

24 heures de la maternelle 2012

Fiche DEFI : aménager un coin jeux

Coin JEUX :	Coin véhicules		École	Rabelais Le Mans
			Classe	MS GS

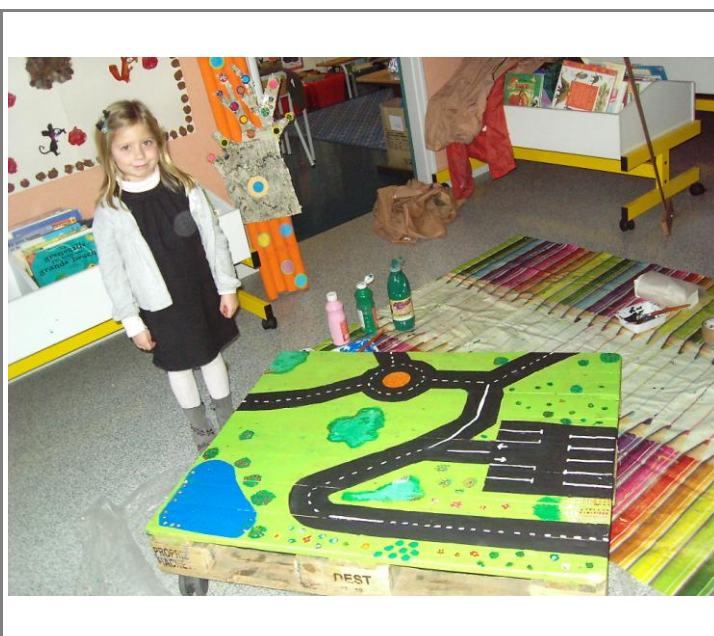


Commentaires : *Pourquoi le choix de cet espace ?*

Absence de coin véhicules dans la classe
Un bac seulement de petites voitures très usagées.

Objectif : créer un véritable espace voitures et si possible mobile pour pouvoir l'utiliser en dehors de la classe (cour de récréation au beau temps).

Point de départ : récupération par la maîtresse d'une palette pleine idéale pour créer un coin véhicules



Commentaires : *Satisfactions, projets, impressions, évolutions possibles...*

Tous les élèves ont participé à ce projet et ont été acteurs de par leurs idées au moment de la conception du plan (des routes, un parking, des espaces verts...)

Les élèves ont été agréablement surpris du résultat final. Ils étaient très fiers de leur travail collectif.

Je voulais aussi leur montrer qu'en récupérant des objets et en bricolant, on pouvait créer quelque chose de joli et de peu onéreux ! (lien avec le projet recyclage des déchets de la classe)

Nous avons profité du Noël de l'école pour commander au père Noël : un garage, des voitures et des éléments de circuits (tunnel, circuit de train...)

Les évolutions possibles :

- possibilité de mettre des tiroirs sous la palette pour faciliter le rangement des voitures par exemple.
- créer un plan incliné pour agrandir notre coin véhicules.

Noms des participants, qualité (élèves, enseignants, parents...)

La maîtresse : Marie-Noëlle Desille Paulin

L'atsem : Fabienne Hertz

Un parent d'élève : Jean-Dominique Rabault

Et tous les élèves de la classe



Reportage



Activité : poncer

Commentaires :

Pour éviter les problèmes d'échardes, les élèves ont commencé à poncer la palette. Ce travail était assez long et fastidieux ! Nous avons donc eu besoin de plusieurs « ponceurs » ! Nous avons profité de cette activité pour apprendre du vocabulaire (cale à poncer, poncer, papier de verre...)



Activité : clouer

Commentaires :

Pour bien fixer les planches de la palette, nous avons rajouté quelques clous. Avant de commencer, nous avons rappelé quelques règles de sécurité. L'adulte n'était pas loin ! Ici aussi, nous avons appris du vocabulaire (clouer, clous, pointes, maillet, marteau...)



Activité : percer



Activité : visser

Commentaires :

Le papa de Mathilde perce des trous à l'aide de la perceuse pour fixer des roulettes sur la palette.

Vocabulaire appris : perceuse, percer, mèche...

Commentaires :

Capucine essaie à l'aide d'une pince de visser la roulette.

Vocabulaire appris : roulette, pince, visser, vis, tournevis...



Activité : masquer

Commentaires :

Le plan de la maquette a été dessiné au crayon à papier par les adultes. Ici, nous posons des bandes de masquage pour protéger les zones à peindre. Cette étape a surpris les élèves ; ils n'en comprenaient pas bien les raisons. Il a fallu leur expliquer...
Vocabulaire appris : bande de masquage, ruban adhésif...



Activité : peindre les routes, l'étang et le parking

Commentaires :

Alexandre et Eliott commencent par peindre les routes et le rond-point.

Tom et Paul finissent de peindre la verdure.

Les élèves ont choisi eux-mêmes les couleurs.

Il ne reste plus qu'à décorer...

Activité : les finitions



Activité : peindre des petites fleurs

Scénarios (facultatif) et documents que vous jugerez utiles

Séance de découverte : laisser jouer librement les élèves pour qu'ils s'approprient les nouveaux matériaux mis à leur disposition.

Séances suivantes : l'enseignant propose les scénarios suivants :

Du matériel supplémentaire est donné aux élèves (Kapla, playmobil, légo...)

1. « Il y a eu un accident au rond-point. Il y a un blessé. Les 2 voitures accidentées ne peuvent plus rouler. Que faut-il faire ? »
 2. « La voiture jaune est tombée en panne d'essence. Que faut-il faire ? »
 3. « Chacun va jouer un rôle. Il y aura un policier, une maman qui emmène ses enfants à l'école, un papy qui va pêcher au lac, et un garagiste, vous allez essayer de construire une petite histoire. »
 4. Proposer aux élèves de GS d'inventer des scénarios pour les MS
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-