

Séquence Petite Section : échanger, s'exprimer

Le goûter – 1^{ère} séance organisation d'un goûter

Paramètres du dispositif

Matériel

Couppelles, petites assiettes, petites cuillères, gobelets, torchon, éponge, produit vaisselle.
Céréales, salade de fruits, eau, jus d'orange

Espace

Classe et coin dînette

Répartition des élèves

Groupe de 3 ou 4 élèves

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître

- Commenter les actions par un accompagnement fort.
- Solliciter les enfants pour le jeu de rôle.
- Prendre des photos pour travailler la chronologie la séance suivante.

Mise en œuvre

Objectifs

Etablir la communication par le langage

Compréhension en réception et en production : le lexique du goûter (aliments et matériel)

Compétences

- Comprendre une consigne simple et l'exécuter.
- Entrer en relation avec autrui par le langage.
- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Prendre sa place dans les échanges en interactions

Déroulement et consignes

- L'enseignant pose le cadre : *Nous allons goûter ensemble, il va falloir d'abord mettre la table, ensuite il faudra tout ranger.*
- L'enseignant demande aux enfants d'aller chercher ce qu'il faut pour goûter, sans plus de précision. Ils sont en réception. Observation de ce qu'ils ont apporté. Chacun s'installe et prend ce dont il a besoin. *Est-ce qu'il manque quelque chose, chacun a-t-il tout ce qu'il lui faut ?* Aider à verbaliser les problèmes rencontrés (quantité insuffisante, oubli...). Solliciter les interactions entre élèves. Laisser les enfants aller rechercher ce qu'il manque.
- L'enseignant sert les boissons, chacun doit dire ce qu'il veut (choix : jus d'orange ou eau). L'adulte qui goûte en même temps que les enfants, pose le langage : accompagnement de l'action, reformulation...
Durant le goûter, verbaliser les sensations gustatives, relancer les enfants sur les leurs (*c'est bon, délicieux, ça craque sous les dents, ça croustille...*).
- On débarrasse la table, l'adulte aide les enfants à s'organiser, à se répartir les tâches. Langage d'accompagnement marqué.
- Même schéma pour la vaisselle, anticiper les tâches à effectuer et le matériel nécessaire :
De quoi va-t-on avoir besoin pour laver la vaisselle, pour l'essuyer ? On liste les objets (produit vaisselle + torchons) « *Qui va laver ? Qui va essuyer ? Qui va ranger ?* » Chacun doit aller chercher ce dont il a besoin.
- L'adulte prend soin de nommer chacun objet, de parler l'action qui va s'engager.

Reprendre l'enchaînement des différents temps du goûter avant de se quitter et préciser que les enfants ont appris à organiser un goûter.

Observation : Cette première séance de découverte du lexique ciblé de l'espace coin dînette, Elle peut évoluer jusqu'à ce que les enfants investissent le jeu et y jouent seuls.

Le goûter – 2^{ème} séance organisation d'un goûter

Paramètres du dispositif

Matériel

Couppelles, petites assiettes, petites cuillères, gobelets, torchon, éponge, produit vaisselle.

Espace

Classe et coin dînette

Répartition des élèves

Groupe de 3 ou 4 élèves

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître

- Aider à se remémorer des actions avec l'étayage des objets.
- Commenter les actions par un accompagnement fort.
- Solliciter les enfants pour le jeu de rôle.
- **Prendre des photos pour travailler la chronologie la séance suivante.**

Mise en œuvre

Objectifs

Compréhension en réception et production

Langage d'évocation avec étayage en prenant appui sur des objets utilisés lors de la précédente séance.

Compétences

- Se remémorer la séance précédente.
- Comprendre une consigne simple et l'exécuter.
- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Prendre sa place dans les échanges en interactions.

Déroulement et consignes

- Reprendre le déroulement de la séance 1, en prenant appui sur les différents objets utilisés.
Est-ce que vous vous souvenez ce que nous avons fait la dernière fois ?
Parler les actions en les associant avec les objets dont on a eu besoin. *Une coupelle pour manger la salade de fruits parce que c'est plus pratique...*
- Reprendre l'organisation du goûter selon un scénario similaire, apporter une variante : crème au lieu de salade de fruits mais conserver le besoin d'une coupelle.
- En fonction du degré d'autonomie des enfants, l'adulte adapte le langage d'accompagnement qui doit être de moins en moins marqué. Il favorise les interactions entre enfants et tente de s'effacer le plus possible.
- A la fin de la séance ne pas hésiter à complimenter les enfants sur leur participation, leurs efforts, faire remarquer les progrès...

