

# Autonomie et apprentissages en maternelle

- ELEVES  
- MATERNELLE



Copyright © Circonscription de Dieppe Ouest - Tous droits réservés

## Synthèse de l'animation pédagogique Â« Autonomie et apprentissages en maternelle Â»

1re partie : animation du 30 novembre 2016

### **Qu'est-ce que l'autonomie ?**

Propos de Cécile Laloux, IEN, Formatrice à l'ESEN :

« Les constats opérés révèlent des confusions fréquentes entre autonomie et débrouillardise, entre autonomie et laisser-faire systématique, entre élève autonome et élève sage et calme... L'autonomie est trop souvent considérée comme un don, comme innée.

L'autonomie, qui se construit dans tous les domaines d'activités, n'est pas assez ciblée en tant que telle dans le travail de préparation des enseignants. Ils se préoccupent davantage de l'autonomie physique et affective que de l'autonomie intellectuelle...

L'autonomie doit donc se développer dans différentes dimensions :

- *affective et relationnelle* : l'enfant doit se dégager progressivement de l'aide de l'adulte ; il est capable d'agir seul face aux situations qu'il rencontre ;
- *physique* : l'enfant prend conscience de ses possibilités physiques, il apprend et contrôle les gestes quotidiens ;
- *intellectuelle* : l'enfant doit pouvoir penser par lui-même ; il est capable d'utiliser des outils pour apprendre ; il doit avoir les moyens d'utiliser ce qu'il a appris dans d'autres contextes, il doit apprendre à apprendre et s'auto-évaluer [...] Construire son autonomie en tant qu'élève, c'est pouvoir, entre autres, donner du sens à ses apprentissages, en percevoir les finalités et les enjeux ».

Cécile Laloux

### **Quelles sont les compétences principales d'un élève autonome dans ses apprentissages ?**

- Curiosité
- Motivation
- Action par soi-même / Persévérance
- Attention aux autres / Dialogue
- Estime de soi
- Réflexion
- Sens donné aux activités
- Concentration
- Repérage dans l'espace
- Gestion du temps Il est important de travailler avec les élèves sur l'ensemble de ces compétences pour les aider à devenir autonomes.

### **Qu'est-ce qui peut favoriser le développement de chacune de ces compétences au sein d'une classe maternelle ?**

Synthèse des travaux de groupe :

- **Curiosité** o Renouveler le matériel régulièrement, o Diversifier les activités, o Multiplier les situations de découverte, o Laisser le temps d'agir et prendre le temps d'observer, o Etre un enseignant soi-même curieux, o Mettre en valeur les découvertes.
- **Motivation** o Faire varier l'offre des activités, o Renouveler le matériel, o Proposer différents niveaux de

difficulté pour une même activité, o Rendre visible els objectifs à atteindre, o Valoriser les progrès, y compris les essais, o Prendre en photo les réalisations, les valoriser auprès des autres, o Rendre visible les progrès aux familles, o Ne pas occulter les activités « plaisir »

- **Action par soi-même / Persévérance** o Affichage : auto-évaluation, consignes, inscription dans les ateliers à l'entrée et à la sortie, o Ergonomie : rangement, règles, pôles o Individualisation : se projeter pour acquérir, adapter les activités aux capacités de chacun o Gestion du temps : lâcher prise en tant qu'enseignant et laisser faire, essayer, recommencer, se tromper
- **Attention aux autres / Dialogue** o Développer les classes multi-âges et le tutorat, o Développer des règles de « Vivre ensemble » (Que peut-on faire pour ne pas gêner les autres dans leurs activités ?) o Apprendre les postures qui permettent de se contrôler o Apprendre à être empathique (coin magique ?) o Se repérer dans la classe grâce aux pôles, au matériel, aux affichages
- **Estime de soi** o Attitude de l'enseignant : posture d'encouragement, langage choisi toujours positif, changement du regard sur l'erreur (parler d'essai et de répétition), ne pas monopoliser la parole et laisser les élèves s'exprimer. o Organisation matérielle : matériel facile à trouver, facile à ranger (vision, accessibilité, étiquetage), non cloisonné à une certaine classe d'âge, o Tutorat favorisé (développement des classes multi-âges ?) o Encourager la persévérance
- **Réflexion** o Verbaliser les différentes étapes d'une activité, o Créer des pictogrammes pour que les consignes soient claires, o Créer un repérage dans l'aménagement de l'espace classe avec des pôles délimités et clairement définis, o Développer l'auto-évaluation.
- **Sens donné aux activités** o Coder le travail par domaine d'activité (code couleur), o Identifier clairement les compétences à atteindre et valoriser les réussites (cahier de suivi), o Rendre visible la progressivité des apprentissages (rangement du matériel par degré de difficulté), o Expliciter clairement à l'élève le but des activités, o S'appuyer sur les temps collectifs pour évoquer par le biais du langage les activités menées.
- **Repérage dans l'espace** o Organisation matérielle de la classe par pôles, par ilots, o Sériation du matériel par niveau, o Photos du matériel, codes couleur. o Rôle du maître - Répétition des règles (rangement, installation, respect de l'espace des autres élèves...)
- **Gestion du temps** o Utilisation de divers supports pour prendre conscience du temps qui passe (repérages visuels et sonores), o Organiser des activités qui permettent à l'élève de prendre le temps nécessaire à leur réalisation : § Activités de découverte, de manipulation libre tout au long de l'année en fonction des désirs de l'élève, § Alternance de temps d'activités individuelles et de temps d'échanges et de réflexion collectifs en regroupement pour effectuer un retour sur les activités, o Mise en place de supports d'auto-évaluation qui permettent à l'élève de prendre conscience de sa progression dans les apprentissages.

