

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 ou des Alphas • Vocabulaire avec imagier • Jeu l'écouvillon 	<p style="text-align: center;">AVOIR ENVIE DE CHERCHER SEUL DES SONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boîte de petits objets (recherche de sons) • Lettres rugueuses : donner le son plutôt que le nom de la lettre • Alphabet mobile (décomposition de mots) • Encodage de sons, syllabes, mots, sur ardoise ou au tableau • Tri d'images : « maison des [a] » • Jeu sur ordinateur ou tablette • Fiches autocorrectives 	<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, d'images, 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 ECRIRE 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 • Lettres mobiles • Cahier d'écriture et crayons • Alphabet disponible dans les trois écritures • Les Alphas • Cahier de vocabulaire (images + mot correspondant dans les trois écritures) • Traitement de texte 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictée à l'adulte • Loto de l'alphabet • Pêche aux lettres (lettres aimantées et canne à pêche) • Jeux de société liés à l'écriture (jeu de l'oie, jeu des échelles et tunnels)

-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Écrit : 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>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 (cf. <i>Parcours M@gistère Les affichages à l'école maternelle</i>) 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>La fonction de l'écrit</p> <p>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</p> <p>AMENER LES ELEVES A INTEGRER QUE COMPRENDRE C'EST ALLER AU-DELA DE CE QU'ON PERÇOIT</p> <p>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>La fonction de l'écrit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des supports d'écrit en situation d'atelier : 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

<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"> • Parcours de motricité • Jeux à règles • Jeux d'opposition et de coopération • Jeux de mime et d'expression libre • Rondes et jeux chantés et dansés 	<p 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... • Atelier de lancer • Constructions <p align="center">Extérieur (récréation ?)</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"> • Activités autour des parcours : préparation, langage, retour suite à l'activité en utilisant des plans, des photographies, des objets • Chorégraphie : un élève guide, montre aux autres et les camarades reproduisent et suivent le mouvement

-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

<p>COLLECTIF Classe entière / Regroupement</p>	<p>INDIVIDUEL AUTONOMIE</p>	<p>PETIT GROUPE Atelier dirigé</p>
<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>ACTIVITES D'ECOUTE Dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu des cloches : apparier deux cloches de même sonorité • <u>Coin écoute</u> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ecoute libre ○ Dessiner en écoutant un morceau de musique <p>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>Dans la cour (récréation ?)</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
<ul style="list-style-type: none">• Compter :<ul style="list-style-type: none">○ les présents et absents,○ de 1 en 1, de 10 en 10...• Partage, répartition en situation réelle :<ul style="list-style-type: none">○ matériel à partager pour des ateliers,○ en motricité,○ goûter...• Album à compter (Retz)• Lire des livres à compter :<ul style="list-style-type: none">○ <i>Maman !</i>, Mario Ramos○ <i>10 petits pingouins</i>, Jean-Luc Fromental...	<ul style="list-style-type: none">• Chiffres rugueux• Frise numérique – Tableau des nombres• Représentation du système décimal• Jetons, bouchons...• Barres bicolores de différentes longueurs• Fuseaux• Boîtes à nombres• Jeu de la marchande	<ul style="list-style-type: none">• Loto des nombres : associer quantité et écriture chiffrée• Château des nombres – tableau numérique à trous• Jeux de société :<ul style="list-style-type: none">○ Le dragon mange-tout○ Greli-grelo○ Jeu du bol○ Fourmillon (grands nombres)○ ...

-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">• Codage d'activités (parcours, histoires...)• Devinettes à partir de propriétés géométriques• Sac à mystères, boîtes à toucher...	<ul style="list-style-type: none">• Toise• Balance et masses• Sériations : volumes et masses• Jeux :<ul style="list-style-type: none">○ Tangram,○ Puzzles,○ Blocs logiques○ Architek...• Algorithmes, perles à enfiler• Objets gigognes• Réglettes de différentes longueurs• Volumes en bois• Boîtes à toucher• Jeux de transvasement dans divers volumes	<ul style="list-style-type: none">• Jeux de société<ul style="list-style-type: none">○ Jeu des chenilles : identifier les perles d'une chenille en fonction de deux critères (forme et couleur)○ Géomath : identifier une forme à partir de trois critères établis par trois dés (forme, épaisseur, taille)• Réalisation de recettes de cuisine : utilisation de la balance• Chasse aux formes dans la classe, tri d'images

-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 ○ ESTRAN... <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 • Squelette et puzzle du squelette • 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"> • Objets et matières à manipuler (aspect tactile), à trier selon les matières : proposer aux élèves du bois, du papier, du carton, du métal, du tissu, du plastique... • 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...) • 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"> • Dessins d'observation, • Images séquentielles, • Puzzles, • Maquettes à reconstituer... <p style="text-align: center;">MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expériences avec hypothèses (ex : neige → eau → s'évapore) • Activités de découverte d'outils numériques

-5- EXPLORER LE MONDE		
Se repérer dans le temps et l'espace		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL AUTONOMIE	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p>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 ○ Comptines • Frise du temps qui passe : <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>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, dans le quartier, dans la ville 	<p>SE REPERER DANS LE TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calendrier individuel où l'enfant entoure la date • Sablier ou chanson pour repérer une durée • Images séquentielles (croissance de végétaux ou d'animaux, frise chronologique...) <p>SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de topologie • Maquette et plan de la classe, de l'école • Globe terrestre, planisphère 	<p>SE REPERER DANS LE TEMPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire un affichage de suivi de plantations • Images séquentielles (vocabulaire) • Frises chronologiques d'albums lus <p>SE REPERER DANS L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de topologie • Représenter des parcours en utilisant des photographies, des formules en volume (ASCO), des dessins. Créer de nouveaux parcours • Coder et décoder des déplacements à partir de jeux • Maquettes ou plans correspondant à des albums lus