



14 - Mettons la table!

Inspiré de Séquence LE COIN CUISINE dans la classe de TPS-PS de Maya

Domaine	<ul style="list-style-type: none"> • Le langage dans ses dimensions écrite et orale, • La construction des premiers outils pour structurer sa pensée (les nombres, les formes, les grandeurs et suites organisées), • Explorer le monde (repérage dans l'espace et découverte des objets), • Apprendre ensemble et vivre ensemble.
Compétences fin de cycle	<p>L'oral : oser entrer en communication : <u>Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre</u> Participer à un échange en petit groupe avec l'adulte en restant dans le propos Progresser sur le plan syntaxique et lexical :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour désigner un objet + localisation, actions + adjectifs de couleur + de taille : grand/petit - Utiliser les formules de politesse : s'il te plait, merci, bon appétit - Employer le « je » pour faire une phrase simple et expliquer ce qu'on fait <p>L'écrit : découvrir la fonction de l'écrit Découvrir, comprendre et utiliser divers supports et types d'écrits en relation avec la situation</p> <p>Découvrir les nombres et leur utilisation : <u>Evaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques</u> Construire le nombre pour exprimer les quantités Concevoir la notion de quantité et reconnaître de petites quantités (ici de 1 à 4) Faire une estimation perceptive et globale des quantités (il en manque, il y en a trop, plus, moins, pareil) Comparer des quantités Réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'une autre (« autant que ») Commencer à dénombrer une quantité de 1 à 4 en PS Résoudre des problèmes portant sur les quantités : problèmes de distribution</p> <p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées : <u>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme</u> Associer un objet à son empreinte, son contour Découvrir et manipuler des objets en fonction d'un critère: forme, couleur <u>Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</u> Construire le concept de contenance et commencer à en avoir une estimation perceptive Distinguer le critère de la taille d'objets de même nature pour en isoler le critère longueur</p> <p>Se repérer (dans le temps et) dans l'espace Se repérer dans l'espace classe : associer un objet à un espace, situer les objets par rapport à un repère fixe (meuble)</p> <p>Explorer le monde du vivant, des objets Différencier objet de la vie quotidienne et jouet Associer un objet au jouet, à sa photo, à son dessin Classer des objets selon leurs qualités (propriétés)</p> <p>Vivre ensemble Respecter les autres et respecter les règles de la vie collective : lors des moments de distribution, de vérification. Ecouter et respecter la consigne. Echanger avec un camarade autour d'une tâche commune ou collective. Respecter les autres et respecter les règles de la vie collective : lors des moments de distribution, de vérification. Echanger avec un camarade autour d'une tâche commune ou collective.</p>

