



L'architecte 4

Imaginer sa cabane

Représenter
une idée

Explorer un
champ lexical,
enrichir et
utiliser un
vocabulaire
spécifique

Matériel

- Matériel et mobilier de classe
- Ficelle
- Draps
- Tapis
- Cartons
- Boîtes en cartons
- Rouleaux/tubes en cartons

Jeux libres

L'enfant utilise librement le matériel de classe pour construire une cabane. L'enseignante observe et questionne pour enrichir :

« Où se trouve la porte pour entrer ? »

« Puis-je aller aux toilettes ? »

« Comment vous protégez-vous de la pluie ? »

Interdisciplinarité

Formes, grandeurs, collaboration, jeux symboliques, équilibre, les maisons du monde (espace des autres SHS),

