

PERIODE 1 :

Coin jeux d'imitation :

➤ Coin cuisine :



Table, chaise, caisses plastiques contenant pêle-mêle quelques ustensiles caractéristiques d'une cuisine (vaisselle, casseroles, couverts,...)

L'introduction progressive d'un nouveau matériel est liée à de nouvelles activités.

Au cours de cette période, on introduit :

- Un range-couvert qui permet le rangement des ustensiles. Le rangement peut être libre puis codé (image, symbolisation, ...)
- Fruits, légumes, pains, viandes : classement, sériation, jeux plus réels, enrichissement du vocabulaire, nouvel espace de rangement à trouver, nouveau codage.
- Introduction de recettes de cuisine : travail sur l'écrit, en première période, recette du pain.

➤ Coin marionnettes:



Thème : la petite poule rousse.

- Présentation des marionnettes par la maîtresse. (*Identifier les personnages de l'histoire, les caractériser physiquement et moralement.*)
- En grand groupe : l'histoire racontée avec des marionnettes par la maîtresse devant le décor réalisé par les PS. (*Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.*)
- Manipulation libre des marionnettes dans le coin. (*Prêter sa main à une marionnette.*)
- Sélection dans les marionnettes : ne laisser que celles utilisées précédemment afin que les élèves réinvestissent ce qui a été vu précédemment. (*Prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse.*)
- Atelier dirigé : Création d'histoires avec la maîtresse (*Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés et où il y aura au moins un événement et une clôture*)
- Prolongement : enregistrement d'une scénette sur tablette.

➤ **Coin ferme :**

- Ferme et animaux de la ferme.
- Afficher des photos de fermes
- Appropriation de sujets représentant les animaux de la ferme.



➤ **Coin voitures :**

- Un grand nombre et un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes, des boîtes pour ranger les voitures. Découverte du jeu consistant faire rouler un véhicule, à suivre une route, à ranger les véhicules.



Coin jeux de construction

➤ **Formes en mousse** (Septembre)

- **Superposer, empiler** des formes simples de façon à réaliser des constructions puis à les démolir. Prendre des photos des réalisations éphémères.



➤ **Biblo** (octobre)

- **Superposer, former des figures**



Coin jeux de manipulation :

➤ **Coin sciences**

Projet du blé au pain, tout au long de la période et au fil de l'avancement, les MS ont accès l'après-midi à ce coin : au début, blé, outils (marteau, pierre, couteaux...) puis rouleau à pâtisserie, moulin à café, passoire etc suivant leurs propositions



PERIODE 2 :

Coin jeux d'imitation :

➤ Coin cuisine :



- Aménagement du cadre de la cuisine : nappe, sets de table (qui permettent par exemple de dresser la table en fonction de la couleur du set),
- Affichage de la recette du pain
- Apport d'un livre de recettes.

➤ Coin voitures :

- Apport de tunnels et de ponts.



➤ Coin déguisement :

Chapeaux, chaussures, sacs, bretelles, ceintures, colliers,
→Thématique: baguette magique, chapeau de sorcière...



Il faut choisir une tenue, s'entraîner à s'habiller et se déshabiller et inventer une histoire avec les autres enfants. Quand on arrête, il faut apprendre à ranger les vêtements.

→ Réalisation d'un imagier des vêtements (tablette)

➤ Coin marionnettes: thème les sorcières

Castelet réalisé avec une sorcière et des accessoires ou animaux : chapeau de sorcière, chaudron, grimoire, chat noir...

Coin jeux de construction :

➤ Duplo (novembre)



- **assembler** des formes simples de façon à réaliser des constructions. Prendre des photos des réalisations éphémères.

➤ Clipo (décembre)

- **assembler, former des figures**



PERIODE 3 :

Coin jeux d'imitation :

➤ **Coin cuisine :**

Pas d'apport car arrivée de TPS



➤ **Coin ferme :**



- Afficher des photos de fermes pour une meilleure appropriation de la vie de la ferme.

➤ **Coin voitures :**

- Pas d'apport car arrivée de TPS



Coin jeux de construction :



➤ **Lego** (janvier)

- **encastrer** des formes simples de façon à réaliser des figures.

➤ « **tuyau** » (février)

Encastrer des formes simples



- **Coin jeux de manipulation :**

➤ **Coin transvasements (sciences)**

Bacs à riz, marrons ou perles dans des grands bacs.

Bouteilles variées, différents contenants, cuillères de diverses tailles et formes, entonnoirs, passoirs,



Coins -jeux de capacités perceptives

➤ Mur du toucher

Fabrication de ce coin à l'aide de boites de mouchoirs.



On colle à l'intérieur une matière intéressante au toucher et on referme la boîte. Ensuite on assemble les boîtes avec du scotch double face et de la colle.

Des idées de matières à coller à l'intérieur : carton ondulé, velours, scotch brite, plastique bulles, fourrure, papier de verre, du scotch double face ...

PERIODE 4 :

Coin jeux d'imitation :



➤ Coin cuisine :

- Du nouveau matériel est introduit : serviettes de table, cafetière, tasses à café, sucrier, bouteilles de lait, théière, passoire à thé, tasses de thé, moules à gâteau, verre doseur, rouleau à pâtisserie, fouet, louche, écumoire, poêle, cocote, plaque de cuisson : enrichissement du vocabulaire et des situations de vie courante.

Coin jeux de manipulation :



➤ Coin transvasements

Amener des outils multiples en adéquation avec les matériaux proposés; ils permettront des actions variées: presser, appuyer, faire tourner, souffler, pulvériser, gratter...

Prévoir un appareil photo numérique pour garder une trace des actions des enfants et les utiliser comme support de langage.

→ Réalisation d'un diaporama (tablette).

➤ Coin sciences : les plantations

Etayage du coin au fil de la démarche.

Coin jeux de construction :

- Jeu « Mobilo »
Clipser



Coins -jeux de capacités perceptives

- Coin images

Collecter des images dans la classe afin de réaliser une banque d'images.

Chaque jour, un élève est responsable de la mise en scène de son musée d'images issues de la banque de la classe.



PERIODE 5 :

Coin jeux d'imitation :

- Coin cuisine :

- Jeux de rôle: préparer un repas, faire la liste des commissions, lire une recette...



- Coin voitures :

Proposer un cadre enrichi avec des personnages, des petits véhicules, des maisons avec des circuits plus complexes, faisant référence au code de la route.

Introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexe (places de parking numérotées par exemple).

Coin jeux de construction :

- Jeu « petits lego »
Construire, imaginer



Coin jeux de manipulation :

Coin sciences : les équilibres

Etayage du coin au fil de la démarche d'investigation.

Coin jeux de capacités perceptives

➤ Coin images



L'enseignant invite les élèves à enrichir la collection en photographiant à l'aide de la tablette . Ces tirages seront recadrés et insérés dans la collection puis mis en scène dans des musées personnels.