

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

### Langage oral

#### Apport de mots, de structures de phrases

- vocabulaire : champ lexical du garage, des véhicules ; 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 véhicules, le garage et le tapis « route »
- lire des albums sur ce thème : Le vélo de Jo de Raphaël Fejtö ; Ma voiture de B Barton ...

#### Échanger, réfléchir avec les autres

- Se mettre d'accord pour trouver l'ordre des images du jeu de coopération :  
« Réaliser un embouteillage sur le tapis « route »
  - Expliquer comment il faut garer les voitures.

#### Oser entrer en communication

- Commencer à jouer des histoires à partir d'albums utilisant des véhicules.  
Ex : Le vélo de Jo (cf vers les math PS)

### Langage écrit

- Faire rouler des voitures sur un parcours de gauche à droite.
  - suivre un chemin avec des empreintes

## 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 : gare une voiture dans 1 garage  
Range une voiture dans le garage de la même couleur

### Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- ranger les véhicules par taille
  - trier les véhicules

## 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 garage et les véhicules

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 découvrir et piloter divers véhicules :  
moto, dragsienne, trottinette
- transporter son doudou, ou des objets sur son véhicule
  - pousser, tirer un véhicule

#### Collaborer/coopérer

- Jouer au garagiste

## Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

### Artistiques

#### Productions plastiques et visuelles

- PS et MS : dessiner en dictée à l'adulte, une voiture... puis encre noire pour les contours et couleurs pour la voiture

#### Univers sonore : répertoire de chants et comptines

- Le petit train : je suis monté sur mon vélo....

## Explorer le monde

### Manipuler les objets :

- ranger le matériel, trier : trier les voitures, les avions....
  - faire rouler ou voler les véhicules
- utiliser des kaplas pour créer une route, un garage....

### Se repérer dans l'espace :

- PS : ranger les voitures dans le garage
- MS : idem avec voitures et garages de 3 couleurs différentes
- ordonner, reproduire un assemblage : réaliser un garage pour la voiture  
Utiliser des kaplas pour créer une route entre deux garages.
- PS : construire un véhicule avec les picots...les technico....
  - PS : suivre un chemin avec des gommettes
- MS : construire un véhicule avec le jeu de vis...

### Le monde du vivant

- PS et MS : les blessures et petits bobos