### ***L'aménagement de la classe et la posture d'enseignant***

Travaux de Josette Serres, chercheuse au CNRS :

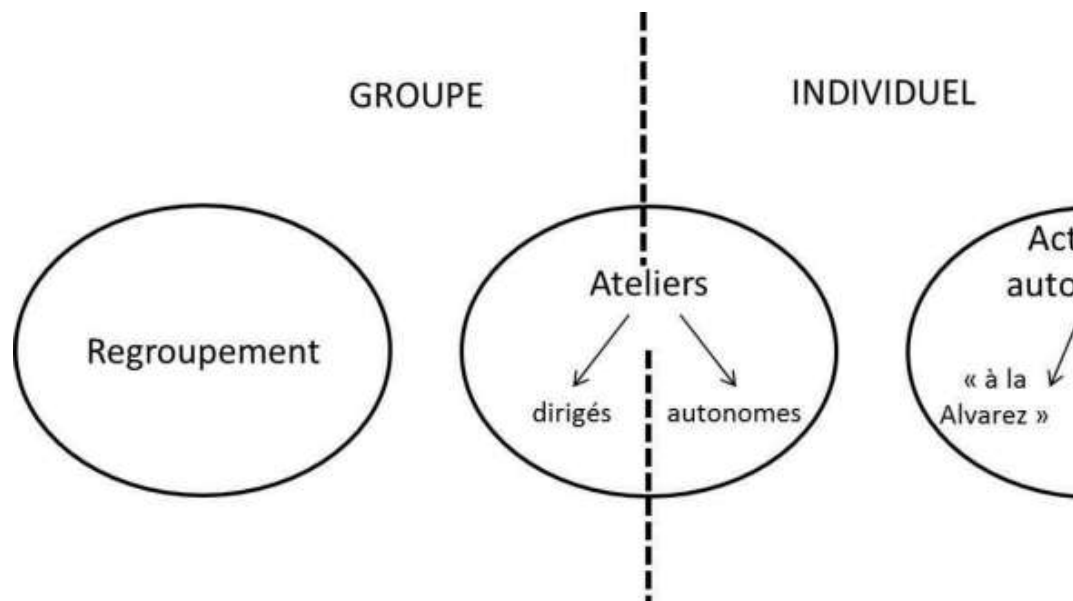
- L'aménagement de la classe doit permettre aux élèves de toujours voir l'enseignant (veiller à l'orientation et à la hauteur des meubles)
- La classe doit être organisée en pôles lisibles, chacun d'entre eux proposant des supports horizontaux au sol et sur table, ainsi que des supports verticaux,
- Le matériel à disposition doit être nombreux, varié, et surtout combinable,
- L'enseignant doit être le phare de la classe, toujours visible des enfants. Il ne doit être ni clignotant (je suis là, je ne suis pas là), ni éblouissant (je suis toujours sur le dos des élèves), mais toujours rassurant. Dans le cas de la