Le goûter – 3^{ème} séance jeux à partir des photos de deux goûters précédents

Paramètres du dispositif

Matériel

Photos prises lors des goûters précédents, (en double exemplaire) elles sont ciblées sur les actions et on voit distinctement les objets utilisés pour chacune.

Espace : Coin regroupement

Répartition des élèves

Groupe de 3 ou 4 élèves

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître :

Permettre de

- Retrouver des photos d'après les critères fournis par l'adulte.
- Décrire et situer une action à partir d'une photo.
- Repérer une erreur dans la description d'une photo.
- Retrouver le déroulement chronologique des différentes actions.

Mise en œuvre

Objectifs

Compréhension en réception et production : mettre en syntaxe le lexique travaillé précédemment

Compétences

- Comprendre une consigne simple et l'exécuter.
- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Prendre sa place dans les échanges en interactions.

Déroulement et consignes

Organiser trois jeux afin de réinvestir le vocabulaire utilisé, de produire une phrase simple.

Jeu 1

Les photos sont affichées au tableau, l'adulte en décrit une, les enfants doivent la retrouver. Ils sont en réception.

Jeu 2

Un enfant s'écarte du groupe, s'assoit en tournant le dos.

Le groupe choisit une photo, l'enseignant met un double de la photo dans une boîte pour la validation ultérieure. L'enfant revient au sein du groupe.

Les autres décrivent la photo sélectionnée, l'enfant doit la retrouver.

Validation à partir de la photo de la boîte.

Jeu 3

Jeu de la blague : l'adulte décrit une photo choisit en commettant une erreur « *C'est Julie qui fait la vaisselle.* » en réalité, c'est Julie qui essuie la vaisselle.

Les enfants doivent remarquer l'erreur et la rectifier.

L'adulte aura pris soin de rappeler la règle du jeu, qui par ailleurs, **est pratiqué régulièrement en classe.**

Le goûter – 4^{ème} séance Mise en place du goûter avec un marchand de vaisselle

Paramètres du dispositif

Matériel

- Des verres en plastique transparent ; des coupelles ; un saladier ; des cuillers ; une louche
- Photos des actions qui succèdent au goûter : Débarrasser la table / Faire la vaisselle / Essuyer la vaisselle / Ranger la vaisselle

Espace

Tables regroupées pour y placer 4 à 6 enfants.

Répartition des élèves

Un marchand et trois à cinq serveurs.

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître :

- Mettre les élèves en situation de production
- Organiser les interactions
- Retrouver le déroulement chronologique des différentes actions.

L'enseignant prendra des photos des enfants en action notamment lors des actions qui succèdent au goûter. Il constituera un album « mémoire » pour chacun qu'on pourra utiliser à différents moments en classe.

Mise en œuvre

Objectifs

Compréhension en réception et production

Compétences

- Comprendre une consigne simple et l'exécuter.
- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Prendre sa place dans les échanges en interactions.
- Remettre des photos dans l'ordre chronologique.

Déroulement et consignes

1) Mise en place

« Aujourd'hui, nous allons mettre la table pour le goûter. Il y a un marchand qui a de la vaisselle et de la nourriture. Chacun d'entre vous va aller chercher de la vaisselle. »

Distribuer les rôles : qui doit prendre les verres, les cuillers, les coupelles, la louche, les serviettes en papier.

Le marchand dispose de la bonne quantité d'objets rangés en tas ou piles et donne les objets qu'on lui a demandés.

2) Goûter

La nourriture est placée au centre de la table. L'enseignant dit aux enfants de bien regarder ce qu'ils peuvent manger et boire, de choisir et de demander ce qu'ils désirent : des céréales, du jus de fruits, des quartiers de fruits, de l'eau...

3) Réactivation des actions postérieures au goûter

« Que fait-on quand on a terminé de goûter ? »

Montrer les photos pour aider à faire un choix et réactiver la mémoire, les remettre dans l'ordre.

Mobilisation de connecteurs temporels : « **D'abord**, on débarrasse la table, **ensuite** on lave la vaisselle, **puis** on l'essuie et **enfin**, on la range. »

4) Distribution des rôles et mise en œuvre des actions.

