

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- vocabulaire : champ lexical de la cuisine ; utiliser les mots avec précision ; utiliser des indicateurs spatiaux, des verbes d'action...
 - Écouter, répondre à des questions.
- entrer dans le langage d'évocation (utiliser des photos, des images)
- Raconter une action (ou des actions) avec les objets du coin cuisine.
- lire des albums sur le thème de la cuisine : Boucle d'Or ; La soupe au caillou....

Échanger, réfléchir avec les autres

- Se mettre d'accord pour trouver l'ordre des images du jeu de coopération :
 - « être restaurateur »
 - Expliquer comment il faut mettre la table.

Oser entrer en communication

- Commencer à jouer des histoires à partir d'albums utilisant le coin cuisine (ex : les trois ours....)

Langage écrit

- produire et utiliser un livre de recettes

Fréquentation :

- à l'accueil, le matin, sans consigne ni présence de l'adulte... Ce qui permet des initiatives et parfois des réinvestissements.
- inclus dans l'emploi du temps pour des jeux dirigés.

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Résoudre des problèmes, émettre des hypothèses

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- Utiliser le dénombrement pour construire des collections identiques
 - comparer des collections d'objets
- Réaliser une distribution : donne 1 assiette à chaque ours. (peluches et assiettes du coin cuisine)

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- ranger le matériel par taille
- trier les couverts
- couper un gâteau d'anniversaire

Objectifs :

- Utiliser des formes variées de langage dans des situations vivantes.
- Donner de l'intérêt à du matériel en gestion libre
- Se socialiser : respecter et accepter les autres ; partager le matériel et l'espace
- Favoriser les apprentissages par l'intermédiaire du jeu
- Faciliter le passage du statut d'enfant au statut d'élève
 - Développer l'autonomie ; prendre des initiatives
 - développer l'imaginaire ; inventer...

Coin jeu symbolique :

Le coin cuisine

L'enfant s'exerce à des jeux d'imitation et crée une réalité fictive basée sur des images mentales et des inventions.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers

l'activité physique

Dans l'espace, sur des objets

Adapter ses équilibres et ses déplacements

- parcours pour transporter les objets du coin cuisine vers un autre endroit (avec ou sans véhicule)
- parcours en transportant les fruits sur un plateau sans les faire tomber.

Collaborer/coopérer

- Jouer au restaurateur ; au cuisinier.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- PS et MS : reproduire une coupe de fruits (encre)
- 6 PS et MS : réaliser des fruits en pâte à sel pour le coin cuisine.

Univers sonore : répertoire de chants et comptines

- Quand on fait des crêpes ; l'alouette et le pinson ; une poule sur un mur
- le bon pain ; nounours à croquer ; Oh ! Les gourmands !

Explorer le monde

Manipuler les objets :

- ranger le matériel, trier
- apprendre la fonction de différents objets
- transporter de la nourriture
- transvaser des fruits d'automne
- manipuler récipients et bouchons

Se repérer dans l'espace :

- PS : au coin cuisine mettre la table pour 3 personnes
- MS : au coin cuisine, mettre la table pour 3 personnes de 3 tailles différentes
- ordonner, reproduire un assemblage

Le monde du vivant

- PS et MS : les fruits et légumes ; les familles d'aliments
- PS et MS : cuisiner : préparer un repas