

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

| <p align="center">COLLECTIF Classe entière / Regroupement</p> | <p align="center">INDIVIDUEL AUTONOMIE</p> | <p align="center">PETIT GROUPE Atelier dirigé</p> |
|---|--|--|
| <p 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>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 align="center">La fonction de l'écrit 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>Littérature de jeunesse et Compréhension AMENER LES ELEVES A INTEGRER QUE COMPRENDRE C'EST ALLER AU-DELA DE CE QU'ON PERÇOIT 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 align="center">La fonction de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une affiche, écrire une lettre, découvrir une recette... <p>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

| COLLECTIF Classe entière / Regroupement | INDIVIDUEL AUTONOMIE | PETIT GROUPE Atelier dirigé |
|---|---|--|
| <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 style="text-align: center;">Education au regard</p> <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">Création de productions plastiques</p> <p style="text-align: center;">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, ...</p> <p>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 style="text-align: center;">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 |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Chansons et comptines • Rondes et jeux chantés • Ecoute musicale • Chorale • Jeux collectifs autour du son : Chef d'orchestre Jeu des paires Instrument à reconnaître... | <p style="text-align: center;">ACTIVITES D'ECOUTE</p> <p style="text-align: center;">Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu des cloches : appairer deux cloches de même sonorité • <u>Coin écoute</u> <p style="text-align: center;">ACTIVITES DE PRODUCTION SONORE</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sac à sons</u> sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores <p style="text-align: center;">Dans la cour</p> <ul style="list-style-type: none"> • « <u>Mur du son</u> » : Espace où sont accrochés instruments et objets sonores en libre utilisation | <ul style="list-style-type: none"> • Percussions corporelles • <u>Sac à sons</u> sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores <ul style="list-style-type: none"> ○ 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

- Toise
- Devinettes à partir de propriétés géométriques
- Sac à mystères, boîtes à toucher...

- Sériations : volumes, contenances et masses
- Jeux :
 - 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

- 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 |