

Document de travail :
Ecole maternelle Saint
Exupéry

FICHES PROGRESSIONS Espace Garage



Matériel : Garage Vicking City 57€

Seau de 25 mini véhicules (7cm de large) 55€

Accessoires supplémentaires : éléments pour construire les routes, caserne des pompiers, hôpital

Documents utilisés :

- [Des coins de jeu aux espaces éducatifs](#)
- [Les coins jeux](#)
- [VOCABULAIRE DE 1750 MOTS](#)
(d'après Philippe Boisseau)



Utilisation : Parfois posé sur le sol avec le tapis de circulation

Parfois posé sur une table



Jeux d'imitation 

Jeux moteur

Jeux de construction 

Jeux de manipulation 

Jeux sensoriel

Niveau de classe

TPS

PS 

MS

GS

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voiture, Tapis de circulation	1 « Range par couleur » 2 « Range ensemble les véhicules qui roulent , ceux qui volent et ceux qui vont sur l'eau. » 3 « Suivre les routes sur le tapis. »	- Trier, classer des objets - Expliciter la (les) catégorisation(s) opérée(s) - Classer selon plusieurs critères Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, lexique spatial (en ligne, côte à côte, ...) Lexique des couleurs	- Proposer des sous-catégories	- Capacité à catégoriser en rangeant
2	Voitures, garages, tapis de circulation,	1 « Jeux de déplacements verbalisés par l'adulte ou les élèves » 2 « Range les voitures dans le garage » les uns derrière les autres	- S'approprier le langage : lexique et syntaxe en lien avec les noms, les verbes d'actions, adverbes... (partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder) Lexique du garage Travailler la motricité globale	- Exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences langagières des élèves	- Produire des phrases correctes en employant un lexique approprié
3	Voitures, garages, personnages et tapis	1 « Donne un personnage à chaque voiture »	Faire une correspondance terme à terme :	- Varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves	- Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement
4	Voitures, camions, motos, vélos, garage, tapis de circulation	1 « Trie les véhicules en fonction du nombre de roues. »	Estimer des quantités -dénombrer, comparer des quantités	-Aide de l'enseignant si nécessaire	- Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement - Retenir une quantité
5	Voiture, garage, tapis de circulation,	Place x véhicules dans un étage donné du garage ou sur un lieu donné du tapis.	Dénombrer une quantité réaliser des collections	- varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves	Réaliser la tâche demandée

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voitures, véhicules autres, garage	1 « Range les véhicules dans le garage » 2 « Range ensemble les véhicules qui se ressemblent » 3 « Range par couleur et par type de véhicule... »	- Trier, classer des objets - Expliquer la (les) catégorisation opérée - Classer selon plusieurs critères Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...)	- proposer des sous-catégories	- repérer des caractéristiques communes
2	Voiture, garage, tapis de circulation, personnages	1 « déplacement libre des voitures » 2 « déplacer et dire ce qu'on fait à un camarade » 3 « faire une course poursuite et un troisième élève commente »	- s'approprier le langage - se déplacer sur une piste - situer un objet par rapport à d'autres - lexique : se déplacer, circuler, panneau accélérer/ralentir, s'approcher, rattraper, doubler, se garer, stationner, s'enfuir, bloquer, accident, percuter, cogner, rond point, passage piéton, renverser, écraser	- exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences des élèves	- Utilisation pertinente du lexique
3	Voiture ou autres véhicules et garage	1 « Placer une voiture à l'endroit demandé (à coté, devant, dessus ... le garage) 2 « Placer les voitures comme sur la photo « modèle » »	- repérage spatial Lexique à côté, sur sous devant derrière...	- verbalisation changer le point de vue	- Se repérer dans l'espace
4	Voitures, garages, personnages	1 « Donne une voiture à chaque personnage » 2 « Va chercher assez de voitures pour que chaque personnage en ait une » 3 « idem en un seul voyage »	Estimer des quantités - dénombrer une collection, mémoriser une quantité - résoudre des problèmes portant sur des quantités	- Varier les quantités en fonction des compétences des élèves	- Dénombrer une collection et la mémoriser
5	Voitures, personnages et garage	Placer un véhicule ou un personnage sur la place de parking chiffrée demandée les consignes peuvent être proposées par un enfant	- situer des objets dans l'espace, Identifier un chiffre, s'approprier le langage comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace	- Varier les chiffres	- Reconnaître les chiffres - Produire un énoncé compréhensible - comprendre un message

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel Niveau de classe TPS PS MS GS 

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voitures + autres types de moyens de transport	1 Jeu avec les nouveaux moyens de transport 2 « Ranger les véhicules »	Catégorisation Pour une activité ponctuelle : classer les moyens de transport (codage et affichages en lien) lexique des noms et des verbes d'action en lien	- pour certains élèves sous-catégories - classement avec deux critères	- repérer des caractéristiques communes - connaître les familles de moyens de transport
2	Camions benne, buches, voitures, tapis de circulation, garages, personnages	1 « Chaque camion doit transporter X buches jusqu'au garage, Va chercher le nombre exact de buches dans la réserve » 2 « Va chercher des personnages de manière à ce qu'il y ait autant de passagers dans chaque voiture »	Estimer des quantités - réaliser une distribution, résoudre des problèmes portant sur des quantités Lexique : : démarrer, dépasser, se croiser, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, compter, échanger, compléter	- quantités variables suivant les compétences des élèves - restreindre le nombre de voyages	- réaliser une distribution -résoudre des problèmes portant sur des quantités
3	Voitures, garages, tapis de circulation avec des bâtiments bien identifiés (ajout de boites représentant une école , une mairie un square...)	1 « Suis l'itinéraire dicté par ton camarade»	S'approprier le langage - nommer et formuler en se faisant comprendre une action - comprendre un message et agir de façon pertinente - utiliser les adverbes de temps	- itinéraire dicté par l'enseignante aux élèves plus en difficulté	- énoncer un itinéraire - suivre un itinéraire oral
4	Voitures.(garages), tapis de circulation	1 « Dessine l'itinéraire que ton camarade a suivi » 2 « Suis l'itinéraire dessiné »	Structurer l'espace - coder et décoder un itinéraire, se repérer dans l'espace d'une page	- itinéraire imité ou non - représentations du tapis : photographies ou schémas	- suivre un itinéraire - représenter un itinéraire
5	Voiture, garage et bâtiments annexes un téléphone	Jeux de rôles : simulation d'un accident 1 « Appelle les secours , localise le lieu de l'accident, le nombre et le type de véhicules etc.... »	- situer des objets dans l'espace, - apprendre à s'identifier à se localiser APS :	-Situations plus ou moins complexes	- savoir localiser l'accident et alerter les secours