



*Une Illustration
Ecole maternelle Alphonse Daudet
Julie Maelle
Maubeuge*

Organisation de l'après-midi en TPS/PS

Articuler respect du besoin de sommeil
et apprentissages



ATELIERS « SIESTE » et « REVEIL »

- Afin de **respecter le rythme et le besoin de sommeil de chaque enfant**, des **ateliers** sont proposés aux enfants **pendant le créneau de sieste** :
 - pour ceux qui s'endorment plus tard
 - ceux qui se réveillent plus tôt
 - ou ceux qui ne dorment pas.
- Ces ateliers sont **également adaptés à des départs ou arrivées échelonnés**.

Outil de pilotage

CAHIER JOURNAL / SEMAINE DU 17 AU 20 JANVIER

Domaines d'apprentissage – objectifs et compétences ciblés

HORAIRES	LUNDI	MARDI	JEUDI
13h35 – 13h45 TPS PS Accueil : étiquette présence / chaussures à enlever en autonomie	Domaine d'apprentissage : mobiliser le langage Objectif : avoir un échange avec un adulte, dire ce que l'on va faire Compétence : communiquer avec les adultes par le langage en se faisant comprendre		
	Domaine d'apprentissage : apprendre ensemble et vivre ensemble Objectif : mettre son étiquette dans le tableau Compétence : apprendre à repérer les différents espaces de la classe / de l'école et les règles qui s'y attachent		
	Domaine d'apprentissage : apprendre ensemble et vivre ensemble Objectif : enlever seul ses chaussures et les ranger Compétence : apprendre à repérer les différents espaces de la classe / de l'école et les règles qui s'y attachent		
13h45 – 14h10 PS	Domaine d'apprentissage : acquérir les premiers outils mathématiques Objectif : réaliser des collections de un, deux ou trois éléments selon les indications chiffrées du dé Compétence : stabiliser la connaissance des petits nombres, réaliser des collections	Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques, le graphisme décoratif Objectif : s'entraîner à tracer les gestes graphiques de base (lignes verticales, horizontales et cercles) ➔ Tracer des cercles de diamètre de plus en plus réduit à l'intérieur d'un cercle déjà tracé Compétence : reproduire des graphismes	Domaine d'apprentissage : explorer le monde Objectif : à partir d'indications orales, placer la mascotte sur – sous – dans – devant – derrière le carton Compétence : situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

CAHIER JOURNAL / SEMAINE DU 17 AU 20 JANVIER

Respect des
besoins et
rythme de
l'enfant

14h10 – 15h20

TPS PS

Sieste / ateliers échelonnés
pour les élèves non
dormeurs

Activités
proposées
pendant la
sieste

15h20 – 15h50

TPS PS

Toilettes – boisson – récréation

Domaine d'apprentissage : s'approprier le langage
Objectif : raconter « Lucie et Bruno se déguisent » (histoires à parler) chacun son tour / chercher à se déguiser avec les textiles disponibles en expliquant ce que l'on fait
Compétence : s'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis – utiliser le lexique appris en classe de façon approprié – pratiquer divers usages de la langue orale

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques, le graphisme décoratif
Objectif : utiliser la piste graphique pour réutiliser des graphismes connus (lignes verticales, horizontales et cercles) avec des incitateurs / obstacles sur la piste graphique
Compétence : réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes

Domaine d'apprentissage : apprendre ensemble et vivre ensemble
Objectif : remettre seul ses chaussures (ou avec le moins d'aide possible)
Compétence : apprendre à repérer les différents espaces de la classe / de l'école et les règles qui s'y attachent

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques, le graphisme décoratif
Objectif : réaliser des empreintes d'objets à partir de craies grasses frottées / varier les couleurs, l'orientation des objets ainsi que leur forme
Compétence : choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste

Domaine d'apprentissage : s'approprier le langage
Objectif : utiliser les imagiers créés en classe pour faire une « chasse » aux objets : décrire, définir un objet présent dans l'imagier pour le faire deviner aux autres (usage, taille, couleur : par exemple c'est un objet qui sert à piquer, il est dans la cuisine, il est vert, c'est la fourchette verte)
Compétence : s'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis – utiliser le lexique appris en classe de façon approprié – pratiquer divers usages de la langue orale

Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Objectif : apprendre la salutation au soleil décomposée en différentes étapes avec le support « yoga pour les petits »
➔ revoir les postures précédentes + le cobra

Compétence : construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements

Domaine d'apprentissage : s'approprier le langage : l'écrit
Objectif : développer sa souplesse et sa motricité fine à travers des jeux de doigts et l'usage de la pâte à modeler
➔ laisser volontairement une trace dans la pâte à modeler à partir de la comptine « que fait ma main ? »
➔ jeu du piano, de la sorcière, des doigts croisés
Compétence : s'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis – utiliser le lexique appris en classe de façon approprié – pratiquer divers usages de la langue orale

