

## Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

**L'oral : oser entrer en communication :**

Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre

Participer à un échange en petit groupe avec l'adulte en restant dans le propos

Progresser sur le plan syntaxique et lexical :

Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour désigner un objet

Utiliser les formules de politesse : s'il te plaît, merci, bon appétit

Employer le « je » pour faire une phrase simple et expliquer ce qu'on fait

**L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit**

Découvrir, comprendre et utiliser divers supports et types d'écrits en relation avec la situation

## Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

**Découvrir les nombres et leur utilisation :**

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques

Construire le nombre pour exprimer les quantités

Concevoir la notion de quantité

Faire une estimation perceptive et globale des quantités (il en manque, il y en a trop, plus, moins, pareil)

Comparer des quantités

Réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'une autre (« autant que »)

Résoudre des problèmes portant sur les quantités : problèmes de distribution

**Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées :**

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme

Associer un objet à son empreinte, son contour

Découvrir et manipuler des objets en fonction d'un critère : forme, couleur

## Explorer le monde

**Se repérer dans le temps et dans l'espace**

Se repérer dans l'espace classe : associer un objet à un espace

**Explorer le monde du vivant, des objets**

Différencier objet de la vie quotidienne et jouet

**Associer un objet au jouet, à sa photo, à son dessin**

Classer des objets selon leurs qualités (propriétés)

Différencier les aliments d'autres « objets » et faire des rapprochements

## Apprendre ensemble et vivre ensemble

Respecter les autres et respecter les règles de la vie collective : lors des moments de distribution, de vérification.

Écouter et respecter la consigne.

Échanger avec un camarade autour d'une tâche commune ou collective.

# Palier 1

## 1. Jouer au coin cuisine

### Objectifs :

Découvrir l'espace cuisine et son matériel.

Accepter de partager l'espace avec les autres.

### Activités proposées :

Jeu libre sans adulte.

Comportement attendu en début d'année : déballer les jeux sans rentrer dans le jeu symbolique.

## 2. Jouer avec un adulte

### Objectifs :

Communiquer et participer à un échange verbal ou non au coin jeu.

S'approprier le lexique donné par l'enseignant

Différencier les jouets et les ustensiles de la vie quotidienne.

### Activités proposées :

Nommer les différents ustensiles

Associer les jouets et les objets de la vie réelle, leur donner une fonction.

# Palier 2

## 1. Associer un objet au coin de la classe

### Objectifs :

Catégoriser les objets, associer l'objet à son espace de jeu

### Activités proposées :

En activité dirigé, ranger la caisse de jouets où des objets de divers coin de la classe ont été mélangés.

Retrouver ceux du coin cuisine.

## 2. Associer un objet à sa photo

### Objectifs :

Associer un objet à sa représentation photo

Nommer les objets du coin cuisine

### Activités proposées :

Jeu de loto : je pose l'objet sur sa photo et je le nomme.

Placer les photos dans le meuble de la cuisine et ranger le coin jeu en associant photo et objet.

## 3. Associer un objet à son image

### Objectifs :

Associer un objet à son image, son dessin

Nommer les objets du coin cuisine

### Activités proposées :

Jeu de loto : je pose l'objet sur son image et je le nomme.  
Associer toutes les représentations d'un même objet.  
Créer un imagier de la cuisine avec les diverses représentations.

## Palier 3

### 1. Entrer dans le jeu symbolique

#### Objectifs :

Participer à un échange oral.  
Jouer avec les autres et rester dans le scénario proposé.  
Nommer les objets du coin cuisine et les reconnaître.  
Nommer les actions effectuées, mettre l'accent sur les verbes.  
Enrichir sa syntaxe.

### Activités proposées :

Jeu organisé avec enseignant dans un premier temps puis libre et scénario : servir l'eau, faire cuire le gâteau, préparer une salade de fruit, boire un café ...  
Jeu organisé avec la mascotte et les poupées : donner à manger aux bébés, préparons une purée...

### 2. Mettre la table

#### Objectifs :

Reproduire une disposition représentée. (Se repérer dans l'espace)  
Associer une forme à son contour.  
Associer les objets d'une même couleur.

### Activités proposées :

Mettre la table pour les poupées.  
Fabriquer des sets de table (contours et couleurs des objets représentés)  
Trier les objets selon leur couleur en associant l'objet avec le bon set.  
Jouer librement avec les sets de table à disposition. (NB : pour faciliter la mise en place du couvert les sets sont fixés à la table)

## Palier 4

### 1. Servir ses invités

#### Objectifs :

Participer à un échange oral.  
Réaliser une distribution, un partage.  
Comparer des quantités.

### Activités proposées :

Jeu organisé avec scénario : Un enfant cuisine pour ses invités et les sert. Mettre la table, distribuer les verres, servir l'eau, partager les fruits et les légumes.  
Proposer différentes assiettes aux enfants et demander qui en a le plus, le moins ?  
Réaliser des distributions terme à terme : donner un gâteau à chaque poupée.

## 2. Les fruits et les légumes

### Objectifs :

Acquérir du vocabulaire.

Différencier la nourriture des ustensiles de cuisine.

### Activités proposées :

Nommer les fruits et les légumes pendant le jeu scénarisé.

Répondre à une consigne : donne-moi une tomate s'il te plaît ? Je voudrais manger une pomme... merci !

Jouer au loto des aliments.

Trier les aliments des ustensiles de la cuisine et en faire deux familles distinctes.

# Palier 5

(Pour aller plus loin)

## 1. Les recettes de cuisine

### Objectifs :

S'approprier un écrit

Réinvestir le vocabulaire hors contexte de jeu

### Activités proposées :

Déchiffrer une recette de cuisine imagée en nommant les ustensiles et les ingrédients.

Nommer les actions qui sont réalisées.

## 1. La marchande

### Objectifs :

Participer à un échange

Réinvestir le vocabulaire

Jouer différents rôles : le vendeur ou l'acheteur

### Activités proposées :

Jouer à la marchande : aller faire ses courses.

Avoir une liste de courses, associer image et objet en situation de jeu.

Comparer des quantités, il m'en faut encore ? J'en ai assez !

(Jeu de société la liste de courses à faire en parallèle)

### Précisions :

- La séquence se déclinera sur toute l'année, le coin jeu sera donc enrichi au fur et à mesure par de nouveaux jouets.
- Des phases de jeux libres et guidés seront alternées.
- Ne pouvant pas connaître l'avancement des élèves je vais décliner ma progressivité en palier.
- Toute l'année nous cuisinerons puis mettrons à disposition des enfants les affiches recettes et les ustensiles afin de reproduire au coin jeu les séances effectuées dans le but de donner un sens à l'écrit, au jeu symbolique et d'enrichir le vocabulaire.
- Les grilles d'évaluation seront tenues au coin jeu.
- Des évaluations de vocabulaire seront menées.
- Des activités artistiques proposées en parallèle.