## Autonomie et apprentissages en maternelle

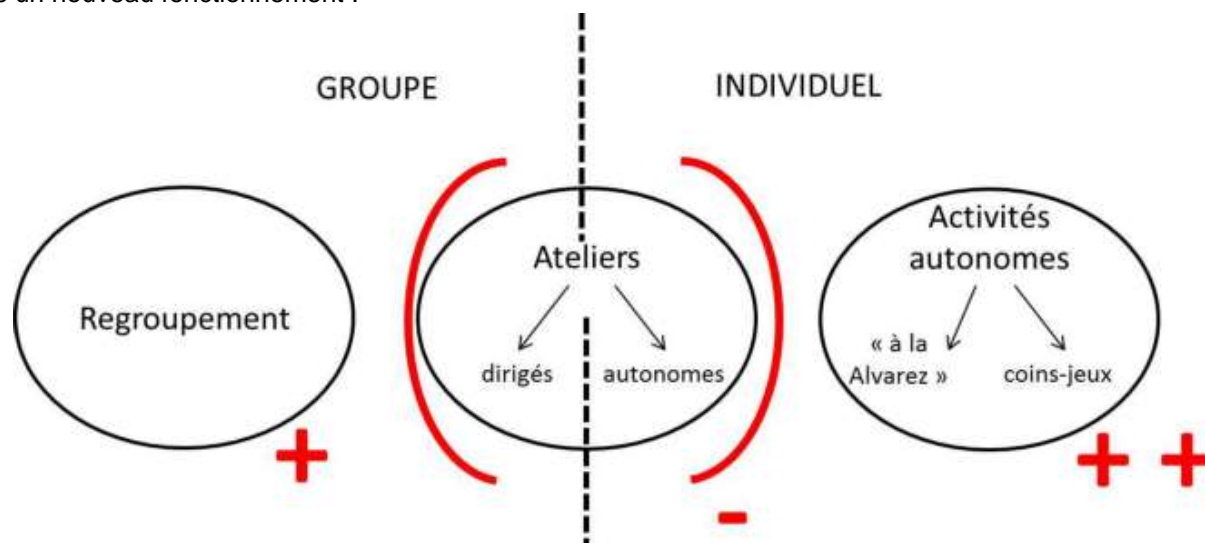
présence des plusieurs adultes, ils se répartissent dans la pièce pour que chaque enfant puisse toujours voir l'un d'eux.

Vers un nouveau mode de fonctionnement de la classe

- Du fonctionnement actuel :



vers un nouveau fonctionnement :



Attention :

Ne pas surexploiter l'individuel au détriment des interactions et du groupe !

Ne pas surexploiter le faire et l'agir au détriment du langage !

Certaines propositions développent le cognitif de façon intéressante, mais pas assez les compétences sociales et langagières ou l'intelligence sensible ' conserver des coins-jeux, la bibliothèque, les regroupements, de réelles activités d'arts plastiques et d'éducation musicale...

**2e partie : animation du 26 avril 2017**

## 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 <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecoute de comptines</li> <li>• Utilisation de petits objets ou des Alphas</li> <li>• Vocabulaire avec imagier</li> <li>• Jeu l'écouvillon</li> </ul>	<p style="text-align: center;">AVOIR ENVIE DE CHERCHER SEUL DES SONS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte de petits objets (recherche de sons)</li> <li>• Lettres rugueuses : donner le son plutôt que le nom de la lettre</li> <li>• Alphabet mobile (décomposition de mots)</li> <li>• Encodage de sons, syllabes, mots, sur ardoise ou au tableau</li> <li>• Tri d'images : « maison des [a] »</li> <li>• Jeu sur ordinateur ou tablette</li> <li>• Fiches autocorrectives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de <i>Vers la phono</i> MS et GS</li> <li>• Jeux de société s'appuyant sur les sons (parcours, bataille, memory...)</li> <li>• Scander les syllabes, repérer les sons dans un mot...</li> <li>• Recherches d'intrus à partir d'objets, d'images, de mots entendus</li> <li>• Repérer des rimes et en produire</li> </ul>

