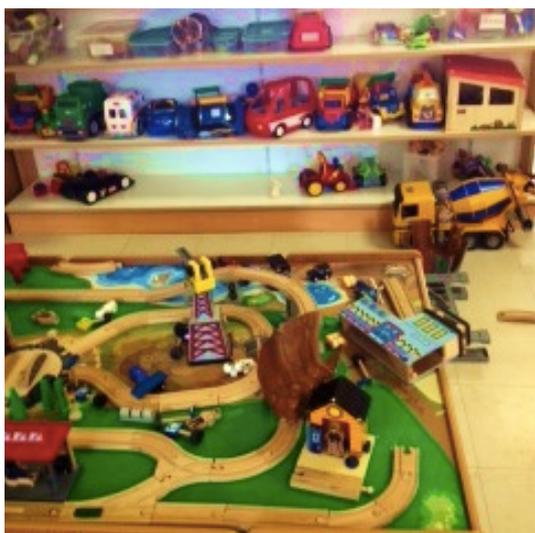


Le coin véhicules, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



Le coin véhicules est un espace qui sollicite considérablement les règles sociales et peuvent mettre en scène la vie de famille, l'environnement, le paysage etc. Objet utilitaire ou accessoire d'apparat, la voiture est généralement un symbole de puissance et de liberté. Organiser un parcours routier urbain en variant l'architecture (maison immeubles, parc, magasins) ou rural en variant le paysage (plaine, montagne, lac, campagne, forêt etc.) sera le terreau d'histoires qui peuvent arriver. Il est fréquent de voir des enfants jouer aux accidents avec des voitures, et il faut se saisir de ces questions pour travailler un code de « vivre ensemble », mais aussi aborder la prévention routière, le respect de l'autre, la gestion du conflit. Avec des automobiles permettant d'y mettre des personnages, on a la possibilité de mettre en scène la vie de famille avec le rythme de travail de la semaine, déposer les enfants à l'école, aller au travail, faire les courses etc., ce qui permettra de parler de la séparation et des retrouvailles, de jouer

à la marchande et d'aborder d'autres domaines comme l'arithmétique, l'alimentation etc. Le dimanche, la famille peut aller visiter une ferme, aller au zoo etc. Autant de situations où l'automobile est un moyen de déplacement d'un lieu à un autre, d'une activité à une autre, d'un savoir à un autre, et un prétexte à l'enseignant pour développer en situation des compétences sociales et des savoirs scolaires chez les enfants.

Mise en pratique

Le coin véhicule peut être localisé dans la classe et/ou hors de la classe : il peut être mobile. En effet, il n'y a pas de voiture sans moteur et ce coin peut s'avérer bruyant. Ce coin peut donc aussi trouver sa place à l'extérieur de la classe, dans une pièce attenante ou dans la cour de récréation au beau temps.

Matériel

Le matériel doit être en bon état :

- des petites voitures, voitures démontables, camions, engins de chantier...
- des objets articulés qui soulèvent, déplacent, transportent, poussent...
- des rangements : boîtes, bacs, étagères
- des éléments de circuit : ponts, routes, plan inclinés...
- un garage ou un tapis de voiture



L'enseignant doit être vigilant au type de tapis qu'il choisit. En effet, beaucoup de tapis croisent des représentations diverses (plane, profil, trois-quarts) qui peuvent nuire, chez le jeune enfant, à l'intégration de la perception plane. Il est préférable de choisir un support sans dessin sur lequel on intégrera des éléments en 3D.

L'enseignant doit penser à multiplier les possibilités de jeu. L'espace doit être vaste pour que les enfants puissent circuler autour et se positionner de différentes manières (les enfants jouent debout si le circuit est mis sur une table, ils sont à quatre-pattes ou allongés si le tapis est au sol).

