

Scénarios (facultatif) et documents que je juge utiles

Progression

DOMAINE D'ACTIVITE	TITRE DE LA SEQUENCE	NIVEAU
Découvrir le monde : Approcher les quantités et les nombres	La marchande	MS/GS
COMPETENCES	- Maths : domaine numérique jusqu'à 10. (lire, dire, écrire les nombres jusqu'à 10), prise de conscience de l'équipotence de 2 collections Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Mémoriser la suite des nombres - Maîtrise des langages : lexique des nombres, lexique des fruits, légumes...	
OBJECTIFS GENERAUX	- Maths : dénombrer une collection jusqu'à 10 - Maîtrise des langages : savoir poser une question, répondre à une question par un acte. Pouvoir recopier des mots en majuscule d'imprimerie et les chiffres.	

N°	OBJECTIFS SPECIFIQUES	Matériel	déroulement	Durée	
1	Découvrir le coin marchande	Coin épicerie aménagé Légumes, fruits, emballages Porte-monnaie sous	Découverte du matériel ; balance, caisse enregistreuse, bacs, légumes, fruits, catégories d'aliments, et objets, prix, prospectus « Boucle d'or est allée chez le marchand et elle a tout dérangé. Vous devez l'aider à remettre de l'ordre dans son magasin à l'aide des images. » Comment allez-vous organiser ce coin jeu ? Comment se souvenir des places de chaque élément ? On va prendre des photos pour créer un affichage ?	20 min	Nommer les aliments, les objets....
2	Connaître les nombres Faire une commande Comprendre que les deux collections se valent	Frise numérique jusqu'à 10. Lexique des fruits, légumes, objets susceptibles d'être achetés dans l'épicerie de la classe. Fiches pour écrire les commandes, crayons papier. Porte-monnaie jetons symbolisant 1 euro chacun.	Par binômes les élèves vont devoir écrire une liste de commissions en s'aidant de la frise numérique jusqu'à 10, d'un lexique des fruits et légumes écrit en majuscule d'imprimerie et correspondant aux objets à disposition dans l'épicerie de la classe. (liste d'environ 5 objets). Les GS (+ms qui sont capables) devront également mettre les jetons nécessaires dans un porte-monnaie (chaque objet vaut 1 jeton) -Donner à chaque élève 5 jetons, 5 sous -Faire la commande de légumes : Je vais acheter 2 choux, 3 céleris..... - Lire sa commande -Aller acheter ses légumes : Bonjour madame, monsieur, je voudrais.... Merci madame, monsieur.... -Donner le bon nombre de jetons (1 légume=1 jeton)	20 min	Objectif langagier : « Bonjour monsieur, je voudrais.....» « Je voudrais..... s'il vous plaît » « Merci monsieur » « Au revoir, bonne journée »

2 bis			Grille d'évaluation avec quelques critères : - Pose une question adaptée à la situation et intelligible. Formule une réponse ou répond par un acte. Utilise les civilités (Bonjour, au revoir, s'il vous plaît, merci, au revoir, bonne fin de journée ...) - Reconnaît visuellement une petite quantité d'objets jusqu'à - Compte par énumération une collection jusqu'à - Ecrit correctement les chiffres ... - Peut écrire et lire le lexique de la classe des fruits et légumes.		
3	idem	idem	Les élèves échangent des listes « On doit aller faire les courses pour quelqu'un d'autre ». Lecture de la liste en s'aidant éventuellement du lexique. (budget de 5 jetons)	20 min	idem
4	Même travail	idem	jeu de rôles : 2 élèves marchands, 2 élèves acheteurs, 1 élève observateur. pour payer l'acheteur devra donner 1 jeton par fruit ou légume acheté. Pour les GS : vérification des achats par les commanditaires (relecture de la liste, comptage).	20 min	idem
5	Idem		-Donner à chaque élève, un autre budget -Refaire une commande et préparer le bon nombre de jetons avant d'aller au marché -payer le tout, mais si le montant n'est pas le bon, le marchand refusera la commande.	20 min	idem
6	Idem		« Va faire les courses pour faire un repas de Noël, de fin d'année, mais attention pour chaque aliment acheté tu devras donner une pièce au marchand. Il faut donc bien préparer la commande. Vous avez 10 jetons. »	20 min	idem

