

Exemples de séances dans le coin cuisine

Les séances présentées ci-dessous ont pour objectif d'exploiter le coin cuisine pour donner du sens aux apprentissages et/ou pour évaluer les acquis des élèves sans pour autant nuire au **jeu libre** de ces derniers. Cela induit notamment une réflexion sur la place et le rôle de l'enseignant(e) durant ces séances, les consignes induites, le choix du matériel...

Exemples de séances dans le coin cuisine

Séance A

Jeu symbolique : COIN CUISINE												
Domaine(s) concerné(s)												
S'approprier le langage	Devenir élève	Découvrir le monde	Autre :									
Objectif(s) :												
- Développer la communication entre pairs	- Développer le jeu d'imitation, l'identification pour créer un espace transitionnel	- Découvrir ou réutiliser des objets du coin cuisine										
Compétence(s) visée(s)												
- Savoir rentrer en communication avec des autres élèves par l'action et/ou la parole	- Accepter de jouer à côté et/ou avec des autres élèves - Respecter le matériel - Éprouver sa liberté d'agir - Développer son autonomie	- Manipuler librement les objets présents dans le coin										
Installation matérielle												
Localisation Dans la classe, dans un espace spacieux pour permettre un sens de circulation, délimité et permanent	Mobilier (au minimum) évier table et chaises gazinière placard	Matériel couverts, range-couverts assiettes, verres, pots à eau casseroles, couvercles nourriture fictive										
Place et rôle de l'enseignant(e)												
Avant - Installe le matériel avant l'arrivée des élèves	Pendant - Observe le déroulement du jeu à distance pour ne pas inhiber les joueurs - Assure le bon fonctionnement (bruit, conflit)	Après - En regroupement, essaie de faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils ont fait à la cuisine										
Déroulement / Consigne		Modalité d'organisation (Quand, nombre d'élèves ...)										
Jeu libre, Pas de consigne		- Tous les moments libres (accueil, fin de travail) (- Maximum 5 élèves) / Colliers - Une pointeuse : à chaque fois que l'élève rentre dans le jeu, il met sa carte dans la boîte										
Critères d'observation et/ou d'évaluation												
<p>L'enfant:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%; border: none;">- S'implique ou pas dans le jeu.</td> <td style="width: 33%; border: none;">- Prend plaisir ou pas à jouer.</td> <td style="width: 33%; border: none;">- Joue seul, s'isole.</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">- Communique</td> <td style="border: none;">- Manipule calmement le matériel.</td> <td style="border: none;">- Respecte le matériel.</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">- Range spontanément le matériel.</td> <td style="border: none;">- Prête le jeu.</td> <td></td> </tr> </table>				- S'implique ou pas dans le jeu.	- Prend plaisir ou pas à jouer.	- Joue seul, s'isole.	- Communique	- Manipule calmement le matériel.	- Respecte le matériel.	- Range spontanément le matériel.	- Prête le jeu.	
- S'implique ou pas dans le jeu.	- Prend plaisir ou pas à jouer.	- Joue seul, s'isole.										
- Communique	- Manipule calmement le matériel.	- Respecte le matériel.										
- Range spontanément le matériel.	- Prête le jeu.											

