

Du jeu libre au jeu structuré : le coin « voitures »

Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation de la PS à la GS.

Chaque phase fait l'objet d'une séquence d'apprentissage

JEU LIBRE

JEU STRUCTURE

Jeu libre : le coin « voitures »

Jeu structuré : Ma voiture tombe en panne

Dispositif :

Matériel : véhicules (voiture, camion, deux roues, tracteur, bus, ambulance, pompier, police, samu...), tapis de voitures.

L'espace est clairement délimité et suffisamment vaste pour que les élèves puissent se déplacer.

Temps : accueil, ateliers libres.

Durée : 15mns.

Fréquence : sur une période.

Place dans l'emploi du temps : tous les jours à l'accueil, sur un temps d'atelier une fois par semaine, sur des temps libres (retour de sieste, fin d'un atelier ...)

Dispositif :

Matériel : véhicules (voiture, camion, deux roues, tracteur, bus, ambulance, pompier, police, samu...), tapis de voitures, garage

L'espace est clairement délimité et suffisamment vaste pour que les élèves puissent se déplacer.

Temps : accueil, ateliers dirigés.

Durée : 15 à 20mns.

Fréquence : sur une période.

Place dans l'emploi du temps : tous les jours à l'accueil, sur des temps libres

Situations proposées : Atelier dirigé avec un petit groupe d'élèves + retour en grand groupe

Exemple de scénario : Ma voiture tombe en panne

L1: les observables

- L'enfant s'approprie l'espace
- L'enfant interagit avec les autres
- L'enfant joue et imite
- L'enfant s'invente des scénarios
- L'enfant utilise le langage oral : lexique, syntaxe.

L2 : Interventions possibles de l'enseignant:

- Il joue avec les élèves.
- Il suscite l'imitation (il fait rouler sa voiture sur les routes).
- Il apporte le lexique (des véhicules, descriptif des voitures, des verbes d'action)

ou/et

S1 Consigne :

- Ma voiture tombe en panne. Je ne peux pas démarrer ma voiture. Que peut-on faire ? De quoi avons-nous besoin ? Par quoi commençons-nous ?...
- Les copains ont joué aux petites voitures avec le garage. Nous allons les regarder jouer dans ce petit film. Que faisaient-ils ?

S2 Les gestes de l'enseignant

- Lancer le scénario, filmer la scène, observer, nommer, expliciter.
- Reformuler les propos des élèves.
- Apporter le lexique si besoin : du garage, des verbes d'action, du lexique spatial, des lieux.
- Apporter la syntaxe : construire des phrases (JE + verbe + complément+ relative), raconter ou inventer un scénario.

Les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

L'enseignant structure les savoirs en gardant des traces des apprentissages en jeu (mathématiques, langagiers): listes, photos, images, écrits divers...

L'enseignant évalue les progrès des élèves dans le cahier de réussite grâce aux observables faits tout au long de la séquence.