

COIN SABLE ET EAU



Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace):

MOBILIER:

Bacs à transvasements: *tables évidées, vasques de lavabos, bassines, baignoires de bébés*

MATERIEL:

Contenants: *flacons, récipients divers de tailles et formes variées, passoirs, casseroles, verres...*

"Outils": *cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pince à cornichons, pince à escargots, pelles, tuyaux, pistolets à eau, cuillères mesures, arrosoirs*

Matériel des catalogues: *moulins à eau et à sable*

Objets: *éponges*

MATERIAUX

sable, eau (colorée), graines (maïs, lentilles, riz, semoule), marrons, châtaignes, pâtes

ACTIONS → *vider, verser, renverser, remplir*

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.

Activités semi-dirigées et dirigées

TOUT-PETITS et PETITS

DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité <i>Consignes et rôle du maître</i>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé</p>	<p>-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants</p> <p>-Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou <i>Nomme le matériel que tu utilises (voir liste ci dessus)</i></p>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Travail sur le lexique: Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"</p>	<p>-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action</p> <p><i>-Remplis le biberon d'eau et verse-le dans la bassine (exploration de tout le lexique cité ci-dessus)</i></p>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Etre capable de nommer des actions accomplies (diversité et précision)</p>	<p>-Mettre de l'eau dans une bassine vide et en parler.</p> <p><i>-Il n'y a pas d'eau dans la bassine</i> <i>Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé? Que peut-on faire d'autre? (vider, verser, renverser, remplir)</i></p> <p><u>Attention portée sur:</u></p> <p>-la syntaxe et le lexique: <i>Je vide la bassine avec la bouteille/la cuillère/le pot/la louche.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVRIR L'ECRIT</p> <p>Etre capable de maîtriser son geste</p>	<p>-Remplir un récipient en tenant correctement l'outil utilisé.</p> <p><i>-Remplis un seau de sable/ d'eau/ de semoule/ de lentilles/ de marrons avec un pot/une pelle/une cuillère/ la main.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Comparer, classer selon la forme et la taille</p> <p>Trier des objets en fonction d'une de leur qualité: la taille</p>	<p>-Mise à disposition d'objets de différentes tailles (plusieurs séries d'objets).</p> <p><i>-Trouve l'objet le plus petit.</i> <i>Trouve l'objet le plus grand.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Classer les objets selon un critère (taille, forme, contenance)</p> <p>Classer selon la forme</p>	<p>-Matériel: bac de graines (maïs, marrons, noix, noisettes...) et boîtes à disposition</p> <p><i>- Toutes les graines ont été mélangées, aide la maîtresse en les triant.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Numération</p> <p>Dénombrer jusque 3</p>	<p>-Matériel: boîtes avec représentation du/des marrons au fond (de 1 à 3 marrons)</p> <p><i>-Remplis les boîtes comme indiqué.</i></p>

MOYENS

Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace):

MOBILIER:

Bacs à transvasements: *tables évidées, vasques de lavabos, bassines, baignoires de bébés*

MATERIEL:

Contenants: *flacons, récipients divers de tailles et formes variées*

"Outils": *cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pince à cornichons, pince à escargots, pelles, comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes, pistolets à eau, cuillères mesures, arrosoirs...*

Matériel des catalogues: *moulins à eau et à sable, engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompe...*

Objets: *éponges, balles en mousse, objets qui flottent...*

MATERIAUX

sable, eau (colorée), graines (maïs, lentilles, riz, semoule), marrons, châtaignes, pâtes

ACTIONS : *vider, verser, renverser, remplir, aspirer, piper, mesurer*

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 coins - jeux.
- 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.