-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS		
Ecrit : Principe alphabétique / Commencer à écrire tout seul		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relations graphèmes / phonèmes dans toutes les situations d'écriture</li> <li>• Dictée à l'adulte : Invitation Compte-rendu d'activité Texte d'invention...</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Geste graphique</b></p> <p style="text-align: center;">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"> <li>• Ecriture dans la semoule, dans le sable, à la craie dans la cour de récré, sur des ardoises, sur des fiches effaçables</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Correspondance graphèmes-phonèmes</b></p> <p style="text-align: center;">OSER ESSAYER D'ECRIRE DES MOTS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boîte de petits objets faciles à écrire (ex : moto, bébé...)</li> <li>• Lettres rugueuses</li> <li>• Lettres mobiles</li> <li>• Cahier d'écriture et crayons</li> <li>• Alphabet disponible dans les trois écritures</li> <li>• Les Alphas</li> <li>• Cahier de vocabulaire (images + mot correspondant dans les trois écritures)</li> <li>• Traitement de texte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictée à l'adulte</li> <li>• Loto de l'alphabet</li> <li>• Pêche aux lettres (lettres aimantées et canne à pêche)</li> <li>• Jeux de société liés à l'écriture (jeu de l'oie, jeu des échelles et tunnels)</li> </ul>



# Autonomie et apprentissages en maternelle

<b>-1- MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS</b> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Ecrit : Ecouter de l'écrit et le comprendre / Découvrir la fonction de l'écrit</span>		
<b>COLLECTIF</b> Classe entière / Regroupement	<b>INDIVIDUEL</b> <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 2px;">AUTONOMIE</span>	<b>PETIT GROUPE</b> Atelier dirigé
<p><b>La fonction de l'écrit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Montrer des textes écrits en toute situation et expliciter leur forme et leur fonction :</li> </ul> <p>Affiche (cf. Parcours <u>M@gistère</u> Les affichages à l'école maternelle)                      Recette                      Lettre – Correspondance scolaire                      Fiche de fabrication                      ...</p> <p><b>Littérature de jeunesse et Compréhension</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture plaisir</li> <li>Contar les histoires avec ses propres mots avant de lire un livre</li> <li>Lire et relire</li> <li>Proposer différentes versions d'une même histoire (similitudes et différences)</li> <li>Résumer un passage lu, demander d'anticiper la suite</li> </ul>	<p><b>La fonction de l'écrit</b></p> <p>PROPOSER DES ACTIVITES SUR DE NOMBREUX TYPES DE TEXTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser seul une fiche de fabrication</li> <li>Repérer et utiliser les affichages</li> <li>Proposer en bibliothèque des documentaires, des livres de recettes...</li> </ul> <p><b>Littérature de jeunesse et Compréhension</b></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"> <li><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...</li> <li><u>Coin écoute</u> :                      Ecouter au casque une histoire lue sur support audio</li> </ul>	<p><b>La fonction de l'écrit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser des supports d'écrit en situation d'atelier : réaliser une affiche, écrire une lettre, découvrir une recette...</li> </ul> <p><b>Littérature de jeunesse et Compréhension</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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...</li> <li>Travailler en langage sur la lecture et l'interprétation d'images</li> </ul>

<b>-2- AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES</b>		
<b>COLLECTIF</b> Classe entière / Regroupement	<b>INDIVIDUEL</b> <span style="background-color: yellow; border: 1px solid black; padding: 2px;">AUTONOMIE</span>	<b>PETIT GROUPE</b> Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>Parcours de motricité</li> <li>Jeux à règles</li> <li>Jeux d'opposition et de coopération</li> <li>Jeux de mime et d'expression libre</li> <li>Rondes et jeux chantés et dansés</li> </ul>	<p><b>Dans la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marcher sur des lignes tracées au sol en tenant un ou plusieurs objets</li> <li>Espace moteur : Tapis, toboggan...</li> <li>Atelier de lancer</li> <li>Constructions</li> </ul> <p><b>Extérieur (récréation ?)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cycles : draisiennes, trottinettes, vélos...</li> <li>Structure de cour</li> <li>Lignes et jeux marqués sur le sol de la cour</li> <li>Echasses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Activités autour des parcours : préparation, langage, retour suite à l'activité en utilisant des plans, des photographies, des objets</li> <li>Chorégraphie : un élève guide, montre aux autres et les camarades reproduisent et suivent le mouvement</li> </ul>

