➢ *VOITURES*

Objectifs spécifiques :

- Développer l'imaginaire.
- Développer la précision du geste moteur.
- Structurer la représentation de l'espace (avant, arrière).
- Permettre une approche du code de la route.
- Développer la communication verbale

Les enfants…		L'aménagement doit…
TPS/PS	• se situent dans le jeu fonctionnel. Ils font rouler, font du bruit, percutent… Ils vocalisent et jouent plutôt seuls.	• offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères…) Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles
MS	• sont metteurs en scène : ils créent leur cadre. Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.	• apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes…) Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes.
GS	• deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe.	• proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages… Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux, tracés…) La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules.

Installation matérielle	
Localisation dans la classe et/ou hors de la classe, peut être mobile.	
Mobilier	Tapis, lino imprimé ou pistes
Matériel	Des éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés
	Petites voitures, camions, voitures démontables…
	Des garages
	Rangement : bacs, étagères…

Afin de :	Penser à :
Multiplier les possibilités de jeu	- ménager un espace de circulation autour du circuit - mettre le circuit sur une table, le tapis au sol - prévoir des espaces vastes
Respecter l'environnement	- installer des tapis isolants pour atténuer le bruit - Espace : peut être mobile
Permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps	- maintenir en état toutes les voitures, et les éléments de circuits… - apporter des éléments différents que ceux qui existent au domicile - varier la taille, le type des éléments (voitures de sport, engins de travaux, voitures démontables…) - apporter des personnages, des animaux, des bâtiments…

Savoir que…
- Il est possible d'utiliser les espaces attenants à la classe.