Activités semi-dirigées et dirigées

DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité <i>Consignes et rôle du maître</i>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé</p>	<p>-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants.</p> <p>-Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou Nommer le matériel utilisé (voir liste ci dessus).</p>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Travail sur le lexique: Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"</p>	<p>-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action. <i>-Remplis la bouteille de sable avec l'entonnoir et verse le sable dans la bassine.</i> (exploration de tout le lexique cité ci-dessus)</p>
<p style="text-align: center;">LANGAGE</p> <p>Etre capable de nommer des actions accomplies (diversité, précision et succession)</p>	<p>-Mettre de l'eau dans un verre vide et en parler. <i>-Il n'y a pas d'eau dans le verre.</i> <i>Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé? Comment peut-on faire autrement?</i> (vider, verser, renverser, remplir, piper, aspirer) <u>Attention portée sur:</u> -la syntaxe et le lexique: <i>J'aspire de l'eau avec la pipette et je la vide dans le verre.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVRIR L'ECRIT</p> <p>Etre capable d'ajuster son geste</p>	<p>-Remplir des récipients avec précision. <i>-Remplis le récipient avec une mesure (sable, cuillère ou gobelet...).</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVRIR L'ECRIT</p> <p>Etre capable d'améliorer une technique (méthode de remplissage)</p>	<p>-Remplir des récipients d'ouverture plus ou moins large. <i>-Remplis les récipients le plus vite possible sans renverser à côté (semoule et entonnoir).</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Comparer, classer selon la forme et la taille Ranger des objets en fonction d'une de leur qualité: la taille</p>	<p>-Mise à disposition d'objets de différentes tailles (plusieurs séries d'objets). <i>-Range les bouteilles de la plus petite à la plus grande.</i> <i>Range les bouteilles de la plus grande à la plus petite.</i></p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Classer des objets selon les critères de votre choix</p>	<p>-Matériel: 2 formes de pâtes dans 3 couleurs différentes. <i>-Voici des pâtes qui ont été mélangées, essaie de les ranger.</i> Bilan: chaque enfant présente sa façon de ranger. La maîtresse porte l'attention sur différentes façons de ranger et revient sur la notion de "critères de classement" (<i>classer, c'est mettre ensemble ce qui est pareil</i>).</p>
<p style="text-align: center;">DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Numération Dénombrer jusque 6</p>	<p>-Matériel: boîtes avec représentation du/des marron(s) au fond dans un premier temps (de 1 à 3 marrons) puis représentation de la constellation et enfin représentation par l'écriture chiffrée. <i>-Remplis les boîtes comme indiqué.</i></p>

GRANDS

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 ou à vivre.
- 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 coins - jeux.
- 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.

DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité Consignes et rôle du maître
LANGAGE Être capable de distinguer et de nommer le matériel utilisé	-Mettre un nombre de matériels variés à disposition des enfants. -Utiliser le matériel nommé par l'enseignant(e) et/ou Nommer le matériel utilisé (voir liste ci dessus)
LANGAGE Travail sur le lexique: Être capable d'associer un objet, une action à son "appellation"	-Sur la consigne de la maîtresse, l'enfant effectue une action. -Remplis le biberon d'eau et verse-le dans la bassine (exploration de tout le lexique cité ci-dessus).
LANGAGE Être capable de nommer des actions accomplies (diversité, précision et succession) dans le but de les communiquer	-Mettre de l'eau dans un verre vide et en parler. -Il n'y a pas d'eau dans le verre. <i>Comment faire pour y mettre de l'eau? Avec quoi? Qu'as-tu utilisé? Que peut-on faire d'autre?</i> (vider, verser, renverser, remplir, piper, aspirer)

	<p><u>Attention portée sur:</u></p> <p>-la syntaxe (impératif et connecteurs de temps) et le lexique: <i>D'abord, aspire de l'eau avec ta seringue.</i> <i>Ensuite, vide ta seringue dans le verre vide.</i> <i>Enfin, répète ces actions jusqu'à ce que le verre soit plein.</i></p>
<p>DECOUVRIR L'ECRIT Etre capable d'améliorer une technique</p>	<p>-Remplir un récipient avec précision. -Remplis de marrons le récipient avec la pince à escargots/cornichons.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Ranger des objets en fonction d'une de leur qualité: la contenance</p>	<p>-Matériel: une série de 3 bouteilles identiques. -Remplis les bouteilles jusqu'au trait et range les bouteilles de la moins remplie à la plus remplie.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Apprendre à prendre et à utiliser des repères spatiaux</p>	<p>-Matériel: une bouteille graduée (un trait rouge à 1/8 de litre, un trait vert à $\frac{1}{4}$ de litre, un trait bleu à $\frac{1}{2}$ litre) et une bouteille vide, un entonnoir, un bac de sable fin et une cuillère. -Remplis la bouteille vide à partir de la bouteille graduée et essaie d'expliquer comment tu as fait.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Numération Dénombrer jusque 10</p>	<p>-Matériel: boîtes avec représentation de la constellation et représentation par l'écriture chiffrée. -Remplis les boîtes selon la consigne (constellation, chiffre, oral).</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Numération Créer une collection identique à une autre (notion de "autant que")</p>	<p>-Matériel: boîtes vides, des séries de cartes avec des constellations organisées ou non organisées et avec des chiffres. -Réalise une collection identique à la carte que tu as choisie.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE Numération Résoudre des problèmes portant sur des quantités (augmentation et diminution)</p>	<p>-Matériel: boîtes pré-remplies par la maîtresse. -Complète les boîtes (d'après la consigne orale). <i>Je veux 6 marrons dans chaque boîte.</i></p>