## Autonomie et apprentissages en maternelle

-3- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES		
<u>Productions plastiques et visuelles</u>		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture d'œuvres : lecture guidée par questionnement</li> <li>Journées couleur : une journée par mois, toutes les activités proposées sont en lien avec une couleur</li> <li>Réalisation de productions collectives en aplat et en volume</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Education au regard</b></p> <p>GUIDER LE REGARD SUR LE MONDE ET LES IMAGES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><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</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Création de productions plastiques</b></p> <p>EXPLORER LES SUPPORTS, MEDIUMS, OUTILS, GESTES</p> <p><u>Coin peinture</u> avec de nombreux outils : éponge, brosses, pinceaux, rouleaux, raclettes, couteaux, coton-tige, tissu, ...</p> <p>Répertoire de traces, Nuancier</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Boîtes sensorielles</u> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>poupée à habiller de tissus (tous dans une même gamme de couleur),</li> <li>objets de différentes matières à assembler, composer (relief, volume)</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Dessin</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Table lumineuse</u></li> <li><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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploration des supports, médiums et outils, avec verbalisation des trouvailles, gestes...</li> <li>Création d'une œuvre collective collaborative</li> <li>Recherches sur les mélanges de couleurs, sur les propriétés des médiums (gouache, encre...)</li> </ul>

-3- AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES		
<u>Univers sonores</u>		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>Chansons et comptines</li> <li>Rondes et jeux chantés</li> <li>Ecoute musicale</li> <li>Chorale</li> <li>Jeux collectifs autour du son :             <ul style="list-style-type: none"> <li>Chef d'orchestre</li> <li>Jeu des paires</li> <li>Instrument à reconnaître...</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ACTIVITES D'ECOUTE</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Dans la classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu des cloches : appairer deux cloches de même sonorité</li> <li><u>Coin écoute</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ecoute libre</li> <li>Dessiner en écoutant un morceau de musique</li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVITES DE PRODUCTION SONORE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Sac à sons</u> sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Dans la cour (récréation ?)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>« <u>Mur du son</u> » : Espace où sont accrochés instruments et objets sonores en libre utilisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percussions corporelles</li> <li><u>Sac à sons</u> sac contenant des objets de récupération ayant des propriétés sonores             <ul style="list-style-type: none"> <li>Sonoriser une image</li> <li>Mettre en <u>son</u> une histoire lue</li> </ul> </li> <li>Loto des sons</li> <li>Rythmes avec des percussions</li> </ul>

# Autonomie et apprentissages en maternelle

-4- CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE		
Découvrir les nombres et leurs utilisations		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ les présents et absents,</li> <li>○ de 1 en 1, de 10 en 10...</li> </ul> </li> <li>• Partage, répartition en situation réelle :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ matériel à partager pour des ateliers,</li> <li>○ en motricité,</li> <li>○ goûter...</li> </ul> </li> <li>• Album à compter (Retz)</li> <li>• Lire des livres à compter :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Maman !</i>, Mario Ramos</li> <li>○ <i>10 petits pingouins</i>, Jean-Luc Fromental...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiffres rugueux</li> <li>• Frise numérique – Tableau des nombres</li> <li>• Représentation du système décimal</li> <li>• Jetons, bouchons...</li> <li>• Barres bicolores de différentes longueurs</li> <li>• Fuseaux</li> <li>• Boîtes à nombres</li> <li>• Jeu de la marchande</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loto des nombres : associer quantité et écriture chiffrée</li> <li>• Château des nombres – tableau numérique à trous</li> <li>• Jeux de société :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le dragon mange-tout</li> <li>○ <u>Greli-grelo</u></li> <li>○ Jeu du bol</li> <li>○ Fourmillon (grands nombres)</li> <li>○ ...</li> </ul> </li> </ul>

-4- CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE		
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Codage d'activités (parcours, histoires...)</li> <li>• Devinettes à partir de propriétés géométriques</li> <li>• Sac à mystères, boîtes à toucher...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toise</li> <li>• Balance et masses</li> <li>• Sériations : volumes et masses</li> <li>• Jeux :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Tangram</u>,</li> <li>○ Puzzles,</li> <li>○ Blocs logiques</li> <li>○ <u>Architek</u>...</li> </ul> </li> <li>• Algorithmes, perles à enfiler</li> <li>• Objets gigognes</li> <li>• Réglettes de différentes longueurs</li> <li>• Volumes en bois</li> <li>• Boîtes à toucher</li> <li>• Jeux de transvasement dans divers volumes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux de société                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jeu des chenilles : identifier les perles d'une chenille en fonction de deux critères (forme et couleur)</li> <li>○ <u>Géomath</u> : identifier une forme à partir de trois critères établis par trois dés (forme, épaisseur, taille)</li> </ul> </li> <li>• Réalisation de recettes de cuisine : utilisation de la balance</li> <li>• Chasse aux formes dans la classe, tri d'images</li> </ul>