Pour permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps, il faut veiller à :

- maintenir en état toutes les voitures, les éléments du circuit...
- apporter des éléments différents de ceux que les enfants ont chez eux
- varier la taille, le type des éléments (camions de pompier, engins de travaux...)
- apporter des personnages, des animaux, des bâtiments, des jeux de construction (par exemple des kapla pour faire des circuits, des légos pour construire un village...)

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>L'enfant découvre le jeu consistant à faire rouler un véhicule, à suivre une route, à ranger les véhicules dans des parkings identifiés.</p> <p>Il faut donc pouvoir proposer aux enfants un grand nombre et un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des objets variés.</p> <p>Les garages peuvent être très simples (des boîtes ou étagères suffisent).</p> <p>L'enseignant peut prévoir les mêmes véhicules de différentes tailles et de différentes couleurs.</p> <p>En fin d'année, la taille des routes et des véhicules peuvent diminuer.</p>	<p>L'enfant découvre le rôle de metteur en scène, il crée son propre cadre.</p> <p>L'enseignant peut alors apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser comme des ponts, des tunnels.</p> <p>Les garages sont plus complexes avec des places de parking de différentes largeurs et de différentes longueurs. Ils induisent d'autres manipulations.</p> 	<p>Les jeux de rôles sociaux sont différents au sein d'un petit groupe. C'est le moment de proposer un cadre enrichi avec des personnages, des petits véhicules, des maisons avec des circuits plus complexes, faisant référence au code de la route (tracés, panneaux...).</p> <p>L'enseignant peut introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexes.</p> 

Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, le questionner, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait. Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant proposera des nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu.

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
 <p>L'enseignant dit par exemple : « au garage, on peut faire rouler les voitures sur les routes et les garer sur les parkings qui sont de la même couleur que la voiture (ou sur le parking sur lequel il y a la photo de la voiture), il faut faire attention sinon on peut avoir un accident, chacun prend une voiture et joue. »</p> 	<p>L'enseignant propose des scénarios plus complexes : « il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? »</p> <p>Si l'enseignant met suffisamment de matériel à disposition des élèves (légo, kapla...) les enfants créent leur cadre, ils sont metteurs en scène. Ils mettent en place des mécanismes d'imitation et d'identification.</p> 	<p>L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles : « on va jouer au garage, moi je fais le policier, toi le papa qui part au travail, toi le garagiste... »</p> <p>Les enfants deviennent capables de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invités...) au sein d'un petit groupe. Le coin voiture peut s'enrichir de jeux de construction variés qui vont permettre à l'enfant d'imaginer et de construire son propre cadre (des routes qui se croisent, les bâtiments)</p> 

Sur le plan du langage oral		
Section de petits	Section de moyens	Sections de grands
<p>Développer les jeux d'imitation : faire rouler, faire du bruit, percuter, ...</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait, va ou veut faire...</p> <p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Ranger et utiliser les véhicules à bon escient.</p> <p>Appliquer les consignes données par l'adulte (faire rouler la voiture sur la route puis la garer dans un parking de même couleur, ...).</p> <p>Classer les véhicules suivant les couleurs, le nombre de roues (2 ou 4) .</p>	<p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait, va ou veut faire...</p> <p>Répondre à des consignes : une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? ...</p>	<p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Participer à des jeux de rôles : le dépanneur et le chauffeur ; ...</p>

Compétences syntaxiques

(Cf. P.BOISSEAU «Enseigner la langue orale en maternelle » Retz

Vocabulaire de base - PS : mots extraits des 750 mots – MS : mots extraits des 1750 mots – GS : mots extraits des 2500 mots

