

RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES POUR LA SCOLARISATION DES ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS



- › Sarah BALLET, école maternelle La Poussinière, Saint-Benoît
- › Emmanuelle CADET, école primaire Primat, Saint-Denis
- › Corinne DECLOITRE, école maternelle Les Tourterelles, Saint-André
- › Katty LAURET-LUCILLY, école maternelle annexe Eugène Dayot, Le Port
- › Florence MIRANVILLE, école maternelle Ylang-Ylang, Saint-Denis
- › Patricia TECHER, école maternelle Edith Piaf, Saint-Pierre

Enseignantes des classes passerelles

LES DOMAINES D'APPRENTISSAGE

« Les enseignements sont organisés en cinq domaines d'apprentissages. Cette organisation permet à l'enseignant d'identifier les apprentissages visés et de mettre en œuvre leurs interactions dans la classe. Chacun de ces cinq domaines est essentiel au développement de l'enfant et doit trouver sa place dans l'organisation du temps quotidien. Dans la mesure où toute situation pédagogique reste, du point de vue de l'enfant, une situation riche de multiples possibilités d'interprétations et d'actions, elle relève souvent pour l'enseignant de plusieurs domaines d'apprentissage

Programme de l'école maternelle Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

Les domaines d'apprentissages		Les objectifs visés	Les mises en œuvre	Page
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	L'oral	- Oser entrer en communication - Comprendre et apprendre - Echanger et réfléchir avec les autres	› Fiche 1 – Les jeux symboliques	6
			› Fiche 2 – Le cahier de vie individuel	7
			› Fiche 3 – L'album photo de la classe de type « album écho »	7
	L'écrit	- Ecouter de l'écrit et le comprendre - Découvrir la fonction de l'écrit - Commencer à écrire	› Fiche 4 – Un album écho pour découvrir son corps et utiliser les pronoms	8
			› Fiche 5 – Le cahier de comptines et de chants (individuel et de la classe)	9
			› Fiche 6 – Les imagiers	10
			› Fiche 7 – Le coin regroupement	11
			› Fiche 8 – Le coin « modelage »	12
			› Fiche 9 – Le coin « graphisme »	13
			› Fiche 10 – Le coin « bibliothèque »	20
			› Fiche 11 – L'atelier littérature	20
			› Fiche 12 – Les albums individuels	23
			› Fiche 13 – Le coin écoute sur ordinateur ou tablette	24
			› Pour aller plus loin – Ressources maternelle Eduscol	25
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique		- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets - Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés - Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressive ou artistique - Collaborer, coopérer, s'opposer	› Fiche 14 – Découverte et manipulation de gros matériel : les cartons	28
			› Fiche 15 – Ateliers de motricité : les ballons de baudruche	29
			› Fiche 16 – Des espaces de motricité aménagés	30
			› Pour aller plus loin – Ressources maternelle Eduscol	32

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	- Développer du goût pour les pratiques artistiques - Découvrir différentes formes d'expression artistique - Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix		
	Les productions plastiques et visuelles : • Dessiner Univers sonores : • Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons • Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps Le spectacle vivant • Pratiquer quelques activités du spectacle vivant	› Fiche 17 – Le coin « peinture » › Fiche 18 – Les ateliers d'éveil musical	35 36
Construire les premiers outils pour construire sa pensée	Découvrir les nombres et leurs utilisations	Construire le nombre pour exprimer les quantités	› Fiche 19 – Albums à compter 39
	Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	L'approche des formes et des grandeurs	› Fiche 20 – Poupées gigognes ou cubes empilables › Fiche 21 – Le coin « jeux de construction » 39 40
Explorer le monde	Se repérer dans le temps et l'espace	Le temps : - Stabiliser les premiers repères temporels L'espace : - Découvrir différents milieux	› Fiche 22 – La frise chronologique 43
	Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	- Découvrir le monde vivant - Explorer la matière - Utiliser, fabriquer, manipuler des objets - Utiliser des outils numériques	› Fiche 23 – Découvrir et manipuler la matière › Fiche 24 – Atelier cuisine › Fiche 25 – Le jardinage › Fiche 26 – Ateliers autonomes de manipulation de type Montessori 43 45 47 47
	› Pour aller plus loin – Ressources maternelle Eduscol		48

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

« Enseigner à des enfants de moins de trois ans, c'est proposer un environnement riche et faire vivre de nombreuses expériences ancrées dans le réel sur lesquelles s'organisera la construction progressive du langage. Il doit répondre à plusieurs objectifs : créer un sentiment de sécurité, orienter les activités, autoriser les initiatives, susciter la motivation et favoriser les interactions. »

« Avec les enfants de moins de 3 ans, il y a peu de sens à organiser des séances collectives de langage ; qu'elles soient fortuites ou programmées, les activités langagières se développent toujours en interaction individuelle avec l'adulte ou un tout petit groupe d'enfants. Elles doivent être répétées de nombreuses fois et ancrées dans le quotidien de la classe. »

**Ressources maternelle Eduscol, la scolarisation des moins de trois ans – Un projet pédagogique et éducatif/
Du langage oral au langage écrit, 2015**

L'ORAL

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Accompagner chaque enfant dans ses premiers essais, reprendre ses productions orales pour lui apporter des mots ou des structures de phrase plus adaptés qui l'aident à progresser.
- Adapter son débit de parole en fonction de l'enfant à qui on s'adresse, à la diversité des performances langagières des enfants, s'exprimer progressivement de manière plus complexe.
- Mobiliser l'attention de tous dans des activités qui les amènent à comprendre des propos et des textes de plus en plus longs.
- Prendre en compte la langue maternelle ; mettre sur le chemin d'une conscience des langues, des mots du français et de ses unités sonores.

Oser entrer en communication

- Créer les conditions bienveillantes et sécurisantes pour que tous les enfants prennent la parole, participent à des situations langagières plus complexes que celles de la vie ordinaire.
- Tenter de décoder leurs essais de langage, reformuler, redire, ce que l'on pense que l'enfant a essayé d'exprimer à un moment pour lui permettre d'occuper un statut de locuteur.
- Accueillir les erreurs « positives » qui traduisent une réorganisation mentale du langage en les valorisant et en proposant une reformulation.
- Prendre en compte la langue maternelle de l'enfant et reformuler dans sa langue quand c'est possible.

Comprendre et apprendre

- Tenir des discours comme des moyens de comprendre et d'apprendre pour les enfants.
- Rechercher et encourager les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler.
- Introduire d'autres catégories de mots, les verbes en particulier, qui sont une classe de mots indispensable pour obtenir, si

- Se rendre disponible pour échanger avec des enfants, individuellement ou en petit groupe et, petit à petit, les intéresser à ce que font les autres.
- Se mettre à leur hauteur pour leur parler.
- Se rendre témoin de leurs réussites ; toute activité qui marque un progrès par rapport à ce que l'enfant faisait avant mérite d'être perçue par l'enseignant.

possible à la fin de l'année scolaire, l'élaboration de petites phrases.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Commenter, noter, décrire, imprégner les enfants d'un vocabulaire, de structures syntaxiques, etc.
- Induire du recul et de la réflexion sur les propos tenus par les uns et les autres.
- Amener l'enfant à échanger avec les autres, à se détacher de la relation duelle avec l'adulte.
- Penser des activités qui vont permettre aux enfants de développer un enchaînement de séquences d'actions, de telle façon que l'enseignant puisse petit à petit mettre en récit ce qu'ils font.
- Inciter les enfants à profiter de toutes les activités. Certains peuvent en effet se concentrer pendant une période assez longue sur des choix préférentiels.
- Greffer en permanence du langage sur ce qui se passe dans la classe pour que cela puisse avoir du sens et être intégré par les enfants.

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

- Sensibiliser les enfants aux sonorités (bruits d'animaux, ...).
- Proposer des comptines et des poésies en français, en créole, dans d'autres langues.

L'ECRIT

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.
- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Produire les premiers tracés identifiés comme étant de l'écrit.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

Écouter de l'écrit et comprendre

- Prendre en charge la lecture, orienter et animer les échanges qui suivent l'écoute.
- Feuilletter les livres avec les enfants, les aider à verbaliser ce qu'ils voient, le déroulement d'une histoire, à identifier le personnage principal, à tenir le livre dans le bon sens, à ranger son livre.

Commencer à écrire tout seul : Les essais d'écriture de mots

- Valoriser publiquement les premiers tracés des petits.

Fiche 1 – Les jeux symboliques

Les premiers jeux symboliques pratiqués entre 18 mois et 2 ans, indiquent que l'enfant dispose d'images mentales. Celles-ci se sont formées à partir de son vécu et lui permettent l'accès à la fonction symbolique. Les premiers jeux d'imitation l'aident à se différencier de « l'autre » et l'amènent progressivement à dire « je ». Qu'il passe par l'imitation, le jeu de rôle ou la scénarisation, le jeu symbolique est principalement un jeu libre. Il relève donc de l'initiative et des choix de l'enfant. Celui-ci n'est pleinement en mesure de s'engager dans cette forme de jeu libre que s'il éprouve un sentiment de sécurité suffisant pour interagir avec son environnement matériel et social.



OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- Participer à un échange, à des conversations.
- S'approprier des structures langagières, répéter, reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés.

Comprendre et apprendre

- Utiliser le langage oral pour nommer, décrire des actions, une activité.

Echanger, réfléchir avec les autres

- Mobiliser le langage pour se faire comprendre, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.



MATÉRIEL :

Coin cuisine : Matériel de taille réelle ou adaptée aux enfants en quantité limitée :

- Couverts, assiettes, verres, casseroles, bol, emballages divers, boîtes de conserves, livre de cuisine, cuisinière, etc.
- Appareils ménagers à usage manuel : presse-agrume, fouet, etc.
- Aliments (en lien avec le coin cuisine).

Coin poupées :

- Plusieurs poupées.
- Matériel de puériculture : vêtements de différentes saisons, matériel à langer, lit de poupées et matériel inhérent : draps, housses, taies, etc.

Coin garage :

- Véhicules : voitures, camions, engins de construction, avions, etc.
- Piste de circulation, garage.
- Cube, jeux de construction, personnages.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Privilégier les jeux spontanés et l'appropriation des règles d'utilisation.
- Proposer des scénarios inducteurs simples : mettre le couvert à partir de sets de table, préparer un repas, faire manger les poupées, ranger la vaisselle, réaliser des recettes en lien avec un projet, etc.
- Faire découvrir et manipuler des appareils mécaniques : râpe, essoreuse à salade, presse-agrume, etc.
- Proposer de catégoriser : classer la vaisselle et les ustensiles, les aliments, proposer différents critères.
- Proposer l'utilisation de téléphones comme médiateur dans la situation de communication en

mettant en place des structures syntaxiques et un vocabulaire spécifique : « *allô ? qui est à l'appareil ?* » etc.

- Faire habiller/déshabiller les poupées, les laver, étendre les vêtements.
- Poser des situations problèmes aux enfants de type, interagir : *Mon bébé pleure, pourquoi ? ...*

Fiche 2 – Le cahier de vie individuel

Le cahier de vie favorise les liens entre les familles et l'école. Il vise à informer les parents sur la vie de la classe. Il permet à l'enseignant de construire des situations langagières appropriées et de placer l'enfant en situation de lecteur en le conduisant à collectionner différents types d'écrits qu'il s'appropriera en comprenant qu'ils ont des fonctions, des usages et des sens différents.

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- Développer un contexte de communication avec autrui permettant à l'enfant de prendre la parole, de reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés.

Comprendre et apprendre

- Provoquer des situations de langage permettant à l'enfant de raconter à partir de son vécu, de dire ce qu'il fait ou ce que fait un camarade.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Evoquer, parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe, etc.).
- Mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Elaborer et faire s'approprier le cahier (possibilité de cahier numérique) avec la participation des parents et des enfants.