Lexique du coin marchande MS

Noms : marchand(e), boutique, carton, fruits, pomme, poire, orange, banane, citron, clémentine, ananas, prune, pêche, raisin, abricot, cerise, fraise, framboise, melon, noix, noisette, légume, pommes de terre, carotte, poireau, navet, chou, citrouille, salade, tomate, endive, concombre, oignon, ail, persil, boîte, haricot, petit pois, viande, bifteck, poisson, crabe, crevette, coquillage, fromage, lait, bouteille, vin, huile, café, thé, chocolat, farine, pâtes, riz, sucre, sel, confiture, bonbon, céréale, pain, baguette, gâteau, biscuit, nourriture, aliment, savon, lessive, panier, corbeille, queue, prix, monnaie, billet

Verbes : acheter/vendre, coûter, choisir, peser, ajouter, payer, compter, rendre, jouer, s'amuser, imiter

Adjectifs : plein, léger/lourd, cher, amusant

MS

Noms : Rayonnage, datte, cacahuète, courgette, poivron, betterave, brique, artichaut, asperge, aubergine, cacao, semoule, poivre, sucette, poudre, plastique, anse, balance, poids, kilo, euro, chèque, chéquier, double

Verbes : Contenir, valoir, intéresser

Adjectifs : bavard

Progression

DOMAINE D'ACTIVITE	TITRE DE LA SEQUENCE	NIVEAU
S'APPROPRIER LE LANGAGE	Le coin maison (poupée, salle de bain, cuisine)	MS/GS
COMPETENCES	-Communiquer avec l'autre pour agir -Commenter son action immédiate -Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes -Réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique -Construire des relations nouvelles avec ses camarades -Partager avec les autres -Développer un sentiment de confiance en soi	
OBJECTIFS GENERAUX	-Permettre à l'enfants de se socialiser : construire son identité, respecter les autres, les règles, développer son autonomie... -Etre acteur dans la construction des savoirs, confronter ses expériences, les comparer, argumenter ses résultats... Le coin poupée permet ainsi de mettre en scène une importante quantité d'évènements de la vie psychique et corporelle de l'enfant. Par exemple, on peut jouer à la poupée pour mettre en scène l'acceptation d'une règle commune, dédramatiser une séparation (à l'école, chez la nounou, l'endormissement de la sieste ou du soir etc.), appréhender des évènements liés au corps (aller aux toilettes, être malade, l'auscultation médicale, se laver, l'intimité etc.), apprendre à choisir des vêtements en fonction de la météo, choisir un repas équilibré et apprendre les codes sociaux liés au repas, gérer un conflit etc. Tout ceci se fait avec un guidage de l'enseignant qui pourra transmettre les codes sociaux et développer, chez chaque enfant, le langage en situation. Ce sont autant d'évènements physiques, psychiques et sociaux de la vie de l'enfant qui sont en cours d'acquisition et que l'école maternelle doit aider à acquérir.	

Matériel : Le choix des poupées est important :

- des poupées blanches, noires etc. et des deux sexes ;
- des poupées de la taille d'un vrai bébé (48/50cm) ;
- des poupées à corps dur pour mener des activités autour de l'hygiène ;
- des poupées à corps mou pour les habiller et déshabiller plus facilement ;
- des poupées avec des cheveux synthétiques qui peuvent être lavés et coiffés afin de favoriser l'utilisation de brosses et de peignes
- des poupées avec des cheveux dessinés dans le plastique et des yeux de toutes les couleurs, pour offrir un modèle plus symbolique afin de construire la notion de représentation

Le matériel doit être adapté à la taille des poupées :

- literie adaptée au mobilier (lit, landau etc.) ;
- vêtements de différents types avec boutons, fermetures éclair adaptés à la taille des poupées et aux capacités motrices des enfants.

Pour maintenir l'intérêt de ce coin, il faut veiller à :

- renouveler les vêtements, les maintenir propres (il est possible de s'en procurer un grand stock en demandant aux parents de vrais vêtements en taille naissance)

Section de moyenne section : Enrichir la garde-robe avec des vêtements de saisons différentes et avec des systèmes de fermeture de plus en plus complexes (boutons, boutons -pression, fermetures à glissière, scratch...), qui favorisent la motricité fine (pression du pouce, du bout des doigts, le pincer etc.).

Apporter progressivement des accessoires nouveaux : mobilier, table à repasser, accessoires pour l'hygiène corporelle.

Faire varier les éléments (remplacer la table à langer par une coiffeuse par exemple).