Le goûter – 5^{ème} séance Mise en place du goûter avec une situation problème

Paramètres du dispositif

Matériel

- Des briques de jus de fruits (nouveau) ; des pailles (nouveau) ; une louche ; un gâteau (nouveau) ; un couteau (nouveau)
- Photos ou images des objets/couverts du goûter : paille-brique de jus de fruits - verres - assiettes - couteau

Espace

Tables regroupées pour y placer 4 à 6 enfants.

Répartition des élèves

Un marchand et trois à cinq serveurs.

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître :

- Mettre les élèves en situation de production
- Organiser les interactions
- Retrouver le déroulement chronologique des différentes actions.
-

L'enseignant prendra des photos des enfants en action notamment lors des actions qui succèdent au goûter. Il constituera un album « mémoire » pour chacun qu'on pourra utiliser à différents moments en classe.

Mise en œuvre

Objectifs

Compréhension en réception et production :

Compétences

- Comprendre une consigne simple et l'exécuter.
- Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
- Prendre sa place dans les échanges en interactions.
- Remettre des photos dans l'ordre chronologique.

Déroulement et consignes

1) Mise en place

« Nous allons mettre la table pour le goûter comme l'autre jour. Il y a un marchand qui a de la vaisselle et ce qu'il y a au goûter. C'est une surprise aujourd'hui. Chacun d'entre vous va aller chercher de la vaisselle. »

Distribuer les rôles: qui doit prendre les verres, les serviettes en papier, les assiettes.

Le marchand dispose de la bonne quantité d'objets rangés en tas ou piles et donne les objets qu'on lui a demandés.

2) La surprise

L'enseignante apporte les briques de jus de fruits et le gâteau.

Réactions spontanées des élèves.

3) Goûter

-L'enseignant provoque gentiment les enfants :

« Qui va manger le gâteau ? »

Puis : « comment est-ce qu'on va faire pour pouvoir le manger tous ensemble ? »

→ Il faut le couper. Comment? Avec un couteau.

Envoyer un enfant chercher un couteau chez le marchand.

Et les jus de fruits? Comment les boire? → Il manque des pailles. Envoyer un enfant chercher des pailles chez le marchand.

4) Réactivation du goûter

Les photos ou dessins des couverts du jour et des objets nouveaux sont présentés aux enfants.

Jeu des devinettes :

L'enseignant dit la devinette et l'enfant doit rapporter la bonne carte en nommant l'objet.

Apporte-moi la carte sur laquelle il y a un objet très fin pour boire.

Un objet dans lequel on peut verser du jus de fruit.

Un objet qui contient du jus de fruit.

Procéder de même avec les couverts.

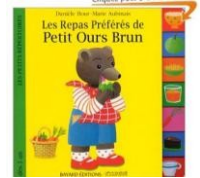
Le goûter – 6^{ème} séance – Situation de transfert – album du quotidien

Paramètres du dispositif

Matériel

Album du quotidien sur le repas. (exemple : Les repas préférés de Petit Ours Brun)

Matériel du livre + intrus dans une caisse.



Espace

Coin regroupement

Répartition des élèves

4 à 6 élèves

Temps : 20 à 30 mn

Rôle et stratégies du maître :

Mettre les élèves en situation de production

Organiser les interactions

Retrouver le déroulement chronologique des différentes actions.

L'enseignant fera observer la première de couverture et émettre des hypothèses en relation avec le vécu du groupe sur le goûter.

Mise en œuvre

Objectifs

Compréhension en réception et production

Compétences

- Ecouter et comprendre un texte lu

- Reformuler les éléments de l'histoire écoutée- *Au moins 3 éléments de chronologie.*

- Observer un livre d'images et traduire en mots ses observations.

- Opérer des transactions personnelles en relation avec le récit du quotidien lu. (*Faire du lien avec le vécu commun du goûter*)

Déroulement et consignes

Aujourd'hui je vais vous lire l'histoire de.....

Faire décrire la page de couverture et lire le titre.

Émission d'hypothèse. Peut-être va-t-on retrouver ce que nous avons fait pour les goûters?

Lire l'album

Proposer les pages de l'album (scannées) et laisser les élèves les regarder et réagir à ce qu'ils observent.

Faire des liens avec le vécu du groupe : analogies et différences en s'appuyant sur les photos réalisées précédemment.

On vérifie systématiquement avec le livre.

Relire l'histoire plusieurs fois si nécessaire.

Si l'album est disponible en 2 exemplaires, laisser les élèves se redire l'histoire en binômes .