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire :	Vocabulaire :	Vocabulaire :
<p><u>Noms</u> : garage, auto, voiture, route, roue, vitesse, feu, accident, moto, camion, car, voyage, avion, roues...</p> <p><u>Verbes</u> : partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, voler, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder, réparer ...</p> <p><u>Adjectifs</u> : un, deux, trois, ... dix, premier, deuxième, troisième, dernier, blanc, noir, gris, bleu, rouge, jaune, vert, petit, gros, même, pareil, seul, solide, neuf ... Petit, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : vite, lentement, à côté, loin, en bas/en haut, au-dessous/ au-dessus, au milieu, autour</p> <p><u>Prépositions</u> : à, au, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière</p>	<p><u>Noms</u> : pneu, volant, frein, phare, carrefour, embouteillage, bouchon, virage, zigzag, panne, parking, vélo, engin, grue, quai, aéroport, pilote, hélicoptère, fusée, pédales, rond-point, panneaux, stop, feux de circulation, sens interdit, passage pour piétons, bateau...</p> <p><u>Verbes</u> : démarrer, dépasser, se croiser, s'envoler, décoller, atterrir, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, s'amuser, échanger, tendre, freiner, klaxonner, dépasser, traverser..</p> <p><u>Adjectifs</u> : moyen, abîmé, ancien, cassé, tricolores. long, court, petit, moyen, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à côté de, près, vers, loin de, en bas de/en haut de, au-dessous de/au-dessus de, au milieu de, autour de</p>	<p><u>Noms</u> : véhicule, pont, tunnel, automobiliste, coffre, clignotant, pont, croisement, circulation, cycliste, bulldozer, plaisir, bombe, astronaute, cosmonaute, chauffeur, vitre, guidon, ceinture de sécurité, portière, capot, moteur...</p> <p><u>Verbes</u> : se déplacer, circuler, accélérer/ralentir, stopper, s'approcher, rattraper, doubler, s'enfuir, bloquer, contenir, récupérer</p> <p><u>Adjectifs</u> : fragile, furieux triangulaire, carré... large, étroit</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, à travers, entre, à droite de/à gauche de</p>

Syntaxe

<p><u>Pronoms</u> : utiliser différents pronoms : il, elle, ils, elles, on</p> <p><u>Temps</u> : utiliser les trois temps : présent, passé, futur proche. (je tourne..., j'ai tourné..., je vais tourner...).</p> <p><u>Adjectifs</u> : utiliser les adjectifs au masculin et au féminin.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions : dans le parking, sur la route, elle va au garage</p> <p>...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en PS en ajoutant je et tu</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf lexique).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-parce que « parce qu'elle est en panne »</p> <p>-que « je veux que tu roules »</p> <p>-infinitif « je veux doubler »</p> <p>-pour +infinitif « pour aller se promener »</p> <p>-qui relatif « la voiture qui » je veux que...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant nous et vous</p> <p><u>Temps</u> : utiliser le conditionnel.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf lexique).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-pour que,</p> <p>-pour + infinitif,</p> <p>-quand, comme,</p> <p>-relatives en que et où</p>
--	---	--

Albums

Les transports, Belineau, Michelet
 Ma voiture, Byron Barton, Ecole des loisirs
 Dans la voiture. Au fond du jardin. Sur la branche, Claude Ponti, Ecole des loisirs
 L'homme au camion, Bruno Munari, Seuil Jeunesse
 Ca roule, Agnès Vandewiele, Larousse
 Les machins qui roulent, Agnès Larousse Rosentiel et Marie Aubinais, Larousse
 Voitures, tracteurs et camions..., Gérard Browne, Bayard
 Je conduis une voiture, Pierrick Bisinski, Nathan

Imagiers

Mon imagier des véhicules de Nathalie Choux, Nathan
 Mon tout premier imagier des véhicules de Fiona Land, Nathan
 Mon imagier des transports de Agence Colibri, Milan Jeunesse
 Mon très grand imagier : les véhicules (1DVD) de R. Randall et B. Teckentrup, Hatier Jeunesse
 Regarde, Plein de véhicules ! de Yayo Kawamura, Ballon

Ressources pédagogiques

- Document « le langage à la Maternelle »
- Les coins jeux et apprentissage de la langue, Sophie Briquet-Duhazé, Nathan;
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.