Section de grande section : Complexifier le type de vêtements avec des façons d'enfiler différentes (pantalon, gilet sans manche, avec manches courtes, manches longues, chemises, culotte, chaussures, collant, bonnet etc.) en s'exerçant à enfiler les vêtements de différentes manières. L'enfant a alors besoin de réfléchir, de tâtonner et d'expérimenter. Faire évoluer ce coin en le dotant d'un matériel miniaturisé : maison de poupée, ferme, cirque, château-fort...et pourquoi pas le construire avec eux (maquette d'une maison de poupée par exemple).

Séance	OBJECTIFS SPECIFIQUES	Matériel	Déroulement	Durée	Objectifs langagiers
1	-Participer à un échange en tenant compte des propos des autres -Défendre un point de vue et écouter celui des autres -Comprendre une consigne simple adressée au groupe sans démonstration. -Devenir capable de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, médecin ...) au sein d'un petit groupe, jouer leur propre rôle.	Cf plus haut	Accueil : En rentrant de vacances, on découvre dans la classe des poupées, des sacs d'habits pour les poupées, des lits... Or pour bien jouer, le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du lieu. Il faut penser à favoriser le rangement en prévoyant des étagères et en codant les emplacements de rangement (proposer peut être des boîtes de couleur différente). Les élèves de grande section aideront les enfants plus jeunes à trier et ranger les habits dans les bacs. Atelier de 6 élèves : Puis l'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles Exemple : « On va jouer dans la chambre, on va jouer à l'histoire du petit enfant malade, il faut un enfant, un papa, (et/ou une maman), un docteur... »	20 min autonomie	- Acquérir le vocabulaire des vêtements
2	Idem + Expliquer ce qu'il fait, comment et pourquoi : phrases construites et vocabulaire précis	Idem + poussette, porte bébé	- En atelier de 6 élèves : Jouer un scénario simple : l'enseignant dit par exemple : « Le bébé se réveille, c'est l'heure d'aller au parc, que faut-il faire, préparer et comment va-t-on l'habiller ? »	20 min	Enrichissement du vocabulaire Maniement adapté du « je » et du « tu » Entretenir une conversation en restant dans le sujet de départ.
3	idem	idem	- En atelier de 6 élèves : Jouer un scénario simple : « On part demain en vacances, qu'est-ce qu'on emmène ? ».	20 min	idem
4	- Participer à un échange en tenant compte des propos des autres. -Inventer une histoire avec plusieurs personnages	Idem + baignoire, serviette, gel douche, brosse, peigne....	En atelier de 6 élèves : « Le bébé est fatigué, on va lui donner son bain et ensuite aller le coucher... »	20 min	idem
5	idem	Idem + jouets outils du médecin (seringue, thermomètre, stéthoscope...°)	- En atelier de 6 élèves : L'enseignant dit par exemple : « Le bébé se réveille, il est malade, que fait-on ? »	20 min	idem
6	idem	Idem + quelques ustensiles de la dînette Apporter progressivement des accessoires nouveaux et moins courants : moulin à légume, presse-ail, presse-agrumes, emporte pièces, épluche-légumes, bouilloire... Enrichir le rayon des aliments par des mets moins courants Enrichir le mobilier : micro-	En atelier de 6 élèves « C'est l'heure du repas, il faut mettre le couvert pour papa, maman, et les deux enfants... » ;	20 min	idem

		onde, réfrigérateur, lave-linge...			
Prolongement			Vers le langage écrit Réalisation d'un imagier collectif « les vêtements » ou de « fiches-mots » (les images peuvent être découpées dans des catalogues) :	20 min	

Complexification lexicale introduite par le maître à défaut d'emploi par les enfants

(cf. P. BOISSEAU «enseigner la langue orale en maternelle » Retz Vocabulaire de base :

PS : mots extraits des 750 mots - MS : mots extraits des 1750 mots - GS : mots extraits des 2500 mots

