

DES ACTIVITES POUR LA MATERNELLE

Différentes modalités d'organisation à articuler pour mener les élèves vers plus d'autonomie

Des actions à mener dans tous les domaines d'apprentissage

-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		
Oral : Conscience phonologique		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> • Ecoute de comptines • Utilisation de petits objets • Jeu <i>L'écouvillon</i> 	<p>AVOIR ENVIE DE CHERCHER SEUL DES SONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boîte de petits objets ou d'images (recherche de sons) • Lettres rugueuses ou magnétiques : donner le son • Activités d'écoute sur ordinateur, tablette ou pad 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de <i>Vers la phono MS et GS</i> • Jeux de société s'appuyant sur les sons (parcours, bataille, memory...) • Scander les syllabes, repérer les sons dans un mot... • Recherches d'intrus à partir d'objets, de mots entendus • Repérer des rimes et en produire

-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Ecrit : Principe alphabétique / Commencer à écrire tout seul

<p align="center">COLLECTIF Classe entière / Regroupement</p>	<p align="center">INDIVIDUEL AUTONOMIE</p>	<p align="center">PETIT GROUPE Atelier dirigé</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Relations graphèmes / phonèmes dans toutes les situations d'écriture • Dictée à l'adulte : Invitation Compte-rendu d'activité Texte d'invention... 	<p align="center">Geste graphique OSER TRACER DEBOUT, COUCHE, ASSIS PAR TERRE DANS DIFFERENTS LIEUX (COUR, CLASSE), SUR DIFFERENTS SUPPORTS AVEC DIFFERENTS OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecriture dans la semoule, dans le sable, à la craie dans la cour de récré, sur des ardoises, sur des fiches effaçables <p align="center">Correspondance graphèmes-phonèmes OSER ESSAYER D'ECRIRE DES MOTS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boîte de petits objets faciles à écrire (ex : moto, bébé...) • Lettres rugueuses, magnétiques, mobiles • Cahier d'écrivain • Alphabet disponible dans les trois écritures • Cahier -outils (images + mot correspondant dans les trois écritures) • Traitement de textes 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictée à l'adulte • Loto de l'alphabet • Jeux de société liés à l'écriture (jeu de l'oie, jeu des échelles et tunnels, pêche aux lettres)

-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Ecrit : Ecouter de l'écrit et le comprendre / Découvrir la fonction de l'écrit

COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p style="text-align: center;">La fonction de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> Montrer des textes écrits en toute situation et expliciter leur forme et leur fonction : <p>Affiche Recette Lettre – Correspondance scolaire Fiche de fabrication ...</p> <p style="text-align: center;">Littérature de jeunesse et Compréhension</p> <ul style="list-style-type: none"> Lecture plaisir Conter les histoires avec ses propres mots avant de lire un livre Lire et relire Proposer différentes versions d'une même histoire (similitudes et différences) Résumer un passage lu, demander d'anticiper la suite 	<p style="text-align: center;">La fonction de l'écrit</p> <p style="text-align: center;">PROPOSER DES ACTIVITES SUR DE NOMBREUX TYPES DE TEXTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser seul une fiche de fabrication Repérer et utiliser les affichages Proposer en bibliothèque des documentaires, des livres de recettes... <p style="text-align: center;">Littérature de jeunesse et Compréhension</p> <p style="text-align: center;">AMENER LES ELEVES A INTEGRER QUE COMPRENDRE C'EST ALLER AU-DELA DE CE QU'ON PERÇOIT</p> <p style="text-align: center;">CREER DES IMAGES MENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Boîte à histoire</u> : Dans le coin bibliothèque, créer une boîte dans laquelle l'élève peut manipuler seul des marottes, des décors, des objets, des images qui aident à se raconter l'histoire connue et à se créer des images mentales, des images séquentielles... <u>Coin écoute</u> : Ecouter au casque une histoire lue sur support audio 	<p style="text-align: center;">La fonction de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> Réaliser une affiche, écrire une lettre, découvrir une recette... <p style="text-align: center;">Littérature de jeunesse et Compréhension</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer des activités autour des livres avec des marottes, des décors, des objets, des images qui aident à se raconter l'histoire connue et à se créer des images mentales, des images séquentielles... Travailler en langage sur la lecture et l'interprétation d'images

