

COIN POUPEES



Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace):

- plusieurs poupées
- des lits adaptés à la taille des poupées.
- literie adaptée au mobilier (draps, couvertures, oreillers)
- commode/armoire de rangement
- vêtements à la taille des poupées, simples pour les petits
- table à langer, baignoire
- gants et serviettes
- matériel de toilette (couches, brosses, shampooing...)
- poussette, landau.....
- chaise haute, biberons, bavoirs, pot....
- affichage aidant à identifier l'espace éducatif.

NB Le matériel sera introduit et/ou renouvelé au cours de l'année.

Compétences générales lors du jeu libre

DEVENIR ELEVE

(Vivre ensemble)

- éprouver sa liberté d'agir
- accepter, respecter les autres.
- partager avec les autres : jeu, espace, matériel.
- coopérer
- développer l'autonomie de l'enfant

(Construire son identité)

- se distinguer en tant que personne, tenir des rôles et les inventer.
- développer son imagination dans des activités simulées.
- développer des compétences d'initiatives.
- développer le plaisir du jeu.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- Oser parler à sa poupée, à un camarade.
- communiquer sans l'aide de l'adulte.

Activités semi dirigées et dirigées

TOUT- PETITS/PETITS

DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité (consignes-rôle du maître)
<p style="text-align: center;">S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>- Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique</p>	<p>-Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée</p> <p>-Le réinvestir en situation.</p>
<p style="text-align: center;">AGIR DANS LE MONDE</p> <p>développer ses capacités motrices dans les manipulations : tirer, pousser, se déplacer (répondre aux besoins de déambulation des petits).</p>	<p>Utiliser la poussette pour promener le bébé.</p> <p><i>Promène le bébé dans la classe.</i></p>
<p style="text-align: center;">DEVENIR ELEVE</p> <p>Gérer ses émotions</p>	<p>Accepter de se séparer de la poupée</p> <p><i>Remettre la poupée dans le lit</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE découvrir les objets</p> <p>réaliser des actions techniques spécifiques</p> <p style="text-align: center;">S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>-commenter son action immédiate (langage en situation), dire ce que l'on fait.</p>	<p>Habiller la poupée avec des vêtements simples (enfiler, fermer le vêtement par des scratchs ou pressions).</p> <p><i>Aujourd'hui, nous allons apprendre à habiller les poupées.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE numération</p> <p>-résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage)</p> <p>-réaliser une collection d'objets comportant le même nombre qu'une collection témoin (1, 2 et 3)</p>	<p>Résoudre la situation problème en allant chercher le nombre de vêtements nécessaires afin d'habiller les poupées.</p> <p><i>Voici des bébés, va chercher le nombre juste de vêtements nécessaires pour les habiller.</i></p> <p><i>Les poupées sont-elles toutes habillées entièrement ?</i></p> <p><i>Reste-t-il des vêtements dans ton panier ?</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Découvrir le vivant</p> <p>-intéresser l'enfant à l'hygiène et à la santé notamment à la nutrition.</p> <p>-connaître et appliquer quelques règles de l'alimentation (régularité des repas, types de repas)</p>	<p>Adapter gestes et postures pour nourrir le bébé (assis, bébé sur les genoux pour donner le biberon ; asseoir le bébé à la chaise pour lui donner son repas).</p> <p><i>Donne à manger à ton bébé (repas dans la chaise et/ou biberon).</i></p> <p><i>Ton bébé est-il bien assis ?</i></p> <p><i>Tiens-tu ton bébé correctement ?</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Domaine du vivant</p> <p>-apprendre les règles élémentaires de l'hygiène du corps.</p> <p>-connaître et nommer les différentes parties du corps</p>	<p>Atelier dirigé : la toilette des bébés.</p> <p>-nettoyer le bébé (utilisation du gant de toilette, du savon)</p> <p>-le rincer, le sécher, le coiffer</p> <p><i>Aujourd'hui, nous allons laver les bébés comme à la maison.</i></p> <p><i>Que vas-tu faire en premier ?</i></p> <p><i>Que fait-on ensuite ?</i></p>

<p>DECOUVERTE DU MONDE -identifier les risques de l'environnement familial proche</p>	<p>-remarquer une situation dangereuse : risque de noyade, de chute, de brûlure, d'ingestion -construire un tableau récapitulatif : dangereux ou non..</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Formes et grandeurs Ranger et trier des objets selon leur usage.</p>	<p>Ranger les vêtements et accessoires de puériculture au bon endroit (dans l'armoire adéquate). <i>Range chaque chose au bon endroit (dans les bonnes armoires).</i> <i>Attirer l'attention de l'élève si erreur.</i></p>
<p>APPRENDRE A PORTER SECOURS -repérer une situation inhabituelle ou de danger. -donner l'alerte -donner le nom de la victime (poupée) S' APPROPRIER LE LANGAGE -utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.</p>	<p>Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée (exemple : chute de la poupée). <i>Va prévenir quelqu'un et explique ce qui s'est passé</i> <i>Précise bien qui est tombé, à quel endroit et ce qui est arrivé.</i></p>

