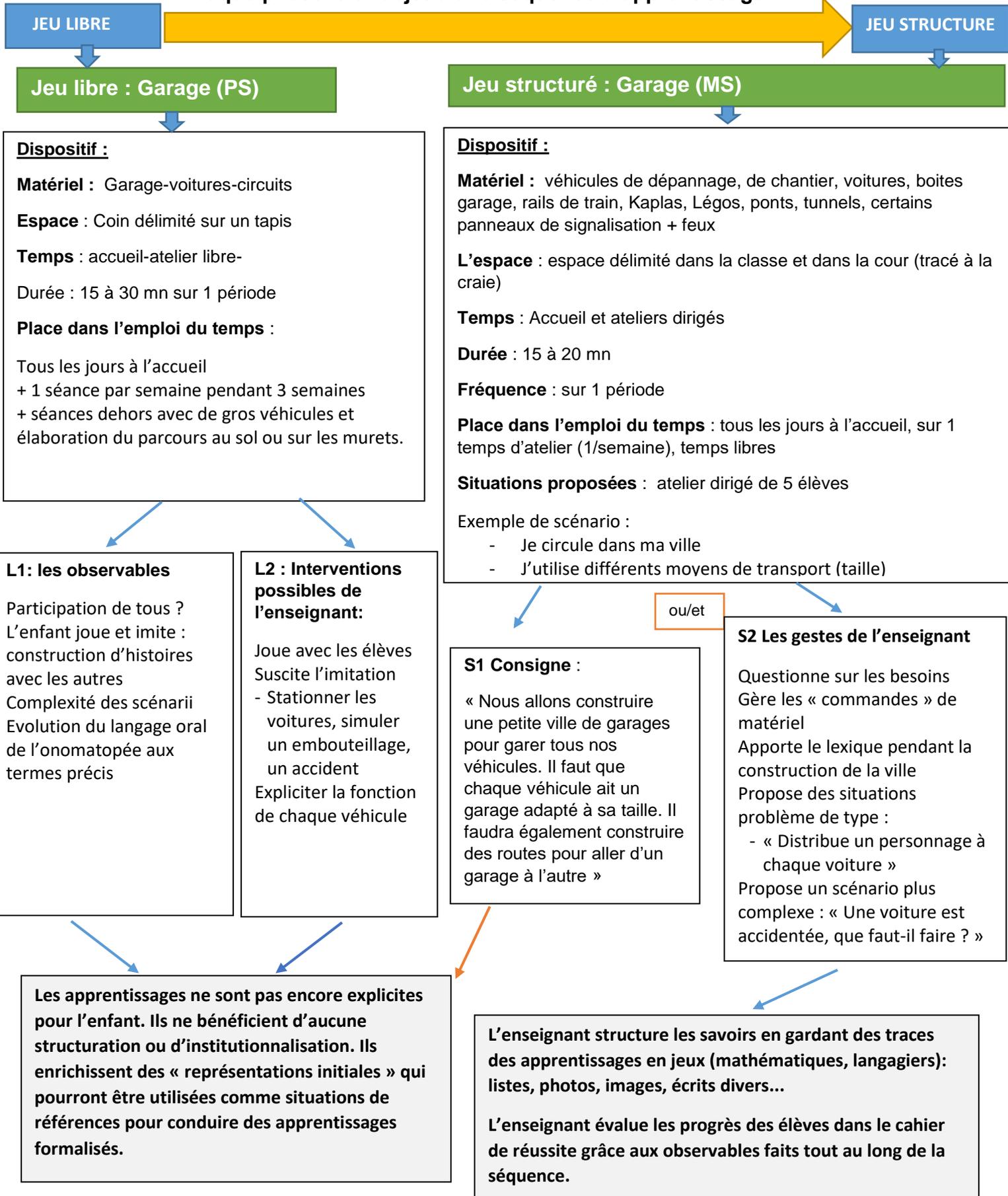


Du jeu libre au jeu structuré : proposition 1

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 structuré : Garage (GS)

Dispositif :

Matériel : véhicules de dépannage, de chantier, voitures, personnages, décors, maisons, arbres, panneaux de signalisation

Plateau mobile pour jouer en hauteur

Papier scotch noir pour faire des routes

L'espace : plateau de jeu

Temps : Atelier dirigé puis libre et l'enseignant observe

Durée : 35 à 45 mn

Fréquence : sur 2 périodes (1 période en dirigé et 1 période en libre)

Place dans l'emploi du temps : 1/semaine

Situations proposées :

Etape 1 : fabrication des éléments de la ville (boites garage, routes, décors)

Etape 2 : construction de scénarii différents, lieux plus définis (caserne, garage, hôpital, pompiers)

Aborder la sécurité routière

ou/et

S1 Consigne :

« Suis ou dessine l'itinéraire de ton camarade »

« Construis le même circuit que la photo »

S2 Les gestes de l'enseignant

- Veille à l'usage d'un lexique adapté
- Vérifie que les enfants alternent les rôles
- Vérifie la compréhension de la signalisation
- Inciter les enfants à investir tous les lieux pour étoffer leur 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 jeux (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.