Séquence « coin cuisine » PS/TPS

Séance 1 : observation des élèves jouant au coin cuisine

Séance 2 : participation de l'enseignante au jeu

Séance 3 : tri d'objets émanant des coins poupées et cuisine

Séance 4 : se repérer dans les coins jeux / aller chercher / ranger des objets

Séance 5 : constituer l'imagier de la classe à partir de photos prises par l'enseignante
(séance type à renouveler par la suite avec les objets des autres coins jeux, afin d'enrichir l'imagier de la classe)

NB / l'imagier sera ensuite utilisé pour diverses activités, et enrichi au fil du temps (cf séquence utilisation de l'imagier)

NOTES ET OBSERVATIONS PENDANT LES SEANCES :

Séquence « coin cuisine »

Séance 1/5 : Observation des élèves en situation de jeu

Domaine d'activités : s'approprier le langage, devenir élève

Niveau : PS /TPS

Objectifs :

- prendre des repères sur le comportement des élèves.
- évaluer le langage

Matériel : fiche d'observation critériée (cf annexe)

Dispositif : petit grpe 5 élèves
Durée : 15'

Tâches des élèves : jouent librement

Rôle du maître : observateur, intevient seulement si comportement irrespectueux de l'autre apparaît ou si dégradation du matériel

Déroulement :

Phase 1 : présentation du coin jeu : « Ce coin s'appelle le coin cuisine »

Phase 2: consigne ouverte : « comment joue-t-on au coin cuisine ? Montrez-moi ! »

Phase 3: jeu libre des élèves, enseignante observatrice

Phase 4: synthèse : A quoi avez vous joué ? Qu'avez vous fait ?

Observations :

Séquence « coin cuisine »

Séance 2/5 : participation de l'enseignante au jeu

Domaine d'activités : s'approprier le langage, devenir élève

Niveau : PS /TPS

Objectifs :

- prendre des repères sur le comportement des élèves.
- évaluer le langage
- apporter le vocabulaire du coin jeu
- donner les règles de vie (colliers)

Matériel : fiche d'observation critériée (cf annexe)

Dispositif : petit grpe 5 élèves

Durée : 15'

Tâches des élèves : jouent librement avec enseignante, répondent à ses sollicitations

Rôle du maître : observateur, sollicite les élèves (vocabulaire)

Déroulement :

Phase 1 : rappel / séance 1 : « comment s'appelle ce coin jeu ? » « on va regarder quel matériel s'y trouve, puis on jouera enensemble »

Phase 2: inventaire du matériel de dinette : « comment s'appelle cet objet ? À quoi sert-il ? »

Phase 3: jeu libre avec les élèves, imitation

Phase 4 : rangement, premières prises de repère

Phase 5: synthèse : « A quoi avons-nous joué ? Qu'avons nous fait ?

Observations :

Séquence « coin cuisine »

Séance 3/5 : tri d'objets issus des coins poupées et cuisine

Domaine d'activités : s'approprier le langage, découverte du monde (tri)

Niveau : PS /TPS

Objectifs :

- apporter le vocabulaire du coin jeu cuisine
- réaliser un tri en fonction d'un critère : appartient ou pas au coin cuisine

Matériel : sac opaque content différents objets des coins (environ 20 objets), 2 cartons avec chacun signalétique « poupées » ou « cuisine » (photos des coins)

Dispositif : petit groupe 5 élèves
Durée : 15'

Critères de réussite : nommer les objets, trier correctement

Tâches des élèves : tire au sort un objet, le nomme, le dépose dans le carton adéquat, valide ou invalide la proposition des pairs

Rôle du maître : observateur, sollicite les élèves (vocabulaire), reformule, questionne le groupe « êtes vous d'accord avec.. ? »

Déroulement :

Phase 1 : appropriation de la tâche : « tchoupi nous a fait une farce : il a mélangé des objets de la cuisine avec des objets du coin poupée, et a tout mis dans ce sac ! Il va falloir tout ranger. »

Phase 2: « Pour ça, j'ai apporté 2 cartons. » Présenter les 2 cartons : Que va-t-on mettre dans celui-là ? Et dans celui-ci ? »

Phase 3: phase de tri. Chaque élève sort 1 objet du sac, le montre, le nomme, donne son usage et propose le carton qui va le recevoir. Dder avis des pairs

Phase 4 : rangement des objets dans les coins

Phase 5: synthèse : « Qu'avons nous fait ? » introduire les termes « tri, trier »

Observations :

Séquence « coin cuisine »

Séance 4/5 : aller chercher / rapporter des objets des coins cuisine et poupées

Domaine d'activités : s'approprier le langage, se repérer dans l'espace classe

Niveau : PS /TPS

Objectifs :

- comprendre une consigne simple
- constituer une image mentale du vocabulaire des coins jeux
- se repérer dans l'espace classe

Matériel : divers objets des coins poupées sur une table, TCHOUPI

Dispositif : petit grpe 5 élèves
Durée : 15'

Tâches des élèves : nommer les objets présents, les ranger au bon endroit, aller chercher l'objet demandé par Tchoupi

Rôle du maître : observateur, sollicite les élèves (vocabulaire), fait parler Tchoupi

Déroulement :

Phase 1 : présentation de la séance « Tchoupi a joué pendant que nous étions en salle de jeux, mais il ne sait pas où se rangent les objets. Alors, nous allons l'aider à connaître notre classe. Vous voulez bien aider Tchoupi ? »

Phase 2: « Voici les objets. Chacun à son tour, vous prenez un objet, le montrez à Tchoupi, et lui dites son nom. Puis on ira le ranger à sa place »

Phase 3: énumération et rangement des objets

Phase 4 : « Tchoupi me demande ce que c'est que (louche, tasse, sous-tasse...? »
Chaque élève à son tour montre l'objet demandé par Tchoupi.

Phase 5: synthèse : « Qu'avons nous fait ? »

Observations :

Séquence « coin cuisine »

Séance 5/5 : constituer un imagier de la classe : coin cuisine

Domaine d'activités : s'approprier le langage, découvrir l'écrit

Niveau : PS /TPS

Objectifs :

- nommer des objets d'après leur représentation (photos)
- distinguer les signes écrits des autres signes graphiques

Matériel : photos d'objets du coin cuisine, collées sur des fiches bristol, étiquettes mots des objets, des imagiers

Dispositif : petit grpre 5 élèves
Durée : 15'

Tâches des élèves : nommer les objets représentés, coller l'étiquette mot correspondante présentée par l'enseignante

Rôle du maître : observateur, sollicite les élèves (vocabulaire), montre, décrit les mots

Déroulement :

Phase 1 : présentation de la séance « Pour aider Tchoupi à apprendre comment s'appelle les objets de la cuisine, nous allons fabriquer un imagier. Qu'est ce que c'est qu'un imagier ? » Montrer les imagiers, les feuilleter : « On fait des dessins ou des photos d'objets, et on écrit comment ils s'appellent. »

Phase 2: « Voilà ce que j'ai apporté pour fabriquer notre imagier (présentation du matériel). Qui veut commencer ? »

Phase 3: énumération des objets en photo, collage de l'étiquette par les élèves (2 objets chacun)

Phase 4 : synthèse : « Qu'avons nous fait ? » faire verbaliser et montrer les fiches bristol réalisées.

Observations :