

Titre	Découvrir l'espace classe <i>(inspirée de <u>Vers les maths PS, Accès ed</u>)</i>
Domaine	Découvrir le monde, s'approprier le langage, devenir élève

Compétences travaillées	
disciplinaires	Se repérer dans l'espace de la classe
transversales	Comprendre et acquérir un vocabulaire pertinent concernant les activités de la classe : nommer les objets de la classe et expliquer leur fonction Se faire comprendre par le langage dans les besoins de la vie scolaire Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans les activités scolaires
Objectifs	Nommer le matériel de la classe Ranger les objets de la classe au bon endroit

Organisation	Activités	Matériel
Par groupe	<p><b>1. <u>Situation de découverte : pendant toute la première période</u></b></p> <p><b><u>ETAPE 1 : Explorer l'espace de la classe</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Repérer au cours de la période quelques espaces de la classe : exploration qui s'effectue à travers toutes les activités de la classe, avec l'accompagnement de l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> <li>-ateliers libres de découverte du matériel et des jeux</li> <li>-jeux libres dans les coins de la classe</li> <li>-utilisation de matériel varié pour les activités</li> </ul> </li> <li>✓ Prise de photos par le maitre des élèves en activité</li> </ul> <p><b><u>Prolongement par une séance de langage : ALBUM ECHO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ On observe les photos, on reconnait les espaces connus et on explique ce que l'on y fait</li> <li>✓ Le maitre étaye les propos et aide à structurer de courtes phrases pour légender les photos</li> </ul>	
Atelier dirigé 15'		
Atelier semi dirigé 15'	<p><b><u>ETAPE 2 : Investir les coins jeux de la classe</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Découverte des coins jeux : un petit groupe d'enfants joue dans un coin, découvre le matériel et le fonctionnement Les élèves ne peuvent pas quitter le coin qu'ils ont choisi pour aller jouer ailleurs le temps de l'activité</li> <li>✓ Etayage du maitre qui joue avec les élèves, les fait parler, nommer les objets utilisés et les actions effectuées</li> <li>✓ Le maitre sert de référent et peut montrer « comment on fait » ex : habiller les poupées, faire la cuisine....</li> <li>✓ A la fin de l'activité les élèves rangent à l'aide de l'adulte ; chaque objet a une place dans les coins</li> </ul> <p><b><u>VARIABLE</u></b> : introduction des colliers pour limiter le nombre de places dans les coins : 6 élèves maxi. On explique le fonctionnement et l'intérêt du système, on montre où prendre et ranger les colliers.</p> <p><b><u>DIFFERENCIATION</u></b> : On choisit les élèves en fonction de leurs besoins pour leur faire découvrir les coins jeux : on les incite à découvrir un coin qu'ils ne connaissent pas (éviter de stigmatiser : les filles au coin poupées et les garçons au garage)</p>	

<p>Regroupement collectif 5-10'</p>	<p><b>2. <u>Situation de consolidation : Situer les différents espaces de la classe</u></b></p> <p>Cette situation est travaillée grâce à des petites activités courtes, ritualisée, menées par la mascotte. Pendant un temps de regroupement, la mascotte amène sa valise et fait découvrir aux élèves un ou plusieurs objets de la classe : on décrit (forme, couleur) et on nomme cet objet.</p> <p>Activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ranger l'objet au bon endroit dans la classe et nommer cet endroit</li> <li>✓ Amener à la mascotte un objet qu'elle demande : chercher l'objet et préciser l'endroit où on l'a trouvé</li> <li>✓ Identifier des endroits de la classe représentés en photo : aller se placer dans le coin photographié / placer la photo au bon endroit dans la classe</li> </ul>	<p>Mascotte, valise Objets et jouets de la classe</p>
<p>Atelier autonome 15'</p>	<p><b>3. <u>Situation de réinvestissement : Ranger les objets à leur place dans la classe</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ On présente un tas d'objets de la classe au milieu du coin regroupement : la mascotte a joué mais n'a encore rien rangé</li> <li>✓ On passe la consigne : « <b><i>J'ai besoin de vous pour m'aider à ranger la classe, il faut remettre chaque objet à sa place. Quand tout sera rangé on pourra jouer</i></b> »</li> <li>✓ En autonomie les élèves vont ranger les objets dans les coins : l'enseignant se réserve un temps pendant son atelier dirigé pour vérifier le travail en cours. Il valide le rangement ou fait remarquer les erreurs s'il y en a.</li> <li>✓ Quand tout est rangé les élèves peuvent jouer dans un coin en mettant un collier</li> </ul> <p><u>VARIABLES</u> Proposer le même travail uniquement avec des objets de la cuisine : ranger chaque objet devant sa photo dans la cuisine, ranger les objets par catégorie</p>	<p>Objets, jouets de la classe</p>
<p>Atelier autonome 15'</p>	<p><b>4. <u>Situation d'évaluation : Colle les images dans le bon coin</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observation, description collective du support au coin regroupement : on nomme toutes les images</li> <li>✓ Passage de la consigne : « <b><i>Colle les images des objets dans le coin où on les range</i></b> »</li> <li>✓ Amorçage du travail, on fait un exemple</li> <li>✓ Mise en place de l'atelier, le matériel est prêt sur la table. Rappel de la consigne de manière plus individuelle si nécessaire</li> <li>✓ <u>Réalisation en autonomie</u> : le maître se réserve un temps pendant son atelier dirigé pour vérifier le travail en cours et venir en aide aux élèves en difficulté VARIABLE : réduire le nombre d'images, faire manipuler les objets pris en photo</li> <li>✓ <u>Retour collectif</u> : on met en évidence des productions choisies, on observe les réussites ou les erreurs que l'on explique, on valorise le travail</li> </ul>	<p>Fiche Étiquettes prédécoupées Colle, pinceau, nappe</p>

<p>Critères de réussite</p>	<p>L'élève est capable de ranger le matériel de la classe au bon endroit</p>
<p>Remarques</p>	