis du référentiel de photos ou symboles créé avec les enfants.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> reconnaître, nommer, classer des objets selon leur qualité ou leur usage.</p>	<p>Des photos des véhicules et des objets intrus à remettre dans une boîte avec la photo du coin garage. <i>Range les photos des véhicules dans la boîte du coin garage.</i></p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> <b>LANGAGE</b> se repérer dans l'espace effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte.</p>	<p>Décrire des déplacements pour aller d'un point à un autre avec une représentation et une codification des déplacements. Une photocopie du tapis de route avec un tracé à reproduire avec son véhicule puis l'inverse : l'enfant dessine un parcours sur la photocopie qui permettra à un autre enfant de le réaliser sur le tapis.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> <b>LANGAGE (compréhension)</b> se repérer dans l'espace parvenir à situer des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</p>	<p>Placer les voitures selon une consigne orale donnée par la maîtresse. Complexifier le nombre d'informations. Place la voiture verte au premier étage sur la place de parking la plus proche de l'ascenseur.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> se repérer dans l'espace algorithmique</p>	<p>Ordonner des files de véhicules selon un ordre précis ou selon un algorithme 1/1 déterminé. Exemple: faire une file de voitures devant la station essence en alternant voiture rouge et voiture verte.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> formes et grandeurs repérer les propriétés des objets</p>	<p>Jeux de cartes permettant de nommer le matériel et d'effectuer les tris selon un critère couleur, taille ou type de véhicules.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> repérer un danger et le prendre en compte, les risques de la rue.</p>	<p>Faire traverser un personnage sur le passage pour piétons et faire attention aux voitures, aux panneaux de signalisation. Créer une petite histoire.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE:</b> approcher les quantités et les nombres résoudre des problèmes portant sur les quantités: distribution,</p>	<p>Réaliser une collection de véhicules demandée. <i>1) Compte les places de parking, va chercher le nombre de voitures dont tu as besoin pour remplir toutes les places.</i> <i>En as-tu pris assez? Ou pas assez? ou trop?</i></p>

<p>partage, notion de "autant que" ( procédures numériques, ou non). Connaître la suite orale des nombres.</p>	<p><i>2) Il y a déjà des véhicules garés, compte et va chercher le nombre de véhicules qui manquent pour remplir le parking. Complément à 5</i></p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres associer le nom des nombres connus avec la configuration des doigts, les constellations du dé ou leur écriture chiffrée.</p>	<p>Jeu à règle du type jeu de l'arbre (quantité de 1 à 10) dé avec 1, 2, 3, -1, -2 <i>Je complète mon parking selon le nombre donné par le dé. Je gagne si mon parking est rempli.</i> Si un "moins" précède le nombre, on redonne le nombre de voitures.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b> les objets mettre en oeuvre des stratégies technologiques pour fabriquer des convois. Notion de traction d'un véhicule par un autre.</p>	<p>Les véhicules choisis n'ont pas forcément de possibilités de s'accrocher. On souhaite que les enfants comprennent la notion de traction et sachent accrocher des véhicules entre eux pour les tracter. Tracteur et remorque ou dépanneuse et voiture, locomotive et wagons. Pour cela, on laisse à leur disposition du matériel (trombone, pâte à fixer, ficelle, ruban adhésif...) pour accrocher et par tâtonnement trouver les possibilités d'accrochage. <i>Les wagons du train n'ont plus d'attaches, comment refaire le train ?</i></p>
<p><b>APER</b> Identifier des espaces de circulation</p>	<p>Faire cheminer les véhicules sur les routes, les piétons sur les trottoirs, les vélos sur les pistes cyclables</p>
<p><b>APS</b> Gérer des premières alertes</p>	<p>Simuler un accident de la circulation et pouvoir s'identifier, et donner son adresse</p>

