

## Le coin jeu : évolution au cours de l'année scolaire

### Le coin : train/ voitures

### Niveau de classe : PS MS

Jeux d'imitation  
  Jeux moteur  
  Jeux de construction  
  Jeux de manipulations  
  Jeux sensoriels

Périodes ou phases	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Evaluation
PS	Voitures Tapis avec circuit	<p>1/ Aller d'un point A à un point B chacun avec un véhicule différent, en empruntant un chemin différent. Bien utiliser les routes pour ne pas avoir d'accident.</p> <p>2/ Choisir 2 cartes photos qui désignent 2 lieux du tapis.</p>	Découverte de l'espace		
MS		<p>Savoir les nommer puis aller de l'un à l'autre en suivant les routes.</p> <p>1/ Idem avec un point de départ et un point d'arrivée avec un 3<sup>ème</sup> lieu de passage obligatoire.</p> <p>2/Trouver plusieurs itinéraires pour faire ce trajet.</p> <p>3/ idem 1/ avec 2 points de passage.</p>			
GS		<p>1/Suivre un parcours codé par des photos que l'on manipule.</p> <p>2/Construire un parcours à étapes pour un camarade. Vérifier que le parcours réalisé est bien celui attendu. D'où viennent les erreurs ?</p>			

		<p>3/Coder un parcours pour ne plus utiliser de photos. Trouver une représentation schématique/ par pictogramme des lieux et des directions à emprunter.</p> <p>4/Représenter une feuille de route au crayon.</p>			
PS  MS  GS	Trains et rails	<p>1/Découverte libre du matériel ; essais de constructions et observations sur les résultats obtenus</p> <p>2/construire un circuit en allant chercher du matériel imposé. Construction libre avec le matériel. Contrainte : le circuit doit être fermé.</p> <p>3 / choisir son matériel, et construire un circuit. Réaliser la fiche matériel et prendre en photo le circuit obtenu.</p> <p>Ainsi les élèves fabriquent des fiches qu'ils pourront utiliser tout au long de l'année.</p>		Proposer une photographie d'une réalisation comme aide à ceux qui ne réussiraient pas à fermer le circuit.	