On peut y trouver :

- les référents culturels en français et dans la langue maternelle (des imagiers, couvertures d'albums et contes étudiés en classe).
- les premières productions graphiques, les traces des apprentissages dans les domaines d'activités et des projets.
- les événements ponctuels : anniversaires, recettes, sorties, événements familiaux.



Fiche 3 – L'album photo de la classe de type « album écho »

L'album photo reste dans la classe et peut être observé au moment de l'accueil le matin pour être complété par des phrases dictées par les enfants. Il est consulté sur place avec les parents.

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- S'appuyer sur des photographies représentant des activités réalisées par les enfants à l'école pour prendre la parole, reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés.



Comprendre et apprendre

Raconter à partir de son vécu, dire ce qu'il fait ou ce que fait un camarade en utilisant des formes de l'oral un peu plus élaborées.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Evoquer, parler de ce qui n'est pas présent.
- Développer des compétences lexicales et syntaxiques à partir des productions personnelles.

MATERIEL :

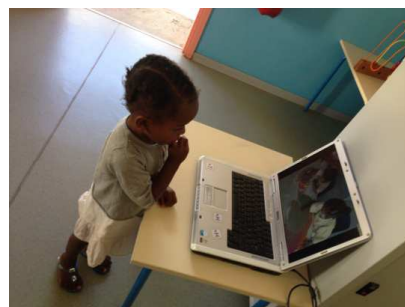
- Ordinateur à disposition dans la classe.
- Porte-vue ou cahier.
- Photos des situations vécues dans la classe.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Présenter un album de photos et faire participer l'enfant à son élaboration par la dictée à l'adulte.

Il peut contenir :

- Les événements vécus au cours de l'année, les activités de la journée : parcours moteur, etc. (avec commentaires des enfants dictés à l'adulte).
- Les événements ponctuels (anniversaires, recettes, sorties).
- Un diaporama de la vie de la classe, à regarder avec les parents à l'accueil, peut compléter l'album photo. Les pages de l'album peuvent être photocopiées et collées dans le cahier de vie.



Fiche 4 – Un album écho pour découvrir son corps et utiliser les pronoms

L'album écho est l'écho d'une activité, d'une situation vécue en classe. L'objectif principalement visé est de développer le langage chez le jeune enfant et d'enrichir son lexique.

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- S'appuyer sur des photographies représentant des activités réalisées par les enfants pour prendre la parole, répéter, reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés.

Comprendre et apprendre

- Découvrir et s'approprier des structures langagières.
- Dire ce qu'il fait ou ce que fait la maitresse, un camarade en utilisant des formes de l'oral un peu plus élaborées.

Échanger et réfléchir avec les autres

- Développer des compétences lexicales et syntaxiques à partir des productions personnelles : formuler des phrases simples, utiliser un vocabulaire spécifique et l'enrichir progressivement (lexique du corps humain, les pronoms).
- Mobiliser le langage pour se faire comprendre, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.



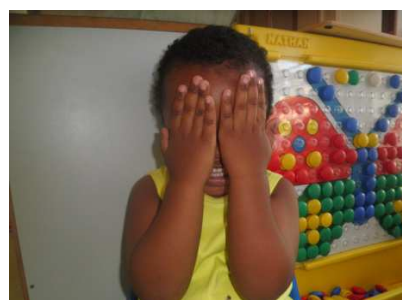
MATÉRIEL :

- Photos portraits de la maîtresse montrant différentes situations.
- Photos portraits des enfants dans les mêmes situations.

- Albums écho du "je" fabriqués par les adultes avec les photos de la maîtresse et de l'enfant en opposition (période 1).
- Album écho collectifs du "tu", "il", "elle" avec des photos d'enfants différents et une photo de la maîtresse (période 4 ou 5).

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Amener l'enfant à comprendre un message lors de la prise des photos : « tu mets le doigt sur ton nez », « tu mets les mains sur tes oreilles », « tu caches tes yeux », etc.
- Proposer de retrouver une page dans l'album, de regarder, raconter son album, celui des autres.
- Faire décrire les photos : utiliser "JE", "TU" dans le premier album (période 1)/"IL", "ELLE", "TU" dans le second album (période 4 ou 5).
- Faire raconter son album aux parents, aux autres élèves.



*Regarde, je cache mes yeux, et toi que fais-tu ? **Je** cache **mes** yeux aussi.*

*Sur la photo, tu caches tes yeux, et moi qu'est-ce que je fais ? **Tu** caches **tes** yeux.*

*Tu me dis ce que fait M sur la photo ? **Il** cache **ses** yeux.*

Noter les propos des enfants en début d'année et en fin d'année pour observer les progrès.

Fiche 5 – Le cahier de comptines et de chants (individuel et/ou de la classe)

Les comptines favorisent une approche ludique de la langue et préparent le travail de structuration et de réflexion. Les formes de mémorisation et de restitution sont variées : collectives, en petit groupe, individuelles. Il est intéressant d'enregistrer régulièrement les enfants, pour garder une trace, communiquer avec les familles, mesurer les progrès individuels et collectifs.

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- Entrer en communication avec autrui en participant, par des moyens verbaux ou non, à des comptines et à des jeux de doigts.
- S'approprier des structures langagières, répéter, reprendre des mots, des fragments de propos qui leur sont adressés.

Comprendre et apprendre

- S'exprimer, dire une comptine, une chanson ou des jeux de doigts très simples.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Découvrir et mémoriser une dizaine de comptines, jeux de doigts ou chansons.
- Mobiliser le langage pour se faire comprendre, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.



MATERIEL :

- Cahier individuel

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire découvrir des comptines en fonction des thèmes des projets de la période.
- Faire réaliser les illustrations par des enfants : coloriage, peinture, découpage et collage par les adultes.
- Intégrer les pages des comptines les unes à la suite des autres.
- Faire manipuler, regarder le cahier à l'école (avec ou sans ses parents), à la maison, reconnaître les supports de comptines, poésies, chants.
- Mettre des affichages des comptines avec les mêmes illustrations dans la classe.
- Réaliser des enregistrements sonores éventuels à emporter à la maison.
- Utiliser des marionnettes, placer des affichages de référence (exemple : le tablier de comptines).
- Écrire la comptine avec les parents.



Fiche 6 – Les imagiers

Les imagiers constituent un support d'activités de langage : mémorisation de vocabulaire, reformulation de situations vécues, mémoire de projets, etc.).

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- S'approprier, répéter, reprendre des fragments de propos, des mots qui leur sont adressés.

Comprendre et apprendre

- Utiliser le langage oral pour nommer, décrire.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Découvrir et utiliser un vocabulaire spécifique, l'enrichir progressivement.
- Mobiliser le langage pour se faire comprendre, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.



MATERIEL :

- Imagier réalisé par les enfants.
- Photos ou objets réels en fonction du thème.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire réaliser des imagiers de la classe/individuels en fonction des thèmes étudiés en classe : le matériel, les couleurs, les formes, les vêtements, les parties du corps, les fruits et légumes, les animaux de la ferme, etc.
- Mettre à disposition les imagiers de la classe au moment de l'accueil avec ses parents.
- Faire verbaliser, montrer, nommer.
- Faire des jeux à partir de l'imagier : cacher une partie de l'image, jeu vrai/faux (*C'est une pomme ? Mais non, c'est une poire !*).
- Ecrire des mots en français et dans la langue maternelle : créole, etc.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet :
 - Les fonds et les illustrations sont élaborés avec différents outils : pinceaux, rouleaux, empreintes d'objets et de mains.
 - Découpage, collage, assemblage des pages de l'imagier par les parents en classe.

Fiche 7 – Le coin regroupement

D'une durée inférieure à dix minutes en début d'année, il permet de structurer le groupe classe. Il est le lieu d'activités langagières riches et variées, d'activités de repérage dans le temps et dans l'espace. C'est là que se planifient les activités, que se projettent les enfants dans un futur plus ou moins proche. Les enfants y éprouvent les règles de vie, permettant à tous de profiter d'un espace de liberté d'expression collectif.

OBJECTIFS VISES :

Oser entrer en communication

- Entrer en communication avec autrui par des moyens verbaux ou non.
- Prendre la parole devant un groupe, reprendre des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés et faire des efforts pour que les autres comprennent.

Comprendre et apprendre

- Participer à un temps collectif et d'échange permettant à l'enfant d'expliquer, de raconter, de questionner, de s'approprier et comprendre des règles de vie.

Echanger et réfléchir avec les autres

- Mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, s'exprimer de manière de plus en plus explicite.

MATÉRIEL :

- Coin permanent assez spacieux proche d'un tableau et d'un coin affichage.
- Des affichages évolutifs dans l'année : un panneau pour exposer les comptines et les chansons de la période, manipulable par les enfants (scratch, aimants, pinces à linge, pochettes transparentes), les règles de vie de la classe.
- Un panneau des présences (vers une manipulation autonome, outil permettant le repérage des présents et des absents).
- Un espace pour la présentation des ateliers du jour (pictogrammes, photos).
- Des outils aidant à la structuration du temps : emploi du temps de la matinée construit avec les enfants (sous forme de photos et d'écrits).
- Un bac ou présentoir pour les livres phares du moment accessible aux enfants.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

Les activités peuvent être différentes en fonction des moments de la journée. Amener l'enfant à :

- Rituels de présence :
 - Mettre son étiquette sur le panneau des présents.
 - Répondre à l'appel de son prénom par « je suis là/présent » ou dans la langue maternelle.
 - Nommer les absents en regardant les étiquettes.
- Sensibilisation au déroulement de la journée :
 - Situer des moments de la journée sur des photos (avant/après).
- Sensibilisation à la succession des jours de la semaine :
 - Comprendre le déroulement de la semaine en habillant la marotte de la classe différemment selon les jours.
- Comptines et chansons :
 - Mémoriser des comptines à l'aide du tablier et des fiches de référence.
- Lecture d'albums :
 - Ecouter des histoires choisies et racontées par l'enseignant.

Fiche 8 – Le coin « modelage »

Les premières activités de modelage sont libres. L'objectif est que les enfants acceptent de toucher la matière, de la manipuler, de rester un temps dans l'atelier, d'échanger avec les autres. Il s'agit d'induire les actions par la présentation et la disposition du matériel, d'aménager des espaces favorables aux expérimentations. L'imitation des postures de l'adulte et de ses pairs constitue un moyen pour entrer en contact. L'enfant se constitue ainsi un répertoire de gestes, d'attitudes qui s'enrichit et l'aide à mieux exprimer ses besoins et ses impressions.



OBJECTIFS VISES :

Commencer à écrire tout seul : un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive

- Explorer des gestes moteurs, la mobilité de ses doigts, exercer la coordination manuelle par des activités de modelage en privilégiant les actions lentes et guidées, affiner le contrôle des pressions exercées au cours d'exercice de préhension, de transformation d'objets.
- Apprendre à saisir, à tenir, à manier des petits outils en tenant compte de leur caractéristique, et leur fonction et des contraintes articulaires de la main au cours d'activités de préhension et de manipulation.

MATÉRIEL :

- Blocs de pâte à modeler de couleurs différentes.
- Supports pour présenter sa production (ardoise par exemple).
- Outils : rouleaux pour aplatir, couteaux pour couper, roulettes.
- Ébauchoirs.
- Emporte-pièces de différentes formes géométriques et autres objets pour laisser des empreintes, pour produire des formes.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire explorer librement des techniques en fonction du matériel utilisé.
- Montrer les gestes suivant la technique utilisée avec ou sans ustensiles :
 - Pétrir pour chauffer la pâte.
 - Aplatir (avec la paume de la main, avec le rouleau).
 - Découper avec le couteau, avec la roulette.
 - Arracher, pincer des morceaux de pâte à modeler.
 - Faire des colombins, les aligner horizontalement ou verticalement, les empiler.
 - Faire des boules, des galettes de différentes grosseurs (mouvements circulaires), les écraser, les aligner, les empiler.
 - Couper avec des instruments (ciseaux, couteaux de cuisine, du fil).
- Proposer de créer des motifs graphiques par empreintes : carton ondulé sur carrés de pâte à modeler (empreintes de traits), des formes avec des emporte-pièces.
- Faire compléter des modèles à l'aide de colombins, de boules (*fleur, soleil, cheveux, ...*).