MOYENS	
DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité <i>(consignes-rôle du maître)</i>
<p style="text-align: center;">S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>- Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique - Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques.</p>	<p>- Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée - Le réinvestir en situation. - jouer des saynètes, dialoguer, utiliser différentes formes de langage dans des situations vivantes. <i>Le maître peut faire partie de la saynète afin de dynamiser le jeu des élèves.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE se repérer dans le temps utiliser des repères dans la journée et l'année</p>	<p>Habiller les poupées: - selon le moment de la journée - selon la saison <i>- exemple : on va coucher la poupée, il faut l'habiller en conséquence (mettre son pyjama). A quel moment de la journée sommes-nous ? Quel temps fait-il aujourd'hui ? As-tu vraiment habillé ton bébé en conséquence ?</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Découvrir les objets réaliser des actions techniques spécifiques</p>	<p>Habiller les poupées: - en changeant le type de vêtement (boutons, pressions, fermetures éclair...) <i>Habille les poupées avec les vêtements dont tu disposes.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Découvrir les objets - reconnaître des objets selon leur usage. - reproduire un assemblage d'objets à partir d'un modèle. - reconnaître les couleurs, les nommer.</p>	<p>Habiller les poupées en respectant la fiche modèle (photo en début d'année puis introduction d'un code). <i>Habille ta poupée comme le modèle.</i> <i>Remédiation : faire décrire le modèle à l'enfant avant de commencer l'habillage de la poupée.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Domaine du vivant. - connaître et nommer les différentes parties du corps. - découverte des articulations.</p>	<p>Habiller la poupée en nommant les parties du corps correspondantes. <i>Nomme les parties du corps de la poupée.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE Numération - résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage, complément) - réaliser une collection d'objets comportant le même nombre qu'une collection témoin (jusque 4)</p>	<p>- Résoudre la situation problème en allant chercher le nombre de vêtements nécessaires afin d'habiller les poupées. - Résoudre la situation problème en allant chercher les vêtements manquants pour compléter les tenues. <i>- Voici des bébés, va chercher le nombre juste de vêtements nécessaires pour les habiller. - complète les tenues des poupées (une poupée a déjà un pantalon, une autre un maillot...)</i></p>

<p>DECOUVERTE DU MONDE Formes et grandeurs Ranger et trier des objets en suivant un code établi (couleur ou sorte).</p>	<p>Ranger les vêtements et les accessoires de puériculture au bon endroit, en respectant le code (couleur et /ou type de vêtement) <i>Regarde le modèle pour ranger chaque chose à sa place dans l'espace poupée.</i></p>
<p>APPRENDRE A PORTER SECOURS -donner l'alerte -donner le nom de la victime (poupée) et l'endroit où l'on se trouve -apprendre à téléphoner et composer le 15 -revenir vers la victime et la rassurer.</p> <p>S'APPROPRIER LE LANGAGE -utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.</p>	<p>Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée, téléphoner aux secours. (exemple : chute de la poupée). <i>Téléphone aux secours pour prévenir, explique ce qui vient de se passer et dit où tu es.</i></p>

GRANDS	
DOMAINE Compétences Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité <i>(consignes-rôle du maître)</i>
<p>S'APPROPRIER LE LANGAGE -Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques.</p>	<p>-Reconnaître et nommer précisément les éléments de l'espace poupée -Le réinvestir en situation. -jouer des saynètes, dialoguer, utiliser différentes formes de langage dans des situations vivantes. <i>Le maître peut faire partie de la saynète afin de dynamiser le jeu des élèves.</i></p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Découvrir le vivant revoir les différentes parties du corps, leurs caractéristiques et leurs fonctions</p>	<p>Jeu libre des enfants dans l'espace poupées puis en petit groupe avec le maître, faire désigner et nommer les différentes parties du corps (articulations comprises). <i>Montre et nomme les parties du corps du bébé.</i></p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Découvrir les objets réaliser des actions techniques spécifiques</p>	<p>Habiller les poupées avec des vêtements à fermeture complexe (noeuds, lacets, fermeture éclair) <i>Habille les poupées avec les vêtements dont tu disposes.</i></p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Découvrir les objets -reconnaître des objets selon leur usage</p>	<p>Habiller les poupées en respectant la fiche consigne (code dessin et/ou écrit)</p>

-reproduire un assemblage d'objets à partir d'un modèle.
-reconnaître les couleurs, les nommer.

DECOUVRIR L'ECRIT

Utiliser un référentiel lexical.

*Habille la poupée comme indiqué sur la fiche.
Utilise le référentiel pour décoder ta fiche modèle.*

DECOUVERTE DU MONDE

Numération

-résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage, **complément**)
-réaliser une collection d'objets comportant le même nombre qu'une collection témoin (jusque 4)

-Résoudre la situation problème en allant chercher le nombre de vêtements nécessaires afin d'habiller les poupées.
-Résoudre la situation problème en allant chercher les vêtements manquants pour **compléter** les tenues.
*-Voici des bébés, va chercher le nombre juste de vêtements nécessaires pour les habiller.
-complète les tenues des poupées (une poupée a déjà un pantalon, une autre un maillot...)*

*As-tu apporté les vêtements nécessaires pour habiller chacune des poupées ?
En as tu pris trop ? Pas assez ?*

DECOUVERTE DU MONDE

Formes et grandeurs

Ranger et trier des objets selon un symbole (dessiné ou écrit)

DECOUVRIR L'ECRIT

Utiliser un référentiel lexical.

-Ranger les vêtements et les accessoires de puériculture au bon endroit (code symbolique puis code écrit)
-construction d'un tableau à double entrée pour le rangement (sorte et couleur par exemple)
Utilise le référentiel pour ranger correctement chaque chose à sa place dans l'espace poupée.

APPRENDRE A PORTER SECOURS

-donner l'alerte
-donner le nom de la victime (poupée) et l'endroit où l'on se trouve
-apprendre à téléphoner et composer le 15
-décrire une situation
-échanger des informations et suivre les conseils donnés.
-revenir vers la victime et la rassurer.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

-utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.

Jouer une saynète d'accident domestique dans l'espace poupée, téléphoner aux secours.
(exemple : chute de la poupée).
-jeu de rôle : conversation téléphonique avec l'adulte
-construction de la fiche d'urgence : appel au SAMU.
*Téléphone aux secours pour prévenir, explique ce qui vient de se passer et donne l'adresse
L'adulte peut jouer dans la saynète.*