Coin poupée Vocabulaire MS: Noms : révision PS : chambre, lit, couverture, drap, chaise, lampe, téléphone, tapis, laine, lavabo, glace, brosse, peigne, cheveu, ménage, poussière, vêtement, robe, jupe, pantalon, culotte, manche, manteau, bouton, poche, pied, linge, chaussure, chaussette, balai, tricot, chemise MS : poupée, poussette, veste, oreiller, couette, coussin, col, pyjama, fauteuil, pouf, canapé, siège, vase, cadre, toilette, bas, collant, pull-over, veste, anorak, lacet, chausson, bonnet, gant, moufle, maillot, écharpe, casquette, cagoule, parfum, frange, barrette, cil, sourcil, dent, dentifrice, tube, coffre, coffret, bijou, bracelet, bague, collier, fer (à repasser), habit, aspirateur, désordre, chiffon. Verbes : s'allonger, (se) coiffer, (se) maquiller, hésiter, préférer, repasser, téléphoner, secouer, se coucher, (se) laver, (se) sécher, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, (s)'habiller, déshabiller, se changer, porter, se couvrir Adjectifs : coquet(te), blond, brun, roux. beau/belle, fatigué, petit/grand, sale/propre, chaud, joli, nu Prépositions : à, au, vers, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière Adverbes : à l'endroit, à l'envers, en bas de/en haut de, au dessus de/au dessous de, à côté/loin Pronoms : comme en PS en insistant sur je et tu. Temps : sortir du système à 3 temps en favorisant l'émergence de l'imparfait Complexités : émergence de -parce que : « parce qu'elle a chaud».	Vocabulaire GS: Noms : commode, baignoire (de bébé), miroir, reflet, boucle, mode, sèche-cheveux, paupière, gencive, broche, fermeture, blouson, imperméable, foulard, chemisier. Verbes : tresser, tordre, brancher, broser, aspirer, aérer, suspendre, boutonner Adjectif : bouclé, occupé, coincé. Adverbes : à droite/à gauche Prépositions : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de Pronoms : comme en MS en ajoutant nous, vous. Temps : alternance passé composé/imparfait et usage du conditionnel Complexités: -pour que -pour +infinitif -quand, comme -relative en que et où
--	--

-que « je veux que tu manges » -infinitif « je veux dormir » -pour +infinitif : « pour aller se promener » -qui relatif « la poupée qui ...»	
Coin cuisine Vocabulaire : Noms : vaisselle, pile, bol, plat, coquetier, couvert, dînette, nappe, plateau, cuisinière, réfrigérateur, lave-linge, lessive, évier, torchon, éponge, tartine, confiture, céréale, biscuit, boisson, bouchon, désordre, poire, orange, citron, clémentine, abricot, cerise, fraise, framboise, melon, noix, noisette, bifteck, navet, poireau, chou, citrouille, salade, endive, concombre, oignon, ail, persil, petits-pois, baguette, nourriture, aliment, corbeille Verbes : boucher Adjectifs : plat/creux, bon Pronoms : comme en PS en insistant sur je et tu. Complexités : émergence de - parce que - que « je veux que .tu manges.. » - infinitif « je veux boire » - pour+infinitif : « pour faire la vaisselle ... » - qui relatif « le fromage qui est sur.. » - formule de politesse	Vocabulaire : Nom : ustensile, carafe, bouilloire, manche, frigidaire, congélateur, croissant, saleté, courgette, poivron, artichaut, asperge, aubergine, betterave, brique, cacao, semoule, poivre, Verbes : suspendre, brancher, congeler Adjectif : fragile, occupé Adverbes : à droite/à gauche Prépositions : à l'intérieur de, entre, à droite de/à gauche de Pronoms : comme en MS en ajoutant nous, vous. Temps : usage du conditionnel Complexités : - pour que - pour + infinitif - quand, comme - relative en que et où

Séquence

DOMAINE D'ACTIVITE	TITRE DE LA SEQUENCE	NIVEAU
S'approprier le langage	Les vêtements	MS-GS
Compétences	10 Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne. 10 Formuler, en se faisant comprendre, un description.	
OBJECTIFS GENERAUX	10 Mémoriser le lexique des vêtements 10 Décrire un vêtement pour le faire deviner à un camarade. 10 Associer des vêtements à des conditions météorologiques.	

□ Séance 1 : Jeux de tris

Objectif	Trouver des critères de tris.	
Durée	Déroulement	<u>Matériel :</u>
5 min	○ Au coin regroupement, l'enseignante présente les différents vêtements qui seront à la disposition des élèves et donne la consigne : "<i>Vous allez devoir trier ces vêtements</i>". Pour l'instant, aucun critère de tri n'est donné.	images des vêtements + corbeilles.
15 min	○ Les élèves partent à leur atelier autonome. Ils ont à leur disposition les vêtements ainsi que plusieurs corbeilles pour organiser le tri.	
5 min	○ Plus tard dans la matinée, au coin regroupement, les élèves devront présenter leurs tris, et expliquer aux autres pourquoi ils ont mis tel ou tel vêtement ensemble.	