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Fiche 9 – Le coin « graphisme »



On parle de graphisme dès qu'il y a production d'empreinte laissant une trace sur un support. Ces traces peuvent être spontanées ou dirigées. Le graphisme sollicite la motricité globale de l'enfant (posture), sa motricité fine (préhension de l'outil scripteur et contrôle du bras et de la main) mais également le contrôle visuel des traces produites. Chaque empreinte est aussi liée à une activité symbolique qui donne une signification à ces formes.

OBJECTIFS VISES :

Commencer à écrire tout seul : un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive

- Réaliser des traces, des empreintes avec différents outils, sur différents supports.
- Explorer des gestes moteurs, exercer la coordination manuelle par des activités de tracés, affiner le contrôle des pressions exercées au cours d'exercices de préhension.
- Apprendre à saisir, à tenir, à manier des petits outils scripteurs en tenant compte de leur caractéristique, et leur fonction et des contraintes articulaires de la main au cours d'activité de préhension et de manipulation.



SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire imiter des gestes amples avec ou sans outil (main, doigt, pied, pinceau, rouleau, éponge, raclette, ...), apprendre les gestes de l'écriture : faire tourner son scripteur (gribouillages), tourner son poignet, par balayage horizontal et vertical, arrêter son geste, lever la main de manière intentionnelle, pour les plus avancés, remplir un espace délimité.
- Proposer différents supports de récupération à peindre : papier journal, cartons, magazines, etc.
 - Les activités pourront être développées à partir de la démarche S.M.O.G. c'est-à-dire en s'appuyant sur :
 - un **Support**
 - un **Outil**
 - une **Matière**
 - un **Geste**

Faire varier une seule de ces composantes à la fois pour travailler une même trace.

MATÉRIEL :

Supports	Matière	Outils	Gestes
Déplacement horizontal sur la feuille			
Table Carton Tableau Bristol	Farine Farine et Eau Gouache Eau	Main Raclette Éponge	GLISSER
Canson Carton	Épices (curcuma, Paprika, Curry, etc.) et Colle	Main Papier froissé	ETALER
Carton	Sable collé Peinture épaisse Terre	Doigt Clou Fourchette Bâton	GRATTER
Canson	Écorce d'arbre	Main	FROTTER

Photo Magazine Calque	Peinture qui coule	Mains Sales, mouchoir	ESSUYER
Journal Tissu	Encre noire Gouache liquide	Plume Branche	CHATOUILLER
Tissu Papier Canson	Gouache Encre Tampon encreur	Bigoudi mousse Bouchon Tampon	TAMPONNER
Feuille Papier		Doigt Bâton	TROUER
Canson	Cendre et Colle et Paillettes	Main	TAPOTER
Papier bulle Carton ondulé		Main Rouleau à pâtisserie	APPUYER
Mouvements dans l'espace			
Chenille cure-pipe Fil aluminium Papier	-	Main	TORDRE
Papier Papier Aluminium Papier Fleuriste	-	Main	FROISSER
Tissus, Tapisserie Magazine, Photo, Carton ondulé, Papier cadeau	-	Main	DECHIRER
-	Motte d'argile	Petite cuillère, doigt	CREUSER
-	Patafix	Main	ETIRER
-	Pâte à sel Pâte à modeler	Paume de la main Rouleau	TOURNER
Grande bande de papier au sol	Gouache	Bille, Balle Petite voiture	FAIRE ROULER
Actions à distance du support			
Tissu humide	Des Épices Colorées Craie en Poudre Marc de Café Terre Battue	Doigt Petite Cuillère Salières	SAUPOUDRER
Tissu tendu grand panneau	Balle trempée dans la gouache Éponge avec de la peinture Terre humide Pochon trempé dans la peinture	Main	LANCER

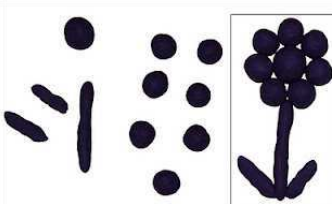
EXEMPLE DE PROGRAMMATION ATELIERS ET JEUX DE MOTRICITE FINE - Préparation au graphisme et à l'écriture

Objectifs visés :

- Explorer des gestes moteurs, la mobilité de ses doigts, qui seront mobilisés dans les gestes de l'écriture.
- Exercer la coordination manuelle par des activités de manipulation et de transformation des objets telles que modelage, pliage, découpage, collage, construction, ... en privilégiant les actions lentes et guidées, affiner le contrôle des pressions exercées au cours d'exercice de préhension, de transformation d'objets.
- Apprendre à saisir, à tenir, à manier des petits outils en tenant compte de leur caractéristique et leur fonction et des contraintes articulaires de la main au cours d'activités de préhension et de manipulation.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Jeux de doigts et comptines	Apprentissage des premières chansons, comptines et jeux de doigts : être capable de reproduire les gestes par imitation puis en suivant les paroles d'une chanson.				
	« Pomme de reinette » « Pilon pon pon » « Vole papillon » « Qui se cache ? » « J'ai les mains sales » « monsieur Pouce »	« les oreilles cassées » « de Dakar à St Pierre » « Père Noël frappe à la porte » « l'as-tu vu ? »	« jeux de mains » « Jean Baptiste la parti la pêche » « les petits poissons » « un poisson au fond d'un étang » « il était un petit navire »	« une poule sur un mur » « baigne dans mon bassin » « Bernard le canard » « le rock'n roll des gallinacés »	« frappe, frappe, main gauche et main droite » « hé oh oh oh oh » « j'ai vu trois petits cochons » « promenons-nous dans les bois » « caillou caillou »
Atelier d'enfilage	- Élastiques sur des cylindres en carton (essuie-tout) - Cylindres en carton de toutes tailles et élastiques sur des bâtons verticaux 	- Bobines sur des gros fils  - Tactiperles  - Élastiques sur des cylindres colorés (relais) 	- Grosses perles en plastique de formes et couleurs différentes - bobines sur un fil géant - Grosses perles en bois de formes et couleurs différentes 	- Perles moyennes en plastique de formes et couleurs différentes - Perles moyennes en bois en forme d'animaux 	- Boîtes à pailles  - Boîte à tickets de bus

Atelier de transvasements	Semoule : dans des bassines au sol  - Récipients simples + cuillère en plastique + tamis et pots à semis troués + gobelets en plastique transparent - Entonnoirs - Bouteilles - Entonnoirs + bouteilles - Remplir et vider - Remplir et vider à distance	Sable : dans des bassines au sol, dans un bac collectif  - Récipients simples + cuiller en plastique + tamis et pots à semis troués + gobelets en plastique transparent - Entonnoirs - Bouteilles - Entonnoirs + bouteilles - Remplir et vider - Remplir et vider à distance - Faire tourner des moulins	Eau : à l'extérieur dans un grand bac collectif  - Récipients simples + cuiller en plastique + tamis et pots à semis troués + gobelets en plastique transparent - Entonnoirs - Bouteilles - Entonnoirs + bouteilles - Remplir et vider - Remplir et vider à distance - Faire tourner des moulins - Arrosoirs et seaux	Des fruits en plastique, des bouchons, des grosses perles  - Récipients simples + cuiller en plastique + gobelets en plastique transparent - Bouteilles à remplir et vider sur place en atelier individuel - Boite à œufs à remplir avec une cuiller, une pince en bois - Transporter à distance dans une cuiller, dans une assiette	Graines à deux couleurs, pions maxicolore  - Récipients simples + cuiller en plastique + gobelets en plastique transparent - Bouteilles à remplir, vider, trier sur place en atelier individuel - Deux boîtes à œufs à remplir avec une cuiller, une pince en bois en triant la forme, la couleur - Transporter à distance dans une cuiller, une louche, dans une assiette et déposer dans des récipients en triant la couleur, la forme
Jeux de formes	- Encastements pièces isolées 	- Encastements pièces isolées + nombreuses 	- Encastements pièces combinées 	- Puzzles simples 	- Puzzles plus complexes 

Atelier de construction	- Grosses briques en carton - picgrip  - Cubes empiler, les faire tomber et recommencer 	- Cubes à emboîter, construire, déconstruire et recommencer 	- Jeux de construction avec une plus grande maîtrise :  - Kapla posés les uns contre les autres, routes, petits véhicules/personnages	- Jeux de construction avec une plus grande maîtrise :  - Kapla alignés et empilés, fermes et animaux	- Jeux de construction avec une plus grande maîtrise :  - Kapla posés et empilés de plus en plus haut 
Atelier de modelage	 - Pâte à sel : librement avec ou sans outils= pétrir, aplatis, trouer, rouler d'avant en arrière, faire des compositions en empilant et en incluant des objets, faire des colombins, les couper au couteau rond en plastique	 - Pâte à sel colorée : librement avec ou sans outils= pétrir, aplatis, trouer, rouler d'avant en arrière, faire des compositions en empilant et en incluant des objets, faire des boules, les placer sur un sapin	 - Pâte à modeler colorée : librement avec ou sans outils= pétrir, aplatis, trouer, rouler d'avant en arrière, faire des compositions en empilant et en incluant des objets, faire des colombins ouverts et fermés, des boules, compléter des dessins (bulles des poissons), des sculptures	 - Pâte à modeler colorée : librement avec ou sans outils= pétrir, aplatis, trouer, rouler d'avant en arrière, faire des compositions en empilant et en incluant des objets, faire des colombins ouverts et fermés, des boules, des escargots, utiliser des emporte-pièces compléter des dessins, des sculptures	 - Pâte à modeler colorée/pâte fimo : librement avec ou sans outils= pétrir, aplatis, trouer, rouler d'avant en arrière, faire des compositions en empilant et en incluant des objets, faire des colombins ouverts et fermés, des boules, des escargots, compléter des dessins, des sculptures

Froisser, déchirer, déchiqueter, découper	- Froisser du papier d'annuaire, le mettre dans une bouteille 	- Froisser du papier aluminium, le mettre dans une bouteille	- Déchirer des bandes de papier journal, de papier catalogue 	- Découper avec des ciseaux des colombins en pâte à modeler 	- Découper avec des ciseaux des bandes cartonnées plus ou moins larges (en un coup, en deux coups)
Atelier de vissage/dévisage		- Visser/dévisser pour le plaisir, des bouteilles 	- Visser/dévisser pour le plaisir, des boulons et écrous 	- Visser et dévisser pour construire 	- Visser et dévisser pour construire 
Atelier de collage	- Coller des gommettes 	- Coller du papier affiche 	- Coller les personnages des albums reconstitués 	- Coller avec plus de précision des éléments dans un espace défini 	- Coller au bon endroit, à l'emplacement indiqué 
Atelier accrochage	- Pincettes à linge autour d'une assiette en carton, pour faire un soleil, une fleur, des cheveux 	- Pincettes à linge géantes autour d'un panier, autour d'une boîte à chaussures 	- Pincettes à linge sur des cordes verticales lestées 	- Pincettes à linge sur des tiges horizontales 	- Accrocher des vêtements sur une corde horizontale 

