

# Maxiloto scènes à l'école

## Objectifs pédagogiques

- Décrire une image mettant en scène des enfants dans des situations de la vie courante à l'école : salle de classe, salle à manger, cour de récréation, salle de gymnastique.
- Identifier des éléments constituant une scène et les reconnaître quand ils sont hors de leur contexte (jetons).
- Avoir une représentation globale des objets : leur orientation dans les scènes peut être différente.
- Transférer le critère taille : dans chaque scène les objets ont des tailles relatives, sur les jetons elles sont identiques.
- Analyser l'espace : retrouver l'objet quelles que soient sa place et son orientation dans la scène.
- Développer le langage à l'aide de photos représentant des scènes et des objets familiers.

## Niveau d'utilisation

À partir de 2 ans.

## Description du matériel

- 4 planches en carton (22 × 32 cm) représentant des scènes de la vie de l'école en photos ;
- 4 planches support en carton (22 × 32 cm) avec 6 cases pour placer les jetons ;
- 24 jetons en carton (10 × 10 cm) représentant les objets en photos ;
- 1 notice pédagogique.

## Démarche pédagogique

- Les activités sont à mener après une phase d'observation libre.

### *En collectif*

- Activités de langage : décrire chaque scène et les restituer par rapport à la réalité de l'école ; nommer les objets et donner leur fonction.
- Définir leur emplacement dans l'image.
- Ouvrir au monde extérieur, civique et relationnel : coopération, partage, prévention des accidents (la cour de récréation) ; découverte du corps et jeux en équipe (salle de gymnastique).
- Donner du sens aux activités scolaires : apprendre à plusieurs, apprendre par le jeu, apprendre avec plaisir (la salle de classe).
- Développer quelques notions d'hygiène (la salle à manger).

### *En atelier dirigé*

- 4 à 8 enfants (2 par planche). Distribuer à chaque enfant (ou groupe de 2) une planche scène et une planche support. Tous les jetons sont à l'envers au centre. Retourner les jetons 1 par 1 en les montrant. Le ou les enfants qui reconnaît un objet de sa planche, le place sur sa planche support. Variante : ne pas montrer le jeton mais le décrire.

### *En autonomie*

- Les plus jeunes associent le jeton identique à l'image de la planche. Lorsque l'activité est bien maîtrisée, ils jouent comme précédemment. L'un d'eux est meneur de jeu et retourne les jetons.