

## *Jeux symboliques*

Les poupées  
La marchande

### **Scénario JS1**

- activités langagières (jouer à faire manger les bébés)
- activités mathématiques (mettre la table-jouer à la marchande)
- activités scientifiques (alimentation)

## *Graphisme écriture*

Plan vertical  
Tableau blanc  
Tables

### **Scénario GE1**

- activités libres
- entraînement au geste graphique
- essais d'écriture

## *Structurer sa pensée*

Table et tapis

### **Scénario SP1**

- les solides
- les pavages en mousse
- les oursons
- jeu du serpent
- boîtes à compter

## *Espace numérique*

Ordinateur de la classe

### **Scénario N1**

- zoom : cache cache (manipuler la souris, acquérir le vocabulaire spatial)

## *Espace culturel*

Bibliothèque  
Marionnettes  
Tour de vocabulaire

### **Scénario EC1**

- activités libres
- Tchoupi/Bon appétit M. Lapin  
La grenouille à grande bouche
- vocabulaire des vendanges / alimentation

## *Espace détente*

Dortoir

### **Scénario D1**

- Se reposer, se raconter une histoire

# LES ESPACES PÉRIODE 1

## *Espace jeux de construction*

Les tuyaux  
Les kaplas

### **Scénario JC1**

- Jouer librement
- Réaliser une construction en utilisant un nombre de pièces
- Comparer, imiter, reproduire des constructions
- Réaliser une construction en expliquant la procédure

## *Espace manipulation, exploration et découverte sensorielle*

Pâte à modeler  
Ateliers en autonomie

### **Scénario MEDS1**

Motricité fine

## *Espace projets*

Les vendanges  
L'alimentation

### **Scénario P1**

- Manipuler des ustensiles pour sortir le jus du raisin
- Découvrir une économie locale
- Connaître quelques règles d'hygiène