Graphisme (plan vertical et horizontal)	- Faire des traces avec des crayons de couleur 	- Faire des traces avec des craies, plan v et h 	- Faire des traces dans la farine 	- Faire des traces avec des feutres 	- Vers les traits verticaux et horizontaux, les ronds Faire un dessin et dire ce qu'il représente
Atelier peinture		- Faire des traces avec les parties de son corps (main, doigt, pied) pour étaler, tapoter, gratter, caresser/ projet livre « Toutes les couleurs » Utiliser des outils (rouleaux, éponges) Utiliser des supports et des matières variés 	Faire des traces avec les parties de son corps (main, doigt, pied) pour étaler, tapoter, gratter, caresser, faire des empreintes/ projet livre « Petit poisson blanc » Utiliser d'autres outils (grosses brosses, cartons), des supports et des matières variés 	Faire des traces avec les parties de son corps (main, doigt, pied) pour étaler, tapoter, gratter, caresser, faire des empreintes/ projet livre « imagier des animaux de la ferme » Utiliser d'autres outils (éponges, pochoirs, timbres à imprimer, vaporisateurs) Utiliser des supports et des matières variés	Faire des traces avec les parties de son corps (main, doigt, pied) pour étaler, tapoter, gratter, caresser, faire des empreintes/ projet livre « je m'habille et je te croque » Utiliser d'autres outils (petites brosses, plumes) Utiliser des supports et des matières variés
Atelier de manipulation de la matière TERRE		 Découverte de la terre : épierrer, nettoyer et préparer un espace de plantation Faire germer des graines en classe	Réaliser des plantations : semer des graines, des plants, les arroser, récolter, observer 	Réaliser des plantations : prendre soin du jardin, arroser récolter, sentir 	Réaliser des plantations : prendre soin du jardin, arroser, récolter, sentir

Fiche 10 – Le coin « bibliothèque »

Le coin bibliothèque est accueillant et propose des livres de petite taille, cartonnés, animés. Les albums de littérature, les imagiers et les documentaires sont privilégiés afin de permettre de découvrir de nouvelles réalités et de les associer à des mots.

OBJECTIFS VISES :

Découvrir la fonction de l'écrit

- S'approprier l'objet livre et construire des savoirs autour de la manipulation et l'appropriation de son fonctionnement.
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit, développer un comportement de lecteur.
- Se construire une culture littéraire : réinvestir le travail de littérature fait avec l'enseignant, raconter, trouver des indices de lecture dans un livre, éprouver, partager des émotions.



MATÉRIEL :

- Albums, imagiers, documentaires, etc.
- Albums de la classe : comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe, etc.
- Imagiers fabriqués.
- Coussins, tapis, sièges confortables.
- Présentoirs, des bacs.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire raconter des albums, des imagiers seul ou avec un adulte (enseignant, parent, ATSEM, etc) : feuilleter les livres avec les enfants, les aider à verbaliser ce qu'ils voient, le déroulement d'une histoire, identifier le personnage principal, à tenir le livre dans le bon sens, ranger son livre.
- Laisser l'enfant choisir un livre et l'amener à respecter le choix des autres.
- Mettre en place le prêt de livre.

Fiche 11 – L'atelier littérature

La littérature de jeunesse est une entrée dans l'univers symbolique. Elle constitue un outil, un support au service du développement de la langue orale. Elle permet de se constituer une première culture littéraire partagée.

OBJECTIFS VISES :

Ecouter de l'écrit et comprendre :

- Réceptionner du langage écrit afin d'en comprendre le contenu : appréhender la structure de l'histoire, s'imprégner de la langue (la structure syntaxique, lexicale), s'identifier aux personnages, appréhender le concept de personnage, de narrateur, de point de vue.
- Se construire un patrimoine culturel commun de l'écrit.
- Enrichir les échanges et le langage d'évocation, mettre en relation, comparer, trouver des points communs, relier.
- Aider à structurer la vie intérieure, affective, émotionnelle et intellectuelle de l'enfant, approuver et partager des émotions.



MATÉRIEL : Albums de littérature de jeunesse.

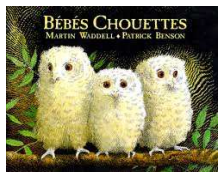
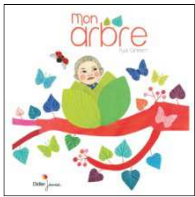
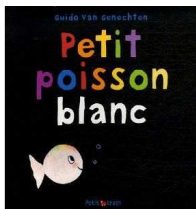
SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

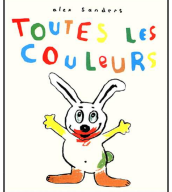
- Constituer une mémoire des albums lus en classe : le porte-vue regroupant les premières de couvertures des albums lus.

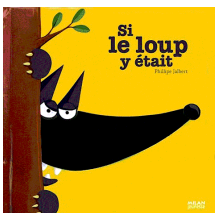
- Constituer des boîtes à personnages : les différents personnages des histoires lues sont photocopiés, plastifiés et deviennent des objets de manipulation et de jeu avec ou sans consigne.
- Constituer des affichages : les premières de couverture, les émotions, le musée des personnages constitués en réseaux (auteur, illustrateur, thématiques), rappel dans le cahier de vie. Proposer aux enfants de réaliser les activités suivantes :
 - Appairer un personnage à la couverture de l'album.
 - Effectuer des activités de tris de livres et des jeux de recherche en fonction d'un critère (thème, personnage, émotions).
 - Restituer des histoires sous forme de jeu théâtral à partir de marottes : le sac à albums contenant l'album, les personnages plastifiés, une notice explicative à l'attention des parents.
 - S'approprier le nom des personnages et le titre de l'album : jeu de loto, memory, puzzles.



Sensibilisation à la littérature - Exemple de bibliographie :

Albums	Exploitation possible	Objectifs	Vocabulaire travaillé	Structures langagières
La séparation				
 Bébés chouettes	En regroupement, lecture au moment des séparations, comprendre que quoi qu'il arrive maman reviendra me chercher parce que ma maman aussi est une maman chouette	- S'identifier aux personnages, - Appréhender la structure de l'histoire : recherche de la maman	chouette forêt maman bébé pleurer content/triste	« Je veux ma maman ! »
 Mon arbre	En regroupement, lecture au moment des séparations : Parcours d'un petit garçon dans un arbre à la recherche d'un lieu idéal : les bras de maman	- S'identifier aux personnages, - Appréhender la structure de l'histoire : recherche de la maman	Arbre, chat, maman, noir	
 Petit poisson blanc	Exploitation plus approfondie (fabrication de l'album par les enfants)	- S'imprégner de la langue : structure syntaxique, lexique - Découvrir et nommer les personnages de l'album : animaux de la mer - Appréhender la structure de l'histoire : recherche de la maman	Poisson, crabe, étoile de mer, escargot, tortue, baleine, pieuvre (zourit) maman, rouge, orange jaune, vert, bleue, violet	Structure répétitive : « Est-ce que c'est la maman du petit poisson blanc ? Non, c'est le crabe rouge... »

L'école				
 Trotro à l'école	Lecture en français ou en créole	S'identifier aux personnages, S'imprégner de la langue : structure syntaxique, lexique : nommer les vêtements Sensibilisation aux deux langues	tee-shirt, pantalon, chaussures, cartable, école	<i>Il met sa culotte, son pantalon, son tee-shirt, ses chaussures, il prend son cartable, puis il va à l'école etc.</i>
 Je ne veux pas aller à l'école	En regroupement lors de la rentrée scolaire Construction de boîtes à histoire autour du personnage de l'album, Simon (bébé cadum, je veux des pâtes, etc.)	S'identifier aux personnages, Appréhender le concept de personnages, Eprouver et partager des émotions	Papa, maman, petit lapin, école	<i>Ça va pas non !</i>
 Comment tu t'appelles ?	Lecture en français ou en créole - Fabrication de l'album par les enfants	S'identifier aux personnages, Appréhender le concept de personnages, Eprouver et partager des émotions	Lapin, grenouille, singe, poussin	Structure répétitive : "comment tu t'appelles ? / koman ou appel?"
Les parties du corps				
 Loup !	Lecture en français ou en créole - Fabrication de l'album par les enfants	Nommer les différentes parties du corps	Nez, yeux, bouche, dents, tête	<i>« Je mets mon nez / mi met mon né, je mets mon œil / mi met mon œil, ... et je mange ma carotte »</i>
 Toutes les couleurs	Fabrication de l'album par les enfants	Découverte des parties du corps et des couleurs	mains jaunes, bouche rouge, pied marron, etc.	<i>"j'ai les mains jaunes, etc. je suis de toutes les couleurs"</i>
 Va-t'en grand monstre vert !	Lecture en français ou en créole	Découverte des parties du visage, Sensibilisation aux deux langues	Tête, yeux, nez, oreilles, bouche, cheveux,	<i>«Grand monstre vert a ... Grand monstre vert/ nana... Mais, tu ne me fais pas peur/ Soman, Ou fépa peur amoin»</i>

 Alouette	Lecture en français ou en créole Livre à chanter	Découverte des parties du corps, Sensibilisation aux 2 langues	Tête, yeux, pattes, bec, ailes	<i>Alouette, gentille alouette, alouette, je te plumerai...</i>
Le personnage archétypal du loup				
 Si le loup y était !	Lecture en français ou en créole Livre à chanter	Appréhender le concept de personnages du loup Eprouver et partager des émotions, Découverte du lexique des vêtements	Loup, culotte, chaussette, pantalon, botte/pull sokèt, kilot, pantalon, bote	Structure répétitive « <i>Loup y es-tu ? Que fais-tu ? / Loup, oussa ou lé ? kossa ou la pou fé ? Je mets ma culotte, mi mèt mon kilot... »</i>
 Je m'habille et je te croque !	Lecture en français ou en créole - Fabrication de l'album par les enfants	Appréhender le concept de personnages du loup, Sensibilisation à l'utilisation des deux langues : français et créole	Loup, culotte, chaussette, pantalon, botte, manteau/pull sokèt, kilot, pantalon, bote, manto	Structure répétitive : <i>Je mets ma culotte, mi mèt mon kilot... »</i>
 Les trois petits cochons	Découverte de contes traditionnels	Découverte du personnage du loup	Loup, trois, cochons, maison, paille, bois, brique, marmite	Petit cochon, petit cochon, ouvre-moi ! Non, non, non, grand méchant loup, tu n'entreras pas !

Fiche 12 – Les albums individuels

L'album individuel est réalisé à partir d'un album étudié en classe. Il sera emmené à la maison : fabrication des pages du livre par les enfants (fonds et illustrations) et possibilité d'assemblage par les parents dans la classe.

OBJECTIFS VISES :

Ecouter de l'écrit et comprendre

- Se construire un patrimoine culturel commun de l'écrit.
- Aider à structurer la vie intérieure, affective, émotionnelle et intellectuelle de l'enfant, approuver et partager des émotions.
- Réceptionner du langage écrit afin d'en comprendre le contenu : découvrir et installer le concept de la permanence de l'écrit, s'imprégner de la langue (structures syntaxiques, lexique), appréhender le concept de personnage.
- Enrichir les échanges et le langage d'évocation, mettre en relation, comparer, trouver des points communs, relier.



SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Raconter, dire, lire l'album, possibilité de dictée à l'adulte.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet .

Fiche 13 – Le coin écoute sur ordinateur ou tablette

Les enfants écoutent ou regardent sur l'ordinateur (ou la tablette) les histoires choisies et racontées par l'enseignante qui s'est filmée en amont. La même démarche peut être utilisée pour les imagiers ou les comptines. Ils participent progressivement aux enregistrements des comptines, chansons, histoires étudiées.

