

Projet A2 : SAVOIR RANGER LA CLASSE

EXPLORER LE MONDE : l'espace

Observer et décrire l'environnement proche (classe, école, quartier...)

Explorer l'espace classe et s'y repérer
Investir les différents espaces de la classe

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

Répondre aux adultes dans des situations quotidiennes.
Entrer en relation avec ses camarades, avec l'enseignant.

Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

Décrire un lieu, des objets.
Nommer les espaces et les objets de la classe.

APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE

Repérer la fonction des différents espaces, les règles qui s'y attachent.
Identifier les objets sur lesquels portent les apprentissages.
Apprendre les règles de la communication et de l'échange.

Dispositif déclencheur

Les enfants jouent librement dans les différents espaces de la classe depuis quelques jours avec le matériel laissé à disposition.

Lors d'un regroupement sur le temps de langage, l'enseignant a un sac opaque dans lequel sont les objets d'un espace spécifique et annonce « **nous allons apprendre à mieux connaître la classe pour savoir où ranger les choses** ».

Phase d'apprentissage (temps de langage en ½ groupe)

Etape 1 : Nommer les objets d'un espace dont l'enseignant donne le nom (objets cachés dans le sac ou panier de l'enseignant), dire où on peut les trouver dans la classe, où se trouve l'espace X ou Y. Nommer l'espace correspondant. Dire quels autres objets on peut y trouver.

Etape 2 : (un autre jour) Nommer les objets pris en photo de ce même espace (Les objets d'un espace ont été photographiés), dire où on peut les trouver dans la classe. Nommer l'espace correspondant. Dire quels autres objets on peut y trouver.

Etape 3 : En atelier, en petit groupe, jouer au loto avec les objets d'un espace de la classe.

Bilan – structuration

Le vocabulaire lié aux différents espaces de la classe fera l'objet de la création d'une affiche où les objets sont placés sous la photo de l'espace (photos et « vrais » objets de l'espace). Lors de sa création, on peut glisser des objets « intrus » « Peut-on trouver une pomme dans l'espace repos ? »

Agir selon le même principe jusqu'à ce que tous les espaces aient pu être repérés.

Projet A2 : SAVOIR RANGER LA CLASSE

Prolongement

1. Retrouver à quel espace appartient l'objet montré par l'enseignant (lors de petits moments de regroupement, à l'accueil, en direction des enfants qui ont du mal à se repérer dans la classe...), aller chercher ou ranger un objet dans l'espace correspondant.
2. Jouer au loto où cette fois chaque enfant aura une carte représentant un espace différent de la classe.
3. Créer une affiche pour expliquer comment on joue au loto.