LE RANGEMENT DE LA MAISON DE POUPÉES

Niveaux	MS/GS
Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Attendus travaillés	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
Objectifs linguistique et langagiers	Interagir avec des interlocuteurs Acquérir un vocabulaire spécifique Commencer à catégoriser Proposer des solutions et défendre un point de vue en argumentant
Organisation de la classe	En petits groupes autour de la maison de poupées

Déclencheurs

La maison de poupées est toujours en bazar…
La maîtresse a changé la maison de place et tout est tombé…

...il faut ranger et organiser tout ça !

Objectifs liés aux différents domaines

Apprendre ensemble et vivre ensemble

- Jouer ensemble en respectant les règles de la vie collective.
- Jouer en respectant le matériel de la classe.

Mobiliser le langage oral

- Nommer les différentes pièces du mobilier, en expliquer l'usage.
- Participer à une situation dialoguée de plus en plus riche.
- Expliciter ses choix.

Mobiliser le langage écrit

- Participer à l'encodage

Explorer le monde

- Connaître l'usage des principaux éléments d'ameublement.
- Aménager l'espace de la maison en tenant compte de ces connaissances.

Déroulement possible

Étapes	Interventions de l'enseignant	Activités des élèves
Découverte	Présente la situation aux enfants. Fait le point sur toutes les propositions, en suggère si besoin.	Réagissent à ce qu'ils voient, nomment, décrivent… Font des propositions de rangement.
Classement des pièces de mobilier suivant les différentes pièces	Propose de mettre ce qui va dans chaque pièce sur une feuille (sur un plateau) pour que cela reste bien visible de tous les participants. Installe autant de feuilles que de pièces dans la maison et initie le classement en positionnant un meuble sur une feuille et en expliquant son choix : « je mets un lit dans la chambre à coucher. »	Poursuivent le classement les pièces de mobilier en les installant sur les différentes feuilles tout en expliquant pourquoi ils font tel ou tel choix. *Observation : certains objets, comme la télé, peuvent avoir différentes destinations, il faudra alors discuter pour faire un choix qui convienne à tout le monde.*
Étiquetage	Propose de prévoir des boîtes pour un prochain grand rangement et précise qu'il va falloir donner des noms à ces boîtes pour pouvoir ranger plus facilement la prochaine fois.	Nomment les différentes pièces avec précision. Encodent (premiers essais d'écriture autonome) ou copient le nom de la pièce pour étiqueter les boîtes. Vérifient, en les nommant à nouveau, que les pièces d'ameublement rangées dans chaque boîte sont à leur place.
Réalisation d'un inventaire imagé	Propose de réaliser un inventaire des différents meubles contenus dans chaque pièce pour pouvoir vérifier qu'on n'a rien perdu et que tout est à sa place chaque fois que l'on rangera.	Associent chaque pièce d'ameublement à sa photo en la nommant et place la photo sur la feuille de la pièce concernée. GS : associent le mot à l'image
Jeu libre (type 1)	Observe, écoute, note les ébauches de scénarios, les formulations, les dialogues intéressants, repère les difficultés, les fragilités pour construire les séances suivantes.	Jouent librement, interagissent les uns avec les autres, utilisent sans contrainte le lexique...
Jeu libre (type 2)	Participe au jeu libre sans donner de consignes précises. Nomme ou demande certains éléments. Précise ainsi le vocabulaire, le rôle de certains éléments (meubles, pièces…). Fait entrer sa poupée en discussion avec une autre. Engage le dialogue en prenant le rôle d'un invité qui aimerait	Jouent librement, interagissent les uns avec les autres, utilisent sans contrainte le lexique...

	visiter la maison. Initie différents scénarios.	
Développement d'un scénario	Initie un scénario qu'il a choisi après observation *(voir jeux libres 1 et 2)*. Tient un rôle dans le scénario en introduisant les tournures de phrases, le lexique qu'il souhaite travailler. Propose aux enfants de rejouer le scénario devant la classe et donc de se préparer à le raconter.	Participent au scénario avec leurs poupées. S'approprient et reprennent les formulations, les mots de l'enseignant et des camarades. Se préparent à présenter la scénette à la classe en répétant plusieurs fois.
Jeu libre (type 1)	Observe, écoute, note le degré d'acquisition et de réinvestissement du lexique de chaque enfant, la longueur et la richesse des interventions, l'implication de chacun...	Jouent librement, interagissent les uns avec les autres, utilisent sans contrainte le lexique...

Observations

- Les différentes étapes ne représentent pas nécessairement une séance unique. Leur découpage dépendra à chaque fois du groupe et de ses compétences.

- De la même façon, il est possible d'envisager de ne pas faire vivre toutes les étapes à tous les groupes. Les premières étapes pouvant être réservées aux enfants « prioritaires » alors que la partie « encodage » reviendra à un groupe plus avancé (les enfants prioritaires seront sollicités sur ce point au cours d'une autre séquence).

- Par la suite, chaque fois que la maison de poupées nécessitera un nouveau rangement, l'enseignant pourra réunir un groupe qui rangera en utilisant l'inventaire élaboré au cours de cette séquence. Ce sera alors l'occasion d'utiliser à nouveau le vocabulaire.