## GRANDS

<p><b>DOMAINE</b> compétences objectifs spécifiques</p>	<p><b>Situation et activités des enfants</b> <i>consignes et rôles de la maîtresse</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>LANGAGE</b></p> <p>apprendre à nommer les véhicules afin d'acquérir un lexique spécifique de base enrichir le vocabulaire</p>	<p>Apprendre à nommer de plus en plus de véhicules à partir des objets puis du référentiel de photos et mots créé avec les enfants.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>reconnaître, nommer, classer des objets selon leur qualité ou leur usage.</p>	<p><i>Des noms de véhicules et des noms d'objets intrus (un référentiel lexical aura été créé avec les enfants) à trier</i></p> <p><i>Retrouve les noms des véhicules à l'aide du référentiel lexical.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>se repérer dans l'espace effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte.</p>	<p>Décrire des déplacements pour aller d'un point à un autre avec une représentation et une codification des déplacements (système de fiches). On peut faire également des "dictées" de parcours d'un élève à un autre avec vérification de la compréhension en comparant là où le véhicule doit normalement arriver après description du parcours.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>se repérer dans l'espace parvenir à situer des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Associer le nom des nombres avec son écriture chiffrée.</p>	<p>Placer les voitures selon une consigne orale donnée par la maîtresse: différencier le choix de départ du véhicule avec une consigne complexe: <i>Tu prends un véhicule à deux roues ou un véhicule à quatre portes, ou un coffre...</i></p> <p>Les places de parking peuvent être numérotées: <i>place la voiture verte sur l'emplacement n°..., entre l'emplacement n°7 et l'emplacement n°12 par exemple.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>se repérer dans l'espace algorithme</p>	<p>Ordonner des files de véhicules selon un ordre précis, algorithme complexe (varier nature et couleur des véhicules) Exemple: une voiture bleue, un tracteur jaune...</p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>formes et grandeurs repérer les propriétés des objets</p>	<p>Jeux de cartes permettant de nommer le matériel et d'effectuer les tris selon plusieurs critères: couleur, taille et/ou type de véhicules.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DECOUVERTE DU MONDE</b></p> <p>repérer un danger et le prendre en compte les risques de la rue connaître le stop, les feux, le sens</p>	<p>Imaginer une situation de déplacement de personnes sur un parcours (tapis ou parcours dessiné) avec des véhicules, des panneaux, et une obligation de passer à certains endroits.</p>

<p>giratoire, les panneaux pour tourner (gauche droite) sens interdit</p>	
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE:</b>  approcher les quantités et les nombres  résoudre des problèmes portant sur les quantités: distribution, partage, diminution, augmentation, somme, complément, en utilisant des procédures non numériques ou numériques.  Connaître la suite orale des nombres  notion de "autant que"</p>	<p>Réaliser une collection de véhicules demandée.  1) <i>Il y a déjà des véhicules garés, compte et va chercher le nombre de véhicules qui manquent pour remplir le parking. Complément à 10</i>  2) <i>Place autant de voitures que de places de voitures.</i>  Pour inciter les enfants à compter, on peut mettre la boîte de véhicules loin du parking.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b>  dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres  associer le nom des nombres connus avec la configuration des doigts, les constellations du dé ou leur écriture chiffrée.</p>	<p>Jeu à règle du type jeu de l'arbre (quantité de 1 à 10) dé avec 1, 2, 3, -1, -2  <i>Je complète mon parking selon le nombre donné par le dé. Je gagne si mon parking est rempli.</i>  Si un "moins" précède le nombre, on redonne le nombre de voitures.</p>
<p><b>DECOUVERTE DU MONDE</b>  les objets  mettre en oeuvre des stratégies technologiques pour fabriquer des convois.  Notion de traction d'un véhicule par un autre.</p>	<p>Les véhicules choisis n'ont pas forcément de possibilités de s'accrocher. On souhaite que les enfants comprennent la notion de traction et sachent accrocher des véhicules entre eux pour les tracter. Tracteur et remorque ou dépanneuse et voiture, locomotive et wagons. Les GS cherchent du matériel possible dans la classe (trombone, pâte à fixer, ficelle, ruban adhésif...) pour accrocher et par tâtonnement trouver les possibilités d'accrochage.  <i>Les wagons du train n'ont plus d'attache, comment refaire le train ?</i></p>
<p><b>APER</b>  Identifier des espaces de circulation</p>	<p>Faire cheminer les véhicules sur les routes, les piétons sur les trottoirs, les vélos sur les pistes cyclables.  Jouer avec un même personnage passant dans ses usages différents des espaces de circulation.</p>
<p><b>APS</b>  Gérer des premières alertes</p>	<p>Simuler un accident de la circulation et pouvoir s'identifier, et donner son adresse. Décrire brièvement un environnement, les circonstances de l'accident (types d'usagers, nombre de personnes blessées)</p>