□ Séance 2 : Jeux de tris

Objectif	Trier des vêtements selon des critères pré-établis.	
Durée	Déroulement	<u>Matériel :</u>
	○ Au coin regroupement, l'enseignante donne la consigne suivante : "<i>Aujourd'hui, vous allez devoir trier les vêtements suivant certains critères : mettre tout les vêtements d'hiver ensemble (froid, pluie etc...) et tous les vêtements d'été ensemble (soleil, plage, etc...)</i>". Il est important de préciser ensemble à quoi correspondent l'été et l'hiver avant de laisser les élèves en autonomie. ○ Les élèves partent à leur atelier autonome et ont à leur disposition les vêtements et des corbeilles sur lesquelles sont collés des étiquettes symbolisant l'hiver, le froid, et l'été, la chaleur.	images des vêtements + corbeilles avec étiquettes

☐ Séance 3 : loto des vêtements

Objectifs	Trouver une image grâce à une description.	
Durée	Déroulement	Matériel :
5 min	● Au coin regroupement,, l'enseignante présente le jeu du loto des vêtements : <i>"Vous allez pouvoir jouer au loto des vêtements. Il y aura un meneur de jeu qui piochera une carte et décrira le vêtement, les autres joueurs auront une planche où il y aura plusieurs images de vêtements. L'élève qui aura l'image décrite et qui le dit le premier pourra prendre l'image et la mettre sur l'image de sa planche correspondante."</i> L'enseignante désigne le meneur de jeu.	planches de vêtements + images de vêtements dans un sac opaque.
20 min	● Les élèves partent à leur atelier autonome.	

☐ Séance 4 : loto des vêtements

Objectif	Trouver une image grâce à une description.	
Durée	Déroulement	<u>Matériel :</u>
5 min	● Au coin regroupement, l'enseignante donne la consigne suivante : <i>"Aujourd'hui, vous allez rejouer au loto des vêtements, mais nous allons changer un peu les règles. Cette fois-ci, les planches d'images seront placées au milieu de la table. Le meneur de jeu décrira la carte qu'il aura piochée, et les élèves devront pointer du doigt, le plus rapidement possible, l'image qui correspond à la description."</i> L'enseignante désigne le meneur de jeu.	planches de vêtements + images de vêtements dans un sac opaque.
20 min	● Les élèves partent à leur atelier autonome et ont à leur disposition : les planches de vêtements (6 planches de 6 images) et 36 images à piocher.	

☐ Séance 5 : Habillons Caillou et Rosie !

Objectifs	- Utiliser un dé codé. - Mémoriser le schéma corporel.	
Durée	Déroulement	<u>Matériel :</u>
5 min	● Au coin regroupement, l'enseignante présente le jeu de Caillou et Rosie et donne la consigne : <i>"A tour de rôle, vous allez lancer le dé et prendre le vêtement indiqué par le dé. Ensuite, vous placez le vêtement sur un de vos deux personnages. Si vous avez déjà placé le vêtement indiqué, vous passez votre tour. Le gagnant sera le premier à avoir habillé entièrement Caillou et Rosie"</i>.	les feuilles de jeu Caillou et Rosie + images vêtements + dé codé
20 min	● Les élèves partent à leur atelier autonome et ont à leur disposition une feuille de jeu avec Caillou et Rosie + les différents vêtements + le dé.	

□ Séance 6 : Habillons Caillou et Rosie ! (trace écrite dans le cahier)

Objectif	Retrouver les vêtements de Caillou et Rosie et les décorer pour les mettre dans le cahier d'activité.	
Durée	Déroulement	<u>Matériel :</u>
5 min	● Au coin regroupement, l'enseignant donne la consigne de l'atelier autonome : "Vous allez devoir retrouver les vêtements correspondants à Caillou et les vêtements correspondants à Rosie, puis les coller sur vos personnages. Vous pourrez ensuite colorier leurs vêtements car ensuite on collera votre feuille dans votre cahier d'activité.	feuilles avec Caillou et Rosie + vêtements à coller + crayons feutre.
20 min	● Les élèves partent à leur atelier autonome.	