-5- EXPLORER LE MONDE		
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>MONDE DU VIVANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elevages et plantations : vocabulaire</li> <li>• Corps humain :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jeux : Jacques a dit</li> <li>○ Danses à gestes</li> <li>○ Motricité, parcours</li> </ul> </li> <li>• Sorties pédagogiques :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ferme</li> <li>○ Bord de mer</li> <li>○ ESTRAN...</li> </ul> </li> </ul> <p style="margin-top: 20px;"><b>MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de Kim (objet caché à retrouver)</li> <li>• Devinettes : descriptions d'objets</li> </ul>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>MONDE DU VIVANT</b></p> <p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">Dans la classe et en extérieur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coin plantation, jardinage, élevage :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Outils de jardinage d'arrosage...</li> <li>○ Loupes d'observation, crayons et feuilles pour dessiner</li> </ul> </li> <li>• Squelette et puzzle du squelette</li> <li>• Photographies d'enfants assis, debout, couché...</li> </ul> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"><b>MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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...</li> <li>• Jeux d'eau :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ transvaser, vider, utiliser un entonnoir, des pichets, des seringues,</li> <li>○ Flotte ou coule ?</li> </ul> </li> <li>• Constructions avec ou sans modèles :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Duplo, Lego, Mobilo,</li> <li>○ Kapla, Architek...</li> </ul> </li> <li>• Balance, sériations de masses,</li> <li>• Découverte d'outils numériques (tablettes, ordinateur, souris...)</li> <li>• Découpage, poinçonnage, origami...</li> <li>• Pâte à modeler, terre, sable de modelage...</li> </ul>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>MONDE DU VIVANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dessins d'observation,</li> <li>• Images séquentielles,</li> <li>• Puzzles,</li> <li>• Maquettes à reconstituer...</li> </ul> <p style="margin-top: 20px;"><b>MONDE DES OBJETS ET DE LA MATIERE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expériences avec hypothèses (ex : neige → eau → s'évapore)</li> <li>• Activités de découverte d'outils numériques</li> </ul>

-5- EXPLORER LE MONDE		
Se repérer dans le temps et l'espace		
COLLECTIF Classe entière / Regroupement	INDIVIDUEL <b>AUTONOMIE</b>	PETIT GROUPE Atelier dirigé
<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>SE REPERER DANS LE TEMPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rituels :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Date : repérage collectif sur un calendrier, écriture au tableau</li> <li>○ Comptines</li> </ul> </li> <li>• Frise du temps qui passe :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Temps social</li> <li>○ Temps de la classe, emploi du temps à partir de photos, puis d'images et de codages</li> </ul> </li> </ul> <p style="margin-top: 10px;"><b>SE REPERER DANS L'ESPACE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de position dans l'espace en salle de motricité (se mettre devant, derrière, à côté...)</li> <li>• Jeu du où ? : Positionner un objet par rapport à un autre, retrouver un objet caché dans la classe grâce à une description</li> <li>• Sortir de la classe, se repérer dans l'école, dans le quartier, dans la ville</li> </ul>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>SE REPERER DANS LE TEMPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calendrier individuel où l'enfant entoure la date</li> <li>• Sablier ou chanson pour repérer une durée</li> <li>• Images séquentielles (croissance de végétaux ou d'animaux, frise chronologique...)</li> </ul> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"><b>SE REPERER DANS L'ESPACE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de topologie</li> <li>• Maquette et plan de la classe, de l'école</li> <li>• Globe terrestre, planisphère</li> </ul>	<p style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"><b>SE REPERER DANS LE TEMPS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire un affichage de suivi de plantations</li> <li>• Images séquentielles (vocabulaire)</li> <li>• Frises chronologiques d'albums lus</li> </ul> <p style="margin-top: 10px;"><b>SE REPERER DANS L'ESPACE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de topologie</li> <li>• Représenter des parcours en utilisant des photographies, des formules en volume (ASCO), des dessins. Créer de nouveaux parcours</li> <li>• Coder et décoder des déplacements à partir de jeux</li> <li>• Maquettes ou plans correspondant à des albums lus</li> </ul>