OBJECTIFS VISES :

Ecouter de l'écrit et comprendre

- Se construire un patrimoine culturel commun de l'écrit.
- Réceptionner du langage écrit afin d'en comprendre le contenu : s'imprégner de la langue (la structure syntaxique, lexicale), appréhender la structure de l'histoire, le concept de personnage, de narrateur, de point de vue.
- Mémoriser les textes d'albums, des comptines, des chansons pour pouvoir les restituer.

**MATÉRIEL :**

- Un ordinateur, une tablette ou un magnétophone.
- Un ou plusieurs casques.
- Un répartiteur.
- Les films des histoires lues par l'enseignante ou comptines et chansons apprises en classe.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Varier le type d'organisation :
 - Individuel, ce qui permettra d'adapter l'album ou l'imagier en fonction du niveau de langage de l'enfant.
 - En petit groupe (2 ou 3) pour réécouter les histoires étudiées en classe.
 - Avec le parent, à l'accueil.
 - Avec l'enseignant.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : pour les plus avancés, possibilité de faire de la baladodiffusion.

POUR ALLER PLUS LOIN :

→ Ressources maternelle – La scolarisation des enfants de moins de trois ans- Du langage oral au langage écrit

p. 12	Activités langagières incidentes	- Lavage de mains, les conduites langagières d'accompagnement
p. 13	Activités langagières incidentes liés aux dispositifs pédagogiques	- Les espaces de la classe, les interactions langagières - Le téléphone/ l'appareil photo : les conduites langagières d'accompagnement - Espace observation/exploration : l'exemple de l'escargotière - Les conflits : les conduites langagières et la mise en mots des émotions - L'habillage, les conduites langagières d'accompagnement
p. 18	Activités langagières structurées dans le cadre de projets d'apprentissage	- Se reconnaître et reconnaître les autres : les conduites langagières d'accompagnement
p. 20	Projets d'apprentissage pour les enfants de moins de trois ans	- Projet : autour du bain - Projet : l'utilisation de la mascotte dans la classe - Projet : comprendre et raconter une histoire autour de l'activité « habiller la mascotte »

→ Ressources maternelle – Jouer et apprendre – Les jeux d'exploration

p. 19	Jeux d'exploration dans les cinq domaines du programme de l'école maternelle	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
-------	---	---

→ Ressources maternelle – Jouer et apprendre – Le jeu symbolique

p. 13	Jeux symbolique et langage	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
-------	-----------------------------------	---

→ Ressources maternelle – Jouer et apprendre – Les jeux de construction

p. 12	Jeux de construction et programmes	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
-------	---	---

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

« La pratique d'activités physiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel de l'enfant. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habilités motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres.

A leur arrivée à l'école maternelle, tous les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur. Le besoin de mouvements des enfants est réel et il est impératif d'organiser une séance quotidienne. »

Programme de l'école maternelle Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Choisir des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées qui tiennent compte de l'âge des enfants et du fait qu'à leur arrivée à l'école maternelle, les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur.
- Organiser une séance quotidienne de 30 à 40 mn selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants... pour répondre au besoin de mouvement des enfants.
- Organiser les séances en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Solliciter l'enfant pour constater les résultats de ses actions.
- Proposer des situations d'apprentissage dans lesquelles l'enfant prendra plaisir et s'investira plus longtemps.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

- Amener les enfants à découvrir leurs possibilités en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites.
- Les inviter à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...).

- Proposer d'agir sur des objets de tailles, de formes et de poids différents.

- Enrichir ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...).
- Mettre en place des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte
- Adapter l'organisation pédagogique à la sécurité des élèves et de veiller à ce que les situations d'apprentissage prennent en compte la diversité des niveaux de réalisation.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Utiliser des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores, etc.) ou, au contraire, développer l'écoute de soi et des autres au travers du silence.
- Mettre à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux.
- Proposer des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitant à de nouvelles expérimentations.
- Amener à s'inscrire dans une réalisation de groupe.
- Permettre aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès par l'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs.

Collaborer, coopérer, s'opposer

- Proposer aux enfants de découvrir des jeux moteurs vécus en collectif.
- Faire accéder les enfants au plaisir de jouer dans le respect des autres en instaurant des règles communes (délimitation de l'espace, but du jeu, droits et interdits...).

L'ESPACE EXTERIEUR : L'ECOLE DU DEHORS

Celui-ci est composé de :

- Une cour extérieure, espace consacré à la classe des jeunes enfants. Délimitée et sécurisée par un revêtement souple, elle offre aux enfants un lieu où ils peuvent évoluer librement sur des tricycles, avec des ballons, etc. Cette cour permet également de mettre en œuvre des activités de découverte du monde autour d'un coin sable, eau, etc.
- Un espace de motricité pouvant être aménagé pour offrir aux enfants une diversité d'activités motrices : grimper, glisser, ramper, se cacher, etc.
- Un espace naturel d'exploration, quand cela est possible, offrant aux enfants la possibilité d'apprendre « par le dehors ».



Fiche 14 – Découverte et manipulation de gros matériels : les cartons

Dans un premier temps, l'entrée dans l'activité est favorisée par la découverte et l'appropriation des matériels. Les enfants manipulent, explorent, découvrent les ressources des cartons. Ensuite, ils sont amenés à intégrer des contraintes dans des situations d'apprentissage visant à développer des compétences spécifiques. Ils essaient, tâtonnent, corrigent, recommencent, vérifient, etc. Il est important de faire émerger les trouvailles et de les proposer à tous les enfants, pour leur permettre de connaître un maximum de réponses possibles. A travers leurs interactions avec le maître et leurs pairs, ils vont inventorier un maximum d'actions, qu'ils vont apprendre à nommer sous forme de verbes d'action et à associer à un vocabulaire corporel. Les enfants sont incités à recommencer plusieurs fois et à affiner leurs gestes.

OBJECTIFS VISES :

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Manipuler du gros matériel: les cartons.
- Utiliser l'objet carton pour concrétiser des images mentales : le train, la tortue, le bateau...

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

- Se déplacer, s'équilibrer, explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé.
- Réagir à un signal.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Mettre à disposition des objets initiant ou prolongeant le mouvement.
- Mimer les actions d'une chanson.

Collaborer, coopérer, s'opposer

- S'inscrire dans une réalisation de groupe.

MATÉRIEL :

- Des cartons de différentes tailles et des cartons de taille identique suffisamment grands pour qu'un enfant puisse s'y asseoir (un par élève).
- Des cartons avec des cordelettes.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE

- Laisser les enfants découvrir et manipuler librement les cartons de différentes tailles pour :
 - développer leur imaginaire : Le carton est un chariot, une cabane, une voiture, un bateau, un grand chapeau, un parasol, des chaussures, des briques, etc.
 - s'exercer et développer leur grande motricité en tirant, poussant, portant et en empilant, en enjambant, en grimpant sur, etc.
 - s'amuser en jouant à faire semblant, en se cachant ou en cachant un autre.
 - acquérir une image orientée de leur corps : dedans ou dans le carton, dessus, dessous, à côté.
- Introduire une variable : une cordelette sur les cartons pour inciter à tirer derrière soi. Le carton est un petit chien, etc.
- Faire évoluer les situations d'apprentissage vers le jeu dansé « *Bateau sur l'eau* » (avec les cartons identiques d'une taille suffisante pour qu'un enfant puisse y entrer) : mimer les actions d'une chanson : se balancer dans le carton, se pencher sur un côté à la fin de la chanson pour le renverser, tomber par terre, enjamber à nouveau le carton, etc. Recommencer le jeu en attendant le début de la chanson et en respectant le moment de tomber.
- Faire évoluer les situations d'apprentissage vers le jeu dansé « *mon petit lapin s'est caché dans mon*





jardin ». Mimer les actions d'une chanson : L'enseignant chante le début de la chanson avec les enfants : « mon petit lapin est caché dans le jardin, cherchez-moi ! coucou ! coucou ! je suis caché sous un chou ! » ; se cacher sous un carton au signal du tambourin avant que le fermier n'arrive pour les attraper ; l'enseignant coiffé d'un chapeau de jardinier passe pour voir si tous les enfants sont cachés en chantant la 2^{ème} partie de la chanson : « le fermier passe et repasse, en tirant sur ses moustaches. Il ne trouva rien du tout ; le lapin mange le chou » ; sortir se promener dans le jardin quand le fermier repart en chantant le début de la chanson. Le jeu peut recommencer.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral - Les actions, les indicateurs spatiaux

Fiche 15 – Ateliers de motricité : les ballons de baudruche

Le ballon de baudruche, matériel léger, permet d'explorer l'espace en hauteur et de modifier ainsi les repères visuels de l'élève. Ce matériel offre la possibilité de travailler différentes familles d'objectifs particulièrement adaptés aux jeunes enfants.

OBJECTIFS VISES :

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Découvrir et explorer le matériel : les ballons de baudruche.
- Transporter, lancer, taper.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

- Se déplacer, s'équilibrer, explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé.
- Réagir à un signal.

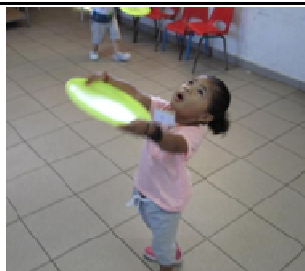
Collaborer, coopérer, s'opposer

- Collaborer pour échanger un ballon pour deux.

MATÉRIEL :

- Des ballons sont disposés dans la salle, au moins un par élève (en prévoir quelques-uns supplémentaires).
- Support musical entraînant et musique douce.
- Signal sonore (Tambourin ou sifflet).

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE



Phase exploratoire :

- Faire découvrir les ballons mis à disposition dans la salle.
- Laisser jouer librement.

Phase d'imitation :

- Faire imiter un élève pour deux à trois actions choisies.
- Demander aux enfants de verbaliser l'action.

Phase d'action

- Faire réaliser les actions suivantes :
 - Lancer haut pour toucher le plafond.
 - Faire voler son ballon sans qu'il ne touche le sol.
 - Le prendre entre ses mains au signal et rester immobile.
 - Se remettre en action sur place ou en se déplaçant.

Retour au calme

- Proposer aux enfants de faire rouler le ballon sur leur corps (*Les enfants sont en grand cercle assis ou allongés*).

Prolongements possibles :

- Faire taper le ballon avec des objets : *rouleaux en carton, raquette, assiettes en plastique*.
- Adapter des jeux : la balle brûlante, les déménageurs, la chaîne des pompiers, etc.
- Dans un parcours, transporter un ballon ou faire une action avec son ballon.
- Proposer des ateliers de lancers :
 - avec des ballons de baudruche uniquement.
 - avec d'autres balles/ballons.
- Danser avec les ballons.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral - Les actions, les indicateurs spatiaux.

Fiche 16 – Les espaces de motricité aménagés

Les types d'aménagements conçus et réalisés par l'adulte conditionnent, d'une part, les types de conduites corporelles engagées et, d'autre part, les possibilités qu'ils offrent à l'enfant de construire les apprentissages moteurs attendus. Ils sont toujours pensés de manière à permettre à l'enfant de vivre des expériences motrices en toute sécurité et s'adapter aux caractéristiques des espaces offerts par les locaux de l'école ou les installations environnantes. Il est possible de les classer en différentes catégories : en « coins », en « îlots », en « pays », en « étoile », en « ateliers » ou en « parcours ».