-2- AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> • Vers les activités athlétiques (courir, sauter, lancer) • Parcours de motricité, aquatiques • Jeux de mime et d'expression libre • Rondes et jeux chantés et dansés • Jeux collectifs d'opposition et de coopération 	<p style="text-align: center;">Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcher sur des lignes tracées au sol en tenant un ou plusieurs objets • Espace moteur : Tapis, toboggan... • Constructions <p style="text-align: center;">Dans la cour</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cycles : draisiennes, trottinettes, vélos... • Structure de cour • Lignes et jeux marqués sur le sol de la cour • Echasses 	<ul style="list-style-type: none"> • En amont et en aval : Activités autour des parcours : préparation, langage, retour suite à l'activité en utilisant des plans, des photographies, des objets • Varier les modalités d'aménagement des parcours : <ul style="list-style-type: none"> ○ en <i>ilots</i> (différents espaces investis librement), ○ en <i>pays</i> (espaces stables pour chaque groupe d'enfants), ○ en <i>étoile</i> (différents parcours ayant le même point de départ), ○ en <i>ateliers</i> développant l'entraide, l'observation et l'évaluation, ○ en <i>parcours</i> (enchaînement plus long d'actions et de réinvestissements)

-3- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Productions plastiques et visuelles

<p>COLLECTIF Classe entière / Regroupement</p>	<p>INDIVIDUEL AUTONOMIE</p>	<p>PETIT GROUPE Atelier dirigé</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Lecture d'œuvres : lecture guidée par questionnement • Journées couleur : une journée par mois, toutes les activités proposées sont en lien avec une couleur • Réalisation de productions collectives en aplat et en volume 	<p>Education au regard GUIDER LE REGARD SUR LE MONDE ET LES IMAGES</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Cadres</u> : afficher des reproductions d'œuvres, des images, des productions d'élèves... à hauteur d'enfant et proposer des cadres à promener sur l'image pour observer les détails <p>Création de productions plastiques EXPLORER LES SUPPORTS, MEDIUMS, OUTILS, GESTES</p> <p><u>Coin peinture</u> avec de nombreux outils : éponge, brosses, pinceaux, rouleaux, raclettes, couteux, coton-tige, tissu, ... Répertoire de traces, Nuancier</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Boîtes sensorielles</u> : <ul style="list-style-type: none"> ○ poupée à habiller de tissus (tous dans une même gamme de couleur), ○ objets de différentes matières à assembler, composer (relief, volume) <p>Dessin</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Table lumineuse</u> • <u>Boîte à dessin</u> : mannequin en bois, objets aux formes simples, photographies de paysages, de personnages dans différentes positions, ayant différents sentiments, crayons de grosse section 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploration des supports, médiums et outils, avec verbalisation des trouvailles, gestes... • Création d'une œuvre collective collaborative • Recherches sur les mélanges de couleurs, sur les propriétés des médiums (gouache, encre...)

-3- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Univers sonores

COLLECTIF
Classe entière / Regroupement

INDIVIDUEL
AUTONOMIE

PETIT GROUPE
Atelier dirigé

- Chansons et comptines
- Rondes et jeux chantés
- Ecoute musicale
- Chorale
- Jeux collectifs autour du son :
Chef d'orchestre
Jeu des paires
Instrument à reconnaître...

ACTIVITES D'ECOUTE
Dans la classe

- Jeu des cloches : appairer deux cloches de même sonorité
- Coin écoute

ACTIVITES DE PRODUCTION SONORE

- Sac à sons
sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores

Dans la cour

- « Mur du son » : Espace où sont accrochés instruments et objets sonores en libre utilisation

- Percussions corporelles
- Sac à sons
sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores
 - Sonoriser une image
 - Mettre en son une histoire lue
- Loto des sons
- Rythmes avec des percussions

-4- CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Découvrir les nombres et leurs utilisations

COLLECTIF
Classe entière / Regroupement

INDIVIDUEL
AUTONOMIE

PETIT GROUPE
Atelier dirigé

- Dénombrer et compter :
 - les présents et absents,
 - de 1 en 1, de 10 en 10...
- Partage, répartition en situation réelle :
 - matériel à partager pour des ateliers,
 - en motricité,
 - goûter...
- Albums à compter

- Chiffres rugueux, magnétiques, mobiles
- Affichages : Frise numérique – Tableau des nombres
- Jetons, bouchons...
- Boîtes à nombres
- Jeu de la marchande

- Loto des nombres : associer quantité et écriture chiffrée
- Château des nombres – tableau numérique à trous
- Jeux de société :
 - Le dragon mange-tout
 - Greli-grelo
 - Jeu du bol
 - ...