Éléments bibliographiques	<p>KIRADY Gérard La maternelle, école de la parole, CRDP Pays de Loire, 2002 FLORIN Agnès, Le développement du langage, Dunod, 1999, JEANJEAN M-Françoise, MASSONNET Jacqueline, Pratiques de l'oral en maternelle, Retz, 2001. BRIGAUDIOT Mireille, langage et maternelle, Retz, 2015 CANUT E., L'apprentissage du langage oral à l'école maternelle: rôle, modalités et enjeux des interactions langagières entre adulte et enfant. SCEREN/CRDP Amiens, Collection « Repères agir pour le premier degré », 2006. DUPREY S et G , SAUTENE C., Scènes à dire, Accès, 2015</p>
Activités proposées	
Séance 1 S'approprier le coin jeu et son matériel en jeu libre	Nombre d'élèves dans la limite du respect de l'espace dînette Découverte des différents matériels proposés par l'enseignant, des espaces Observation des productions langagières (lexique, syntaxe, vocabulaire spatial...) et des premiers scénarios élaborés par les élèves.
Séance 2 Commencer à s'approprier le lexique, syntaxe et modalités de fonctionnement du coin	Les groupes homogènes permettant à tous les élèves de prendre part activement à cette activité et aux élèves non parleurs de pouvoir demander à un pair une information (apprentissages entre pairs qui permettra un renforcement des acquisitions lors des jeux libres). Présence de l'enseignant qui anime et joue avec les élèves : - Demander de mettre la table et de préparer un repas que l'on prend ensemble. Tout en jouant à préparer un repas avec les casseroles, les élèves recherchent les ustensiles demandés par l'enseignante. - Formalisation : Valider le nom, la fonction et le coin associé - Expliquer que chaque élève va venir avec la maîtresse pour jouer à faire à manger avec ces casseroles - Ranger après le repas : « Maintenant il faut ranger tous les ustensiles. Il faut mettre ensemble les mêmes ustensiles. Ici on va mettre les... » - Fixer les affichettes et laisser les élèves ranger. Avant de proposer la séance 3, laisser aussi les élèves réinvestir le rangement avec les affichettes et échanger entre eux. Ponctuellement, l'enseignant réactivera le lexique en rangeant avec les élèves.
Séance 3 : Dresser la table	Groupe hétérogène Présence de l'enseignant qui verbalise, reformule, propose l'organisation pour « Apprendre à mettre la table Apprendre à placer les couverts, assiettes et verres au bon endroit : <ul style="list-style-type: none"> • Le verre se place au-dessus de l'assiette au centre. • La cuillère et le couteau se placent à droite, la fourchette à gauche et la petite cuillère entre le verre et l'assiette. • La serviette peut se placer pliée dans l'assiette ou à gauche à côté des couverts. Reprendre le rangement des ustensiles en utilisant les affichettes de la séance 1
Séance 4 : Fabriquer le set de table	Groupe hétérogène Présence de l'enseignant qui verbalise, reformule, propose l'organisation pour « Apprendre à mettre la table. » « Asseyez-vous. On va faire comme si nous allions manger, jouer à se mettre à table, à faire semblant de manger. Qu'est-ce qu'il faut pour mettre la table pour le repas ? » Donner les 4 assiettes de couleurs différentes à un élève et faire les distribuer pour que chacun ait une assiette. Faire remarquer les couleurs En guidant la main de l'élève, l'enseignant trace le contour des 5 éléments un à un et nomme l'ustensile. Le set de table individuel est tracé. L'enseignante propose de changer de couleur d'ustensiles pour remettre la table. « Maintenant que vous savez mettre la table vous pouvez manger ! vous pouvez vous servir des sets pour ne rien oublier. » Les sets de table sont conservés dans le coin dînette pour une utilisation libre des élèves
Séance 5 : mettre la table en utilisant les sets de tables fabriqués	L'enseignante montre les 4 sets identiques côté contour tenus dans ses mains. « Qu'est-ce que c'est ? » (Rappel de la séance précédente) Dans un deuxième temps montrer le verso. « Vous allez mettre la table avec les sets (côté au choix des élèves). Quand c'est prêt vous m'appellez pour me montrer et que je puisse vous servir. » L'enseignante vient servir ou s'asseoir. Elle demande s'il ne manque rien (ou s'il n'y a rien en trop). Elle verbalise, fait verbaliser le nom des ustensiles, leur nombre et leur disposition Variante plus complexe groupe de 3 élèves : « Quand c'est prêt, vous m'appellez pour venir manger. »

Séance 6, 7...

Les sets sont laissés librement au coin cuisine pour que les élèves jouent sans consigne en s'appropriant ce nouvel élément et en communiquant avec leurs camarades (« il manque ... », « il faut ... »)

L'enseignante observe la mise en place du couvert dans des moments de jeux libres et dans des moments de jeux avec consignes et peut occasionnellement « s'inviter » pour enrichir un scénario ou pour remédier ponctuellement avec un élève.

Elle observe et note le réemploi du lexique appris durant les séances précédentes et les échanges entre les élèves (entre autre les interactions en cas de désaccord : présence d'argumentation de l'élève ou pas).

Prolongement : rajouter des éléments en double pour que la distribution soit plus complexe.

Exemple de sets de table

