

Niveau concerné	<ul style="list-style-type: none"> • Situation proposée • Consigne donnée 	<p align="center">Activités des élèves</p>	<p align="center">Maîtrise du langage</p>
PS	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la marchande : L'enseignant propose une situation ludique. Présentation du jeu au groupe d'élèves. Choisir des objets qui répondent à 2 critères : 1. Un objet dont on se sert dans la cuisine, dans lequel on se voit. 2. Un miroir (on se voit dedans), il a une forme de rectangle. 3. Un objet dont on se sert dans la cuisine, en bois. 4. Une cuillère, mais on se voit dedans. • La consigne est donnée à un seul élève à chaque fois. • Dernière consigne à tous les élèves. <p>Mettre ensemble les objets dans lesquels on se voit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'objet décrit par l'enseignant (2 critères). • Trier les objets selon un des critères (on se voit / on ne se voit pas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre un message et agir de façon pertinente • Nommer des objets, leur forme (acquérir du vocabulaire, mémoriser des mots, réutiliser le vocabulaire acquis)
MS	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la marchande – avec des codages - Commande écrite <p>L'enseignante propose une situation ludique. Présentation de l'activité à un petit groupe d'élèves. (4 élèves).</p> <ul style="list-style-type: none"> • La consigne est donnée oralement, associée à un codage écrit, présenté aux élèves sur un grand format. <p>(à chaque critère correspond un symbole)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'objet / les objets en fonction des critères demandés (2 ou 3) L'objet demandé a la forme d'un cercle. – il n'est pas en bois – on se voit dedans. (3 critères) • Trier les objets en fonction de 2 critères : on se voit dedans, c'est un vrai miroir / on se voit dedans mais ce n'est pas un vrai miroir. On met de côté les objets dans lesquels on ne se voit pas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre un message oral et y associer un codage (symbole visuel) puis agir de façon pertinente • Nommer des objets, leur usage.

<p>GS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Une surprise <p>L'enseignante surprend les élèves et éveille leur curiosité en proposant à chacun d'eux un objet emballé. Sur chaque objet, deux gommettes (une noire à l'extérieur, une verte à l'intérieur).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne à tous les élèves (installés à leurs tables): <p>Imaginez, pensez à ce qu'on verrait en se regardant dans ces objets s'ils n'étaient pas enveloppés.</p> <p>1^{ère} question : Comment se voit-on dans votre objet ?</p> <p>Si on se voit à l'endroit coller la gomme sur le bonhomme debout, si on se voit à l'envers coller la gomme sur le bonhomme retourné.</p> <p>2^{ème} question : De quel côté se voit-on à l'endroit (côté gomme verte ou noire ?)</p> <p>3^{ème} question : Pourquoi ?</p>	<p>Imaginer ce qu'on verrait si l'objet n'était pas emballé. (Se souvenir des objets en situation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Coller les gommettes sur les cartes en respectant la consigne • Comprendre un système de code et l'utiliser pour répondre à la consigne (faire correspondre gomme et bonhomme à l'endroit ou à l'envers). <p>Réponse attendue :</p> <p>Chaque élève colle 2 gommettes (vertes et noires) sur ses cartes (bonhomme à l'endroit, bonhomme à l'envers, point d'interrogation).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valider ses prévisions en déballant l'objet et en se regardant dedans. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ses prévisions (en s'appuyant sur ce qui a été « vécu » en classe) • utiliser un code (gomme verte ou gomme noire) pour exprimer son avis (répondre à la consigne de l'adulte). • communiquer et confronter ses prévisions à celles des camarades.
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------