

« Découverte de la classe. »

Domaine : Découvrir le monde

Sous-domaine : Se repérer dans l'espace.

Socle commun (palier 1) :

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et **décrire son déplacement**

Capacités langagières visées :

Décrire une image ; nommer les objets de la classe et expliquer leur fonction ; travailler le lexique des espaces de la classe (verbes d'actions ; noms des espaces et noms des outils)

Objectifs spécifiques :

Explorer la classe

Investir les coins jeux de la classe

Situer les différents espaces de la classe

Temps 1 :

Prendre les élèves en photo dans les coins jeux (cuisine, voiture, poupée, bibliothèque, construction, maxicoloredo)

Temps de langage en regroupement à partir des photographies.

- Créer des affichages pour les coins jeux à partir de ces photographies.

Temps 2 :

Jeu de kim avec quelques objets d'un coin-jeu pour voir si les élèves ont compris quels objets appartiennent à tel ou tel coin.

Temps 3 :

Lors du regroupement

Gribouille sort de son sac un objet et l'on demande ce dont il s'agit et où l'on va le ranger.

Demander à un élève de ranger cet objet

Demander à un élève d'apporter un objet propre à un autre coin-jeu.

Cet exercice peut être repris à plusieurs reprises lors des temps de regroupement, de manière à inviter à participer tous les élèves.

BILAN :