-4- CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none">• Toise• Devinettes à partir de propriétés géométriques• Sac à mystères, boîtes à toucher...	<ul style="list-style-type: none">• Sériations : volumes, contenances et masses• Jeux :<ul style="list-style-type: none">○ Tangram,○ Puzzles,○ Blocs logiques○ Architek...• Algorithmes, perles à enfiler• Objets gigognes• Réglettes de différentes longueurs• Boîtes à toucher de formes géométriques• Jeux de transvasement dans divers volumes	<ul style="list-style-type: none">• Jeux de société• Chasse aux formes dans la classe, tri d'images• Classement et rangement d'objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance• Jeux de transvasement dans divers volumes

-5- EXPLORER LE MONDE

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p style="text-align: center;">MONDE DU VIVANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elevages et plantations : vocabulaire • Corps humain : <ul style="list-style-type: none"> ○ Jeux : Jacques a dit ○ Danses à gestes ○ Motricité, parcours • Sorties pédagogiques : <ul style="list-style-type: none"> ○ Ferme ○ Bord de mer ○ ... <p style="text-align: center;">MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de Kim (objet caché à retrouver) • Devinettes : descriptions d'objets 	<p style="text-align: center;">MONDE DU VIVANT</p> <p style="text-align: center;">Dans la classe et en extérieur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coin plantation, jardinage, élevage : <ul style="list-style-type: none"> ○ Outils de jardinage d'arrosage... ○ Loupes d'observation, crayons et feuilles pour dessiner • Cahier de sciences (dessins d'observation) <p style="text-align: center;">MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objets et matières à manipuler (aspect tactile), à trier selon les matières • Jeux d'eau : <ul style="list-style-type: none"> ○ transvaser, vider, utiliser un entonnoir, des pichets, des seringues, ○ Flotte ou coule ? • Constructions avec ou sans modèles : <ul style="list-style-type: none"> ○ Duplo, Lego, Mobilo, ○ Kapla, Architek... • Balance, sériations de masses, • Découverte d'outils numériques (tablettes, ordinateur, souris, pad...) • Découpage, poinçonnage, origami... • Pâte à modeler, terre, sable de modelage... 	<p style="text-align: center;">MONDE DU VIVANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cahier de sciences (dessins d'observation), • Activités de langage à partir de photographies d'enfants assis, debout, couché... <p style="text-align: center;">MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expériences avec hypothèses • Activités de découverte d'outils numériques • Réalisation de recettes de cuisine : utilisation de la balance

-5- EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace

COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p style="text-align: center;">SE REPERER DANS LE TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rituels : <ul style="list-style-type: none"> ○ Date : repérage collectif sur un calendrier, écriture au tableau, éphéméride • Frise du temps : <ul style="list-style-type: none"> ○ Temps social ○ Temps de la classe, emploi du temps à partir de photos, puis d'images et de codages <p style="text-align: center;">SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de position dans l'espace en salle de motricité (se mettre devant, derrière, à côté...) • Jeu du où ? : Positionner un objet par rapport à un autre, retrouver un objet caché dans la classe grâce à une description • Sortir de la classe, se repérer dans l'école (activité d'orientation), dans le quartier, dans la ville 	<p style="text-align: center;">SE REPERER DANS LE TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calendrier individuel • Sablier ou chanson pour repérer une durée • Images séquentielles (croissance de végétaux ou d'animaux...) <p style="text-align: center;">SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de topologie • Maquette et plan de la classe, de l'école 	<p style="text-align: center;">SE REPERER DANS LE TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire un affichage de suivi de plantations • Images séquentielles, • Chronologies d'albums étudiés <p style="text-align: center;">SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de topologie • Représenter des parcours en utilisant des photographies, des formes en volume, des dessins. Créer de nouveaux parcours • Coder et décoder des déplacements à partir de jeux • Maquettes ou plans correspondant à des albums lus ou à des espaces connus