

Fiche séquence

Domaine
Découverte du monde
Le monde des objets

Compétence travaillée :

Découvrir les objets :

Savoir assembler les pièces de jeux
Classer les jeux selon les modalités d'assemblage

S'approprier le langage :

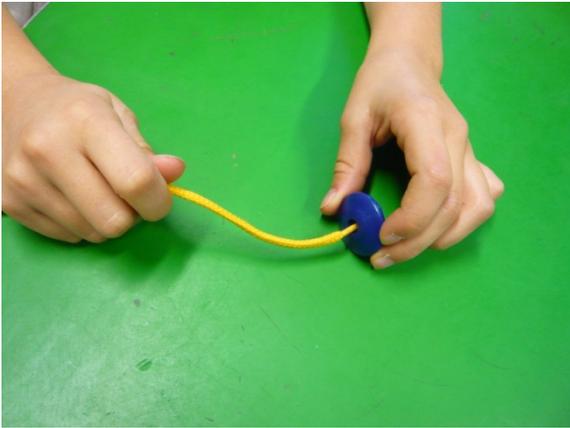
Utiliser les verbes d'action : visser, dévisser, emboîter, enfiler



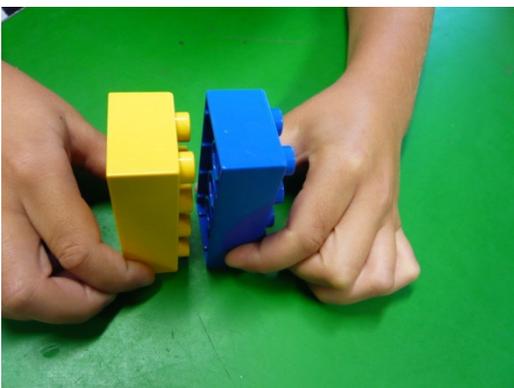
Séances	Objectif spécifique travaillé	Déroulement/organisation
1 Découverte	Assembler différentes pièces de jeux	Des échantillons de pièces de jeux sont mélangés par terre. (coin regroupement) Les enfants les manipulent librement pour essayer de construire quelque chose. Faire verbaliser les enfants sur ce qu'ils ont fait. « Qu'est-ce que tu as fait ? Comment tu t'y es pris ? »
2 Acquisition des notions	Classer les jeux selon leur modalité d'assemblage	Pour classer, commencer par les jeux qui se vissent et se dévisser. « <i>Que font tes mains pour visser et dévisser ?</i> » <i>Une main tient, l'autre main tourne.</i> Continuer par les jeux que l'on peut enfiler et que l'on ne peut pas enfiler. Donner un fil à chaque enfant pour qu'ils essaient d' enfiler les pièces de jeux. « Pourquoi peux-tu les enfiler ces pièces de jeu ? » Parce qu'elles ont un trou » Restent les pièces qu'on ne peut ni enfiler, ni visser. Que peut-on faire avec elles ? On peut les emboîter les unes dans les autres Ce que l'on retient : Terminer en montrant les photos des verbes visser/dévisser-enfiler-emboîter + codage dessiné
3 Réinvestissement	Trier les jeux selon leur modalité d'assemblage	Les pièces de jeux sont mélangées sur la table. Les enfants doivent ranger dans la bonne corbeille les pièces qui s'enfilent, qui s'emboîtent et qui se vissent. Dans chaque corbeille, il y a une étiquette où l'action est codée.
4 Evaluation	Trier les jeux selon leur modalité d'assemblage Utiliser les verbes d'action : visser/dévisser, emboîter/enfiler	Individuellement, les enfants commentent les photos où l'on voit des mains qui enfilent, emboîtent, vissent et dévisser des jeux.
Prolongements		En ateliers d'accueil, faire une table pour visser, une table pour emboîter et une table pour enfiler, avec les différentes pièces de jeux. Mettre l'étiquette correspondante sur chaque table.



VISSER



ENFILER



EMBOITER