OBJECTIFS VISES :

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

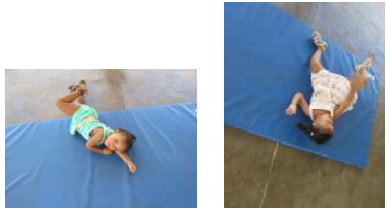
- Découvrir et explorer le matériel.
- Découvrir et explorer l'espace aménagé.
- Découvrir les possibilités motrices.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

- Construire, explorer et s'approprier des parcours de motricité selon les verbes d'actions choisis.
- Enchaîner, combiner des actions (les mêmes/ différentes/combinées).
- Varier ses déplacements.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

Actions	Matériel	Situations
FRANCHIR: enjamber, escalader, monter, descendre	- Matériel de faible hauteur : briques, blocs mousse, etc. Lattes, cordes, etc. - Matériel avec hauteur : poutres,	- Jouer sur les hauteurs et les largeurs des objets - Jouer la répétition d'un même élément (systématiser

	bancs, etc. - Matériel de différentes largeurs: Blocs, tapis, etc. - Matériel à enjamber: chaises, lattes sur plots, plots, etc. - Matériel à escalader : escalier, plan incliné	l'action, enchaîner, rythmer l'enchaînement) - Jouer aussi sur les espaces vides entre deux éléments (plus ou moins serrés, plus ou moins hauts) à franchir (oser/ prise de risques)
SAUTER : 	- Matériel de hauteurs différentes: bancs, blocs mousse, etc. - Zones de réception : sans / avec marquage - Éléments suscitant les répétitions d'actions - Éléments répétés : cerceaux, cordes, lattes, etc. - Escaliers - Trampolines - Éléments accrochés : rubans, objets sonores	- Sauter de haut en bas (varier les hauteurs et les espaces de réception -forme, densité) - Sauter de bas en haut (varier les hauteurs ; Encourager la réception sur les pieds) - Sauter de plus en plus loin (Varier l'espace de réception) - Sauter sur un pied, à pieds joints - Enchaîner des sauts
RAMPER, SE DEPLACER à 4 pattes, GLISSER 	- Plans horizontaux, inclinés - Largeur des espaces : tapis, bancs, etc. - Espaces rectilignes, avec virages - Hauteur et longueur des espaces sous - lesquels passer : plots avec lattes, - bancs, etc. - Espaces occultés : drap, tunnel, etc.	- Formes de déplacements: à quatre pattes, en rampant, en glissant - en avant / en arrière, sur le dos/sur le ventre - Variété des espaces proposés - Avec un matériel à transporter, faire glisser : - sac de graines, caissette, etc.
ROULER LATÉLEMENT 	Tapis, plans horizontaux, inclinés	Positionner son corps afin de faire un déplacement latéral Rester sur le tapis
MARCHER, S'ÉQUILIBRER	- Poutres au sol puis surélevées - Bancs, petites chaises placées dos à dos	- Varier les hauteurs, les largeurs de poutres - Varier les espaces entre les

	- Briquettes placées les unes à côté des autres « galets », « rochers » en plastique de différentes hauteurs	éléments - Ne pas mettre les pieds par terre, rechercher et prendre conscience de son équilibre
AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE <u>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</u> <u>L'oral</u> : Les actions dans le parcours.		

POUR ALLER PLUS LOIN :

→ Ressources maternelle – Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique- Objectif 1: Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

p. 4	Les différents attendus en fonction des âges (TPS/PS)	
p.5	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle (de l'étape 1, etc.)	
p.9	La progressivité : étape 1 – autour de 2ans et demi-trois	- Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation - Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles
p.12	Les moins de trois ans	- Développer une motricité globale
p.13	Les moins de trois ans	- Étendre les possibilités d'action sur et avec les objets - Développer les perceptions et les coordinations
p.14	Les moins de trois ans	- Apprendre le partage des espaces et des objets

→ Ressources maternelle-Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique-Objectif 2: Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

p.4	Les différents attendus en fonction des âges(TPS/PS)	
p.5	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle (de l'étape 1, etc.)	
p.10	La progressivité : étape 1 –autour de 2ans et demi-trois	- Découvrir différents aménagements et s'y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle - Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et y découvrir ses propres possibles
p.13	Les moins de trois ans - A deux ans, les enfants ne sont plus des bébés	- Voir grand pour les tout-petits !
p.14	Les moins de trois ans	- Observer pour faire progresser - Encourager l'exploration motrice
p.15	Les moins de trois ans	- Faire vivre les aménagements

→ **Ressources maternelle-agir-s-exprimer-comprendre-a-travers-l-activite-physique-Objectif 3:**

Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistiques

p.4	Les différents attendus en fonction des âges(TPS/PS)	
p.5	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle (de l'étape 1, etc.)	
p.9	La progressivité : étape 1 –autour de 2ans et demi-trois	-Découvrir à partir d'inducteurs variés les actions motrices globales - Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir ses différents possibles
p.12	Les moins de trois ans	-développer les perceptions et les coordinations -Danser avec des objets (exploration, recherches)
p.13	Les moins de trois ans	- Prendre en compte des gestes fondateurs - Danser avec une musique (imprégnation, accordage tonique, dialogue) - Danser par imitation, (et imprégnation)
p.14	Les moins de trois ans	- Entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse, construire un projet chorégraphique - Regarder des œuvres chorégraphiques

→ **Ressources maternelle-agir-s-exprimer-comprendre-a-travers-l-activite-physique-Objectif 4 :**

Collaborer, coopérer, s'opposer

p.4	Les différents attendus en fonction des âges (TPS/PS)	
p.5-6	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle (de l'étape 1, etc.)	
p.9	La progressivité : étape 1 –autour de 2ans et demi-trois ans	- découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun
p.10	La progressivité : étape 1 –autour de 2ans et demi-trois ans	- Prendre plaisir à jouer avec les autres
p.13	les moins de trois ans	- Aller vers une plus grande autonomie - Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif »
p.14	Les moins de trois ans	- Créer les prémices des collaborations, de la coopération, de l'opposition

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

« Les enfants doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer, individuellement et collectivement, dans des situations aux objectifs diversifiés. Ils explorent librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose, dans des espaces et des moments dédiés à ces activités. Ils font des essais que les enseignants accueillent positivement. Ils découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle... Les enfants doivent disposer de temps pour dessiner librement, dans un espace aménagé où sont disponibles les outils et supports nécessaires.

[...] Les activités mettant en jeu des instruments et les sonorités du corps participent au plaisir de la découverte de sources sonores variées et sont liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants. Des activités d'exploration mobilisent les percussions corporelles, des objets divers parfois empruntés à la vie quotidienne, des instruments de percussion.»

Programme de l'école maternelle Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Accueillir positivement les essais.
- Organiser régulièrement des rencontres avec différentes formes d'expression artistique.
- Conserver les ébauches ou les premiers dessins pour favoriser des comparaisons dans la durée et aider chaque enfant à percevoir ses progrès. Faire des reprises, des prolongements.
- Conduire une activité graphique qui entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et à la discrimination des formes, développe la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée.
- Privilégier les comptines et les chants composés de phrases musicales courtes, à structure simple, adaptées aux possibilités vocales des enfants (étendue restreinte, absence de trop grandes difficultés mélodiques et rythmiques).
- Privilégier dans un premier temps des extraits caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore forte ou faible, tempo lent/rapide, sons graves/aigus, timbres de voix ou d'instruments, etc.) pour ensuite travailler à partir d'œuvres dont les contrastes sont moins marqués.
- Orienter l'attention des enfants, à l'aide de consignes, vers une écoute de plus en plus fine.

Fiche 17 – Le coin « peinture »

Le geste graphique est à organiser en lien avec les activités artistiques, l'éducation sensorielle de la vue et de l'écoute, les activités de motricité fine, l'éducation sensorielle du toucher. Les espaces doivent être organisés de façon à permettre des mouvements amples voire des évolutions, une libre circulation des enfants et un travail collectif par une disposition rapprochée des tables. L'équipement matériel du coin peinture sera progressif, au fur et à mesure des besoins et des propositions de chacun.



OBJECTIFS VISES :

Les productions plastiques et visuelles :

Dessiner

- Mobiliser des gestes différents, sur des supports de différentes formes et textures, de différents formats.
- Expérimenter différents outils et observer les effets produits sur différents supports.
- S'exprimer, échanger sur les productions.

MATÉRIEL :

- Feuilles de papier, etc.
- Gouache, du vinaigre, du sel, de la colle, etc.
- Des pinceaux, de l'eau, rouleaux, éponges, Peignes, pochoirs, coton-tige, coton, etc.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire enfiler des tabliers aux enfants.
- Organiser l'espace pour que chacun puisse voir les différentes expérimentations et entendre les explications des autres enfants et de l'enseignant.
- Mettre le matériel à disposition sur la table en début d'activité.
- Placer le groupe à proximité d'un point d'eau afin que chacun puisse facilement se laver les mains en fin d'activité.
- Laisser expérimenter le matériel à tour de rôle sous le regard attentif des pairs. Durant l'activité, l'écoute est attendue chez chacun.
- Demander à un enfant de rappeler la démarche qui est proposée.
- Encourager les propositions d'actions de manière bienveillante.
- Valoriser l'enfant dans la réalisation de sa démarche personnelle.
- Suivre des étapes de la démarche en respectant la chronologie des différentes étapes pour que l'enfant se construise des repères.
- Faire intégrer la démarche au fil des séances qui se déroulent sur plusieurs semaines.
- Proposer à l'enfant de participer à une réalisation personnelle ou collective : affiche pour la classe, décoration d'un œuf, fabrication d'une carte pour un événement, etc.



Prolongements :

- Amener l'enfant à diversifier les gestes et à enrichir leur précision.
- Faire découvrir des techniques, des supports, des matières, des outils, des gestes et des procédés (*comment je m'y prends pour...*).
- Proposer des outils nécessitant des actions différentes : frotter, gratter, balayer, etc.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral : nommer les différents outils, matériaux, supports, les décrire, expliquer leur fonctionnement.
L'écrit : travailler sur les traces (cf. SMOG).

Fiche 18 – Les ateliers d'éveil musical

L'enfant va pouvoir découvrir une grande variété de sonorités par l'utilisation de nombreux instruments. Il écoute, touche, joue des instruments, ressent des émotions, du plaisir avec la musique. Il découvre la relation entre le son et le mouvement et appréhende le monde à travers l'exploration des sons. Il utilise toutes ses ressources : voix, langage, chant, corps, expression corporelle, etc.

OBJECTIFS VISES : Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

- Explorer sa voix de manière ludique.
- Mémoriser quelques comptines et chants (phrases musicales courtes et structures simples adaptées aux possibilités vocales des enfants).

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

- Découvrir et explorer des objets sonores variés, différents instruments de musique adaptés aux très jeunes enfants.
- Découvrir et utiliser les sonorités.

MATERIEL: Petits instruments (triangle, woodblock, maracas, claves, etc.) pour que chaque enfant ait son moment exploratoire individuel.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE

- Mettre en confiance les enfants (comptines, jeux de doigts, berceuses).
- Proposer un rituel au début de chaque séance pour donner des repères aux tout-petits.
- Laisser explorer librement les instruments.
- Favoriser les échanges et communications (moment musical collectif). Après plusieurs séances, proposer à un enfant d'être le chef d'orchestre.
- Mettre en place des activités autour de l'écoute (taper, secouer en variant l'intensité), de l'improvisation, du mouvement (varier la vitesse : secouer rapidement ou lentement).
- Amener le retour au calme, détente, relaxation et « au revoir musical » pour clore la séance.

Prolongement : Mettre en place des boîtes à sons dans les ateliers autonomes.



CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR CONSTRUIRE SA PENSEE

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEUR UTILISATIONS

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Favoriser le développement très progressif de chacune de ces dimensions (construire le nombre pour exprimer les quantités, stabiliser la connaissance des petits nombres et utiliser le nombre comme mémoire de la position) pour contribuer à la construction de la notion de nombre.
- Commenter l'activité qui se déroule, apporter les mots qui permettent de décrire les situations proposées.

