

## Un exemple de scénario dans l'espace « voitures »

(en lien avec l'espace « graphisme »)

### Classes de « Moins de trois ans » et de *Petite Section*

<p><b>Etape 1 :</b> Découvrir</p>	<p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Pour l'enfant</u> : jouer librement</li> <li>- <u>Pour l'adulte</u> : observer des comportements (action, relation à l'autre et langage : change-t-il de jouet et/ou de mode d'action ? Se déplace-t-il ? Observe-t-il les autres pour imiter ? Utilise-t-il le matériel complémentaire pour construire un petit scénario de jeu ? Coopère-t-il ? Parle-t-il de ce qu'il fait ?)</li> </ul>	<p><b>Situation :</b></p> <p>Dans une zone visuellement identifiée, mettre à disposition une caisse contenant des véhicules variés et divers objets pouvant être utilisés en combinaison avec les véhicules (boîtes, couvercles, légos, kaplas...).</p> <p>Laisser les enfants jouer sans donner de consigne d'action particulière.</p>
<p><b>Etape 2 :</b> Construire des repères</p>	<p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Pour l'enfant</u> : différencier les véhicules, les nommer, les reconnaître sous différentes formes (objet réel, photographie).</li> <li>- <u>Pour l'adulte</u> : inciter l'enfant à utiliser tous les véhicules et à en parler. Nommer systématiquement les véhicules et leurs propriétés (taille, couleur, fonction...).</li> </ul>	<p><b>Situation 1</b> (varier les entrées en proposant cette étape à plusieurs reprises) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ inviter les enfants à manipuler chaque véhicule à tour de rôle ;</li> <li>✓ pratiquer un jeu de Kim avec deux objets <i>ou plus</i> : nommer le véhicule qui a disparu ;</li> <li>✓ <i>demander à l'enfant ce qu'il préfère</i> ;</li> <li>✓ opérer un tri selon un critère donné (mettre ensemble tous les véhicules rouges par exemple) ; <i>réaliser un classement des véhicules (laisser les enfants définir et justifier leurs critères)</i> ;</li> <li>✓ <i>faire deviner un véhicule à l'aveugle dans un sac et essayer de faire justifier.</i></li> </ul> <p><b>Situation 2</b> : regarder avec l'enfant un imagier (objet + nom en capitales), fabriqué à partir de photographies des véhicules de la classe, <i>de véhicules réels présents dans l'environnement proche, de représentations de véhicules dessinés.</i></p>
<p><b>Etape 3 :</b> Participer à un scénario avec l'adulte</p>	<p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Pour l'enfant</u> : observer les effets de son action ; résoudre un problème de déplacement avec obstacles ; contrôler et affiner son geste (coordination main-œil pour ne pas renverser un obstacle) ; <i>réaliser un parcours orienté.</i></li> <li>- <u>Pour l'adulte</u> : décrire et <i>faire décrire</i> les étapes d'un parcours (mots marquant la succession dans le temps, <i>d'abord, après...</i> et le repérage dans l'espace (<i>devant, à côté de, sous, le long de...</i>) ; descriptions (la voiture démarre, elle freine, elle s'arrête pour laisser passer le camion...).</li> </ul>	<p><b>Situation 1</b> : laisser des traces avec des véhicules (sable, farine, semoule, pâte à modeler, peinture). <i>Réalisation de pistes de déplacement (routes qui se croisent), à utiliser ensuite en jeu libre.</i></p> <p><b>Situation 2</b> : suivre un parcours entre un point de départ et un point d'arrivée imposés en contournant des obstacles sans les toucher.</p> <p>Matériel : planche cartonnée sur laquelle sont collés (puis seulement posés) des obstacles (couvercles, bouchons, légos, kaplas...).</p> <p>Le nombre, la nature et l'espacement des obstacles sont des critères de différenciation et de complexification de la situation.</p> <p><i>Petite Section</i> : dans un second temps, on pourra complexifier le parcours en ajoutant des lignes droites ou courbes à suivre (papiers de couleur collés), des personnages traversant la rue, des virages en pâte à modeler, des bandes de papier rigide formant un pont, des rouleaux de carton formant tunnels...).</p>

**Remarques :**

- une situation donnée fait l'objet de plusieurs séances ;
- au-delà des temps d'atelier dirigé, permettre aux enfants de revivre en autonomie chaque situation, en laissant le matériel nécessaire à disposition.