Exemples de séances dans le coin cuisine

Séance B

Jeu symbolique : COIN CUISINE			
Domaine(s) concerné(s)			
S'approprier le langage	Devenir élève	Découvrir le monde	Autre :
Objectif(s) :			
<ul style="list-style-type: none"> - Développer la communication entre pairs / Favoriser les échanges verbaux - Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique - Développer des interactions entre les élèves (coopérer) 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à respecter les règles de fonctionnement établis ensemble: critères de rangement, nombre d'élèves, niveau sonore - Éprouver sa liberté d'agir - Développer son autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le fonctionnement des couvercles (motricité fine) 	
Compétence(s) visée(s)			
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le vocabulaire du petit déjeuner, des ustensiles de cuisines, des aliments - Répondre aux sollicitations de l'adulte ou d'un élève. - Prendre l'initiative d'un échange et le conduire - Dire ce que l'on a fait 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de jouer à côté et/ou avec des autres élèves - Respecter le matériel - Ranger le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir / fermer, visser / dévisser, manipuler des couvercles 	
Installation matérielle			
Localisation	Mobilier	Matériel	
Dans la classe, dans un espace spacieux pour permettre un espace de circulation, délimité et permanent	Idem + Photos pour coder les emplacements de rangement	(en fonction du lexique visé) Idem + couvercles cafetière, théière	
Place et rôle de l'enseignant(e)			
Avant	Pendant	Après	
<ul style="list-style-type: none"> - Installe le matériel avant l'arrivée des élèves - Prépare le coin jeu en fonction des observations effectuées lors de la séance précédente 	<ul style="list-style-type: none"> -sollicitation -reprise -encouragement -verbalise ce qu'il fait, ce que font les enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> - En regroupement ou en petit groupe, essaie de faire verbaliser les élèves sur ce qu'ils ont fait à la cuisine - Affichage de photos ... - Imagier (Cf imagier) 	
Déroulement / Consigne		Modalité d'organisation (Quand, nombre d'élèves ...)	
<ul style="list-style-type: none"> On va faire le petit déjeuner, mets la table et cuisine ce que tu veux manger 		<ul style="list-style-type: none"> - A tous les moments libres (accueil, fin de travail) (- Maximum 5 élèves) / Colliers - Une pointeuse : à chaque fois que l'élève rentre dans le jeu, il met sa carte dans la boîte 	
Critères d'observation et/ou d'évaluation			
<ul style="list-style-type: none"> Idem + L'enfant: - Partage le matériel. - Manipule calmement le matériel. - Est créatif - Sollicite de l'aide auprès d'un autre élève ou auprès de l'enseignant. - S'associe avec d'autres élèves. - Range le matériel selon la consigne. - Est le meneur ou le mené ... 			

Exemples de séances dans le coin cuisine

Séance C

Jeu symbolique : COIN CUISINE			
Domaine(s) concerné(s)			
S'approprier le langage	Devenir élève	Découvrir le monde	Autre :
Objectif(s) :			
<ul style="list-style-type: none"> - Développer des interactions entre les élèves (coopérer) - Favoriser les échanges verbaux (tenir un rôle) - Familiarisation avec différents types d'écrits. 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer ses capacités d'écoute, d'attention aux autres - Éprouver sa liberté d'agir - Développer son autonomie 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des objets et leur fonction Reconnaître les différents produits alimentaires - Dénombrer des petites quantités 	
Compétence(s) visée(s)			
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le vocabulaire lié à la cuisine : ustensiles, ingrédients ... - Répondre aux sollicitations de l'adulte ou d'un élève. - Prendre l'initiative d'un échange et le conduire 	<ul style="list-style-type: none"> - Reprendre à son compte et développer une situation proposée par un autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir dénombrer des petites quantités par correspondance terme à terme 	
Installation matérielle			
Localisation	Mobilier	Matériel	
Dans la classe, dans un espace spacieux pour permettre un espace de circulation, délimité et permanent	Idem+ Peluches	Idem + Livre de cuisine ou photocopie de recettes faites en classe Saladier Plat à gâteau rouleau à pâtisserie ...	
Place et rôle de l'enseignant(e)			
Avant	Pendant	Après	
- Installation du coin jeu avec affichage de l'imagier, des recettes, des photos ...	-questionnement -interprétation	questionnement sur les choix	
Déroulement / Consigne		Modalité d'organisation (Quand, nombre d'élèves ...)	
Tu prépare le goûter pour tes 3 invités. Mets la table et cuisine un gâteau. Tu as les recettes que nous avons fait en classe .		- Au moment des ateliers - 6 élèves	
Critères d'observation et/ou d'évaluation			
Idem + L'enfant:			
<ul style="list-style-type: none"> - Améliore ses stratégies. - Joue souvent avec les mêmes partenaires. 		<ul style="list-style-type: none"> - Invite un autre enfant à son jeu. - Prends des initiatives 	