Construire le nombre pour exprimer les quantités

- Proposer des situations pour que l'enfant passe de l'estimation globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup) à la prise en compte des quantités.
- Utiliser le comptage-dénombrement et non le comptage-numérotage (pour enseigner le nombre 2, l'enseignant utilise comme synonyme de deux : « un et encore un » ; Il ne dit pas : « un, deux » en pointant successivement les objets.)

Stabiliser la connaissance des petits nombres

- S'assurer de la construction des quantités jusqu'à 3.
- Proposer des activités sur la décomposition et recomposition des petites quantités (3 c'est 2 et encore 1).

Construire des premiers savoirs avec rigueur

Acquérir la suite orale des mots-nombres

- Proposer des activités pour mémoriser la comptine numérique jusqu'à 5 ou 6.

Ecrire les nombres avec les chiffres

- Proposer des activités occasionnelles où l'enfant rencontre les nombres écrits.

Dénombrer

- Proposer des activités de dénombrement en faisant apparaître, lors de l'énumération de la collection, que chacun des noms de nombres désigne la quantité qui vient d'être formée (éviter le comptage-numérotage).

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISEES

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Inciter à observer, comparer, trier pour mieux distinguer les différents types de critères.
- Proposer des jeux pour inciter à différencier globalement des formes (jeux d'emboîtement, encastrement, puzzles, jeux de reconnaissances tactiles...).
- Proposer des activités où l'enfant organise des suites d'objets en fonction de critères de formes et de couleurs.

Fiche 19 – Albums à compter

La fabrication d'albums à compter vise à faciliter la compréhension des quantités avant d'apprendre à compter. Faire écouter des comptines numériques et découvrir des albums à compter, pratiquer des jeux, activités, mémoriser et lire des comptines numériques variées afin de s'exercer à compter et à « voir » (visualiser) les petites quantités.



OBJECTIFS VISES :

- Découvrir le nombre pour exprimer une quantité.
- Commencer à stabiliser la connaissance des petits nombres (rien, un, deux, trois, beaucoup), à discriminer les petites quantités.
- Faire des estimations perceptives et globales de collections d'objets divers (beaucoup, pas beaucoup).
- Commencer à énoncer les premiers éléments de la suite numérique.

MATERIEL :

- Albums divers à compter.
- Photos du vécu des enfants (objets personnels, de la classe, de l'école, des enfants).
- Fiches pour créer des mini-livres (tous les formats) : http://petitslivres.free.fr/index_techniques.htm

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Demander aux enfants de chercher dans chaque lieu de l'école 1 objet puis dans un deuxième temps 2 objets qui « vont ensemble ». Prendre des photos (un, deux, beaucoup, rien).
- Faire réaliser l'album (un en grand format, des mini-livres pour chacun) avec une mise en ordre chronologique des pages (au fur et à mesure des découvertes).



une main



deux mains



beaucoup de mains

Fiche 20 – Poupées gigogne ou cubes empilables

Très tôt, les jeunes enfants discernent intuitivement des formes et des grandeurs. Ils construisent des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs. L'approche des formes planes, des objets de l'espace, des grandeurs, se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets. Cette approche est soutenue par le langage : il permet de décrire ces objets et ces actions et favorise l'identification de premières caractéristiques descriptives.

OBJECTIFS VISES :

- Différencier globalement des formes simples par la vue et le toucher.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (tour).
- Commencer à appréhender la notion d'alignement.
- Organiser des suites d'objets en fonction d'un critère : la longueur, la grandeur, la contenance.

MATERIEL :

- Poupées gigognes.
- Tour de cubes empilables et/ou emboîtables (en début d'année, limiter le nombre d'objets).

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE:

Pour les poupées :

- Organiser une séance sur la découverte des poupées.
- Dans un premier temps, faire associer les couvercles et les bases.
- Amener l'enfant à ranger par ordre de grandeur sur un tapis, à ranger de la même façon sur l'étagère (On pourra plus tard les emboîter).



Pour les cubes :

- Laisser des phases de manipulation libre.
- Laisser les enfants déposer les cubes, l'un après l'autre, sans ordre précis sur le tapis.
- Proposer de saisir le plus grand cube, le déposer sur le tapis, faire succéder les cubes en les centrant, de façon décroissante et ce jusqu'au plus petit, horizontalement.
- Faire réaliser la tour verticalement puis regarder la vue de haut.
- Faire démonter la tour en commençant par le petit cube, le déposer sur le tapis et ce jusqu'au dernier.
- Faire ranger le matériel sur l'étagère en prenant un cube à la fois et en reconstituant la tour horizontalement. Pour les cubes emboîtables, ils pourront se ranger emboîtés également.



Fiche 21 – Le coin « jeux de construction »



Le jeu de construction consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume. Les différents éléments peuvent être juxtaposés, empilés, emboîtés, mais aussi assemblés par des dispositifs de liaison fixes ou autorisant des mouvements d'une pièce par rapport à une autre.

OBJECTIFS VISES :

- Découvrir, manipuler, construire, reproduire des constructions.
- Observer des objets, différencier globalement des formes simples par la vue et le toucher.
- Relier une action ou le choix d'un outil à l'effet que l'on veut obtenir : empiler, emboîter, juxtaposer, ériger, ordonner, construire, assembler, équilibrer.

MATÉRIEL :

- Matériel de récupération : cylindres, boîtes, objets gigognes, etc.
- Jeux de construction (méga blocs, légo, kapla, grosses briques etc.).
- Jeux pour construire des volumes avec des formes géométriques.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Proposer d'empiler des objets (des boîtes, des cubes, des formes, des objets gigognes, etc.), les faire tomber et recommencer.
- Faire emboîter des formes (gros légo, clippo, etc.), construire, déconstruire et recommencer.
- Amener à réaliser des jeux de construction avec une plus grande maîtrise. Par exemple : Kapla posés les uns contre les autres, alignés et empilés pour réaliser des routes (petits véhicules/personnages /animaux de la ferme), posés et empilés de plus en plus haut.
- Faire ranger le coin construction selon le classement établi.



EXPLORER LE MONDE

« L'aménagement des espaces doit être également une invitation à l'exploration, au rêve, à la surprise, au jeu. Les enfants, entre deux et trois ans, explorent le monde à travers leurs sens et leurs actions. A l'école, ils vont poursuivre la découverte du monde des objets et de leurs propriétés, aller à la rencontre des autres et construire progressivement des relations avec eux.

Lorsqu'on réussit à conjuguer liberté de jouer et environnement propice à l'exploration et à la création, les enfants sont capables de mener des actions qui durent longtemps. La mise à disposition de matériels suffisamment riches de possibilités exploratoires génère de nombreux apprentissages. L'important est de leur offrir les conditions de mener au mieux cette aventure.»

Ressources maternelle Eduscol, la scolarisation des moins de trois ans –
Un aménagement de l'espace bien pensé, 2015

SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet.
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Conduire les enfants à l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier, etc.).
- Conduire progressivement les enfants à relier entre eux les différents systèmes de repérage.
- Créer les conditions d'une accumulation d'expériences assorties de prises de repères sur l'espace en permettant aux enfants de l'explorer, de le parcourir, d'observer les positions d'éléments fixes ou mobiles, les déplacements de leurs pairs, d'anticiper progressivement leurs propres itinéraires au travers d'échanges langagiers.

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE

CE QUI EST ATTENDU DES ENFANTS EN FIN D'ECOLE MATERNELLE :

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner, etc.).
- Réaliser des constructions.
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.

POSTURES ET GESTES PROFESSIONNELS MOINS DE TROIS ANS :

- Conduire les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale.
- Proposer des activités simples de constructions aux enfants (légo, kapla, etc.).
- Amener les enfants à manipuler des outils adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques : couper, plier, déchirer, coller, assembler, etc.
- Proposer aux enfants de découvrir différentes matières.

Fiche 22 – La frise chronologique

Pour les plus jeunes, les premiers repères temporels sont associés aux activités récurrentes de la vie quotidienne d'où l'importance d'une organisation régulière et de rituels qui marquent les passages d'un moment à un autre. Ces repères permettent à l'enseignant d'« ancrer » pour les enfants les premiers éléments stables d'une chronologie sommaire et de leur proposer un premier travail d'évocation et d'anticipation en s'appuyant sur des événements proches du moment présent.

OBJECTIFS VISES :

- Utiliser des supports (photographies/images) pour repérer des moments de la journée.
- Utiliser des outils pour sensibiliser à la notion de durée.

MATERIEL :

- Images et/ou photos représentant les différents moments de la matinée : *Accueil, regroupement pour les rituels, activités, goûter, récréation, passage aux toilettes, motricité, lecture d'album, etc.*

(La frise sera montée sur une corde à linge, proposée sous la forme d'une horloge, etc. et une pince/aiguille personnalisée servira à avancer dans le temps, au départ, puis au fur et à mesure de l'année, à se situer dans la matinée).

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE:

- Se situer dans le temps proche (matinée de classe)
 - Phase 1 : Elle consiste en une imprégnation orale à partir de photographies de repères temporels prises dans et hors de la classe quand les élèves sont occupés à différentes tâches. Chaque action est verbalisée, et située dans la matinée.
 - Phase 2 : Pour percevoir la durée de la matinée à l'école, les enfants sont amenés à nommer un certain nombre d'images ou de photos représentant différentes actions à l'école. Les élèves s'approprient ainsi la matinée en prenant conscience des éléments qui la constituent :
 - ✓ *Temps de l'accueil*
 - ✓ *Passage aux toilettes*
 - ✓ *Temps du regroupement pour les rituels*
 - ✓ *Temps des activités*
 - ✓ *Temps du goûter*
 - ✓ *Temps de la récréation*
 - ✓ *Passage aux toilettes*
 - ✓ *Temps des activités*
 - ✓ *Temps de la motricité en extérieur*
 - ✓ *Temps du regroupement pour la lecture de l'album, les chants*
 - ✓ *Temps de l'au-revoir*
 - Phase 3 : La frise est construite à partir de ces différents moments de la matinée.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral : nommer les différents moments de la matinée, et les actions. Utiliser le lexique relatif au temps (avant, après, maintenant).

Fiche 23 – Découvrir et manipuler la matière

Une première appréhension du concept de matière est favorisée par l'action directe sur les matériaux. Les enfants s'exercent régulièrement à des actions variées (transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer). Ils découvrent les effets de leurs actions et ils utilisent quelques matières ou matériaux naturels (l'eau, le bois, la terre, le sable, l'air...) ou fabriqués par l'homme (le papier, le carton, la semoule, le tissu...). Ces activités permettent progressivement d'approcher quelques propriétés de ces matières et matériaux, quelques aspects de leurs transformations possibles. Elles sont l'occasion de discussions entre enfants et avec l'enseignant, et permettent de classer, désigner et définir leurs qualités en acquérant le vocabulaire approprié.

OBJECTIFS VISES :

- Explorer la matière, manipuler, agir sur la matière : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, tailler, couper, morceler, assembler, transformer.
- Utiliser quelques matières ou matériaux naturels (l'eau, le bois, la terre, le sable, l'air...) ou fabriqués par l'homme (le papier, le carton, la semoule, le tissu...).

MATÉRIEL :

- Des matières : eau, terre, sable, semoule, lentilles, ingrédients et autres matériels de la classe.
- Des contenants : arrosoirs, bassines, seaux, flacons, récipients divers de tailles et de formes variées, passeroies, casseroles, bouteilles, pots, récipients avec barre de mesure (pour remplir jusqu'au trait) tables évidées, baignoires de bébés, piscines gonflables, etc.
- Des outils : petites et grandes cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, compte-gouttes, seringues, pistolets à eau, mesures, arrosoirs, moulins à eau, pompe, éponges, animaux en plastiques, bateaux, etc.
- De l'eau, de l'eau colorée, de l'eau froide, glacée, tiède, etc.
- Des serviettes, des vêtements de rechange, des bottes, des imperméables, etc.



SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Varier le matériel et la matière afin que l'enfant puisse :
 - Transvaser d'un contenant à l'autre : avec un plateau et deux pots identiques à bords verseurs (l'un contient de l'eau, l'autre est vide) ; variantes possibles : un grand pot et quatre petits pots - une bouteille et trois petites bouteilles - un entonnoir - un bol d'eau, un bol vide.
 - Transvaser en utilisant un outil nécessitant des actions différentes et demandant de plus en plus de précision : une petite cuiller, une éponge, une seringue.
 - Faire des châteaux de sable (mélange eau et sable).
 - Faire une chasse aux trésors (cacher des objets dans le sable, la semoule, les lentilles....).
 - Laver le linge, la vaisselle, les poupées, les fruits.
 - Réaliser des mélanges, faire des bulles.
 - Faire flotter, couler.
 - Découvrir avec les mains, les pieds.
 - Laisser des traces avec les doigts, la main, les outils
 - Déplacer la matière d'un côté à l'autre.
 - Faire des dunes.
 - Séparer, trier deux éléments (semoule, cailloux) avec ou sans instrument.

- Tenir compte d'une contrainte : remplir la bouteille le plus vite possible, remplir jusqu'au trait deux pots à becs verseur avec des barres de niveau, etc.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - L'oral :

- Répondre aux sollicitations de l'adulte et exprimer ses besoins et découvertes.
- Participer à un échange collectif.
- Acquérir un langage oral riche organisé et compréhensible par les autres en nommant avec exactitude les objets et les actions accomplies : les ingrédients, les ustensiles et leurs actions.
 - Désigner les matières, les objets, les outils par leur nom.
 - Verbaliser les actions en utilisant un vocabulaire spécifique : verser, remplir, trier, vider, etc.
 - Verbaliser les propriétés de la matière : c'est gros, c'est petit, ça coule. C'est chaud, froid, tiède, glacé, etc.
- Verbaliser les quantités : *plus, moins, autant que, beaucoup, rien. Est-ce qu'il en a mis assez ? Trop ? Comment l'aider ? Il en faut moins. Il en faut plus. Il faut en ajouter, en retirer, etc.* (photos pour cahier de vie).

Fiche 24 – Atelier cuisine



L'utilisation d'objets variés conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. Les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : mélanger, verser, transvaser, etc. Pour atteindre l'objectif qui leur est fixé, les enfants apprennent à intégrer progressivement la chronologie des tâches requises et à ordonner une suite d'actions.

OBJECTIFS VISES :

- Explorer la matière, manipuler, agir sur la matière (les ingrédients), réaliser différentes actions nécessaires à la réalisation d'une recette: transvaser, mélanger, verser, transporter, transformer.
- Découvrir, choisir, utiliser, désigner des outils ou matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques.
- Développer des habiletés motrices en manipulant des ingrédients et en découvrant des objets techniques de cuisine.

MATÉRIEL : Un plateau par élève contenant :

- Un récipient pour mettre les ingrédients et les mélanger.
- Les ingrédients et les ustensiles de la recette : chaque ingrédient est dosé à l'échelle individuelle dans un contenant facilement manipulable (petit gobelet en plastique).

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Faire découvrir le plateau contenant les ustensiles et les ingrédients : chaque enfant dispose d'un plateau qui contient tous les ingrédients nécessaires à la fabrication du gâteau.
(Par exemple : Gâteau à la banane : 1 gobelet de sucre, 1 gobelet de farine, 1 œuf, 1 banane, la quantité de beurre a été au préalable placée dans le bol)
- Donner les consignes au fur et à mesure pour que l'enfant réalise sa recette de manière autonome, avec éventuellement l'aide de son parent, notamment pour casser l'œuf et guider les différentes actions.



Une fois la pâte à gâteau terminée, faire remplir les moules par les enfants et les mettre au four.

- Responsabiliser l'enfant vis-à-vis de son plateau en lui demandant par exemple, d'aller le déposer dans l'évier après avoir jeté la coquille d'œuf et la peau de banane à la poubelle.



- Favoriser les échanges et communications : nommer les différents ingrédients (farine, sucre, beurre, œuf, banane, levure), les ustensiles (bol, cuillère, moule, les actions : verser, mélanger, casser, etc.), le vocabulaire relatif au temps (maintenant, après).
- Coller la recette dans le cahier de vie afin d'inciter les familles à refaire l'activité à la maison.

AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

L'oral :

- Répondre aux sollicitations de l'adulte et exprimer ses besoins et découvertes.
- Participer à un échange collectif.
- Acquérir un langage oral riche organisé et compréhensible par les autres en nommant avec exactitude les objets et les actions accomplies : les ingrédients, les ustensiles et leurs actions.

L'écrit :

- Motricité fine.

Fiche 25 – Le jardinage

Le jardinage offre de multiples expériences tactiles, auditives, olfactives et gustatives. Il est le support de démarches expérimentales : des expériences pratiquées concrètement sur les plantes, la façon de semer des graines, etc.

OBJECTIFS VISES :

- Explorer la matière, manipuler, agir sur la matière « terre » : transvaser, malaxer, mélanger, transporter, transformer.
- Utiliser quelques matières ou matériaux naturels (l'eau, le bois, le sable, des graines ...).
- Découvrir, observer le cycle de la vie d'une plante.
- Développer et enrichir les aptitudes sensorielles : observer, sentir, toucher, goûter.



MATÉRIEL :

- Ustensiles de jardinage : pelle, râteau, seau, arrosoir.
- Terre de jardin terreau.
- Pot ou récipient en plastiques.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :

- Nettoyer et préparer le carré de jardin avec les enfants.
- Mettre à disposition différents outils : pelle, râteau, seau, etc.
- Prendre soin du jardin, arroser, entretenir, récolter.
- Faire observer la croissance de la graine à la plante : utilisation de loupes, d'une webcam, de miroirs, faire des empreintes.
- Organiser la visite de jardins, faire participer les enfants à des ateliers sensoriels pour distinguer le goût, les odeurs, réaliser des jardins des sens, etc.



AUTRES DOMAINES D'APPRENTISSAGES :

- Nommer les différents outils et les différentes actions, les faire verbaliser.
- Raconter, faire raconter l'activité.

Fiche 26 – Ateliers autonomes de manipulation de type Montessori

OBJECTIFS VISES :

- Contrôler ses gestes, sa concentration pour s'acheminer vers le geste de l'écriture.
- Renforcer l'autonomie et l'initiative des élèves.
- Leur permettre de construire des expériences diverses en fonction de leur rythme dans des situations ludiques.
- Manipuler, réaliser selon des programmes d'action (choix d'outils, de matériaux, de gestes, chronologie, planification).

MATÉRIEL :

- Meubles à casiers ; boîtes contenant en un seul exemplaire le matériel des ateliers proposés ;
- Mettre à disposition plus d'ateliers que d'élève dans la classe.
- Possibilité de prévoir pour un même atelier des modifications ou des évolutions dans le matériel qui vont entraîner d'autres possibilités de manipulation, de catégorisation, etc.

SITUATIONS ET ELEMENTS DE PROGRESSIVITE :



- Présenter chacun des ateliers, en montrant les différentes étapes à suivre, et en se mettant face aux enfants.
- Veiller à ce que les ateliers soient toujours au complet, bien rangés.
- Pendant les ateliers, observer, prendre des photos, noter au fur et à mesure de l'année les progrès de chacun.
- Echanger, relancer, accompagner individuellement les élèves.
- Guider un élève vers un atelier plus à sa portée en cas de non réussite.
- Refaire les gestes devant l'enfant en cas de non réussite ou pour qu'il puisse aller le ranger correctement.

- Rappeler et faire respecter, si nécessaire, les règles de base, le cadre du fonctionnement des ateliers.
- Varier les contenus : « Vie pratique » (verser, visser, pincer, boutonner, etc./motricité fine, etc.), « Vie sensorielle » (discrimination visuelle, découverte des matières, découverte des objets, des sons, catégorisation naturelle, etc.), « Mathématiques » (formes et grandeurs, structuration espace et temps, tri, etc.).
- Amener les enfants à formuler comment ils s'y prennent, ce qu'ils savent faire, ce qu'ils ont appris en utilisant les mots précis, apporter les (bons) mots au bon moment.
- Questionner l'enfant de façon ouverte : *«Comment tu as fait ?»* *«Quand tu as fait ça, qu'est-ce que tu as fait, qu'est-ce qui s'est passé ? »*, etc.
- Accompagner les enfants à devenir autonomes dans leurs apprentissages.
- Faire évoluer les ateliers, les changer, les complexifier tout au long de l'année.



POUR ALLER PLUS LOIN :

→ Ressources maternelle - Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière - Les élevages

p. 4	Premiers exemples avec les escargots et les phasmes	Observations avec des loupes
------	---	------------------------------

EXEMPLES D'ATELIERS AUTONOMES DE TYPE MONTESSORI – PERIODE 3

	Atelier	matériel	consignes	Objectifs d'apprentissage	Objectifs langagiers
Les perles					
Découvrir de monde les formes et les grandeurs		Perles en formes d'animaux, de personnages	Enfiler des perles en formes des animaux de la ferme sur le cordon	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)	Enfiler Noms des animaux de la ferme
Découvrir l'écrit (motricité fine)		Elastiques, rouleau de papier en carton	Enfiler tous les élastiques sur le tube sans qu'ils se touchent	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels)	Enfiler Elastique rouleau
Les pinces					
Découvrir l'écrit (motricité fine) Le monde		Assiette avec des gommettes de couleur Pince à linge de couleur	Accrocher les pinces à linges en fonction de la couleur	Motricité fine et coordination oculomotrice (pincer pour accrocher une pince), correspondance de couleur, découvrir l'usage de la pince	Pince, assiette, nom des couleurs
Les transvasements					
Découvrir l'écrit (motricité fine) Le monde des objets		Bac à glaçons, pince à glaçons, cubes en plastique	Mettre un cube dans chaque alvéole avec la pince à glaçon	Motricité fine et coordination oculomotrice : pincer pour attraper un cube ; correspondance terme à terme, découverte de l'usage de la pince	cube, pince, trou
Découvrir l'écrit (motricité fine) Le monde de la matière		Cuillère, pompons 2 bols	Verser, transvaser en utilisant une cuillère	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) Découvrir les objets techniques usuels	Bouchon, cuillère

	Tris				
Découvrir l'écrit (motricité fine) Le monde des objets		Jeux de colorédo	Agencer les couleurs selon un modèle	Découvrir les objets techniques usuels	Couleur, trous
		Pailles coupées de longueur identiques	Je range les pailles dans la boîte	Activité de motricité fine et de coordination oculo-manuelle, développement de l'habileté manuelle	Paille, boîte, trous
	Les formes et les grandeurs				
Découvrir de monde les formes et les grandeurs		Différents types de récipients avec leurs couvercles Bocal/bocaux, couvercle	Visser/dévisser, associer à chaque bocal avec le couvercle son bouchon	Motricité fine (visser, dévisser), adapter son geste aux contraintes matérielles Faire correspondre chaque pot à son couvercle	Visser, dévisser, bouchon
		Jeux d'encastements	Encastrer des boîtes selon leur taille	Ranger par ordre de taille	Boîtes grande/petite
		Jeux de puzzle	Reconstituer des puzzles	Reconstituer le puzzle	Fille/garçon
Découvrir de monde les formes et les grandeurs		Jeux d'encastements selon la forme géométrique	Associer des formes identiques	Reconnaitre les formes géométriques	Boîtes grande/petite
Découvrir de monde les formes et les grandeurs		Assemblage de 2 pièces aimantées	Reconstituer les animaux	Reconstituer les animaux de la ferme	Escargot, chat, poule, tortue, poisson