CAHIER JOURNAL / SEMAINE DU 17 AU 20 JANVIER

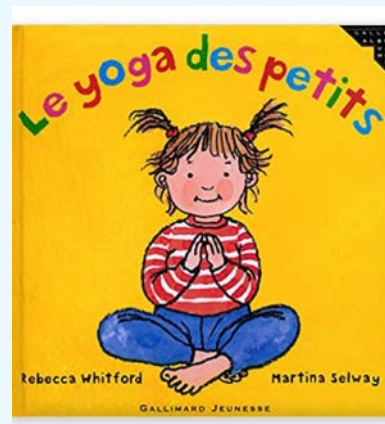
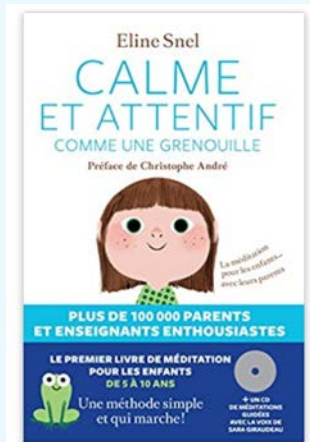
<p>15h50 – 16h20 TPS PS Atelier cf. tableau période 3</p> <p>Ateliers d'apprentissage après la sieste</p>	<p><u>Atelier dirigé : éveil musical</u> Domaine d'apprentissage : agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Objectif : on divise les élèves en deux groupes. Chaque élève de chaque groupe aura un instrument identique à un élève dans l'autre groupe. Quand l'élève du groupe 1 joue de son instrument (triangle, maracas, clave, tambourin, cymbale), l'élève du groupe 2 qui a le même instrument que lui doit lui répondre en jouant de son instrument. On inverse ensuite les groupes quand tout le monde est passé. Compétence : s'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis – utiliser le lexique appris en classe de façon approprié – pratiquer divers usages de la langue orale</p> <p><u>Atelier jeux de société</u> Domaine d'apprentissage : apprendre en jouant- Jeu : Rafle de chaussettes Objectif : appairer le plus vite possible les paires de chaussettes que le monstre a mélangé Compétence : discrimination visuelle</p> <p><u>Atelier jeux de construction en autonomie</u> Domaine d'apprentissage : explorer le monde Objectif : construire en kapla une tour la plus haute possible sans qu'elle ne s'effondre Compétence : situer des objets par rapport à soi, entre eux</p> <p>Rotation hebdomadaire des groupes avec inclusion des PS de Mme F</p>
<p>16h20 – 16h35 TPS PS Bilan</p>	<p>Bilan des ateliers réalisés, explicitation des stratégies employées</p>

Ateliers « sieste »

- À partir de Calme et attentif comme une grenouille
- Langage à partir des scénarii jeux d'imitation (cf.diapo suivante, reprise des situations proposées pendant l'accueil du matin)
- À partir des ouvrages de yoga Mon premier livre de yoga / Le yoga des tout petits
- Dessin libre sur tableau à la craie ou sur du papier affiche sur plan incliné / horizontal avec différents médiums (craie, craie grasse, crayons de couleurs, feutres, tampons encreurs...)

Objectifs :

- Pratiquer des activités calmes
- Réinvestir des gestes graphiques, expérimenter pour laisser des traces volontairement
- Prendre conscience de son corps, prendre conscience de ses capacités motrices
- Savoir se concentrer, partager un temps calme
- Avoir des échanges langagiers en petits groupes, réinvestir du vocabulaire et de la syntaxe à partir de situations du quotidien expérimentées en classe ou à la maison.



SCENARII JEUX D'IMITATION

Pendant le temps de l'accueil, chaque matin, les élèves trouvent dans les espaces « jeux d'imitation » différentes propositions initiées par l'enseignante.

Chaque scénario est lié au précédent selon une progression présentée dans le tableau ci – dessous.

	CHAMBRE	CUISINE	GARAGE	CONSTRUCTION
PERIODE 1	- Appropriation du matériel - Travail sur le vocabulaire (lit, bébé, baignoire, chaise haute...) à l'aide des imagiers dédiés (un travail durant les ateliers spécifiques de langage sera mené en parallèle)	- Appropriation du matériel - Travail sur le vocabulaire (couverts, assiettes, verre, casseroles, table...) à l'aide des imagiers dédiés (un travail durant les ateliers spécifiques de langage sera mené en parallèle)	- Appropriation du matériel - Travail sur le vocabulaire (voiture, camion, avion...) à l'aide des imagiers dédiés (un travail durant les ateliers spécifiques de langage sera mené en parallèle)	- Appropriation du matériel - constructions libres (cubes de tailles et formes variées)
PERIODE 2	Laver le bébé (reprise d'une séance menée par l'enseignante et tout le groupe classe)	Catégoriser les différents objets - par type (fourchettes / verres / assiettes... - par couleur	Laisser des traces des roues des véhicules (dans du sable, de la farine, de la pâte à modeler, de la peinture)	Faire une tour très haute avec les cubes Faire un chemin très long avec les kaplas
PERIODE 3	Mettre le couvert et donner à manger aux poupées assises autour de la table - avec les sets de table comme guide de départ - sans les sets de table		Suivre une route - passer sur une bande cartonnée droite puis ondulée - suivre une route sur un tapis représentant un réseau routier	Assembler les rails du train
PERIODE 4	Soigner le bébé grâce à l'ajout d'une petite mallette de docteur (un travail durant les ateliers spécifiques de langage sera mené en parallèle)	Mettre le couvert en respectant le code couleur du set de table (si le set est vert tous les ustensiles doivent être verts)	Slalomer entre des bouchons (en plastique → bas / en liège → haut) - fixés au sol ou sur la table - simplement posés, il ne faut pas les faire tomber	Utiliser les tuyaux en manipulation libre
PERIODE 5	Habiller le bébé (enfiler un pantalon, passer les bras d'un gilet...)	Préparer le repas de l'enseignante à l'aide du menu (quelques aliments sont représentés sur une fiche plastifiée, l'enseignante entoure ceux qu'elle souhaite manger)	Suivre un parcours avec des obstacles (route sinueuse, tunnels, ponts...)	Reproduire des assemblages de tuyaux En proposer de nouveaux qui seront photographiés et ajoutés au catalogue.

Ateliers « réveil »

- Graphisme décoratif sur formats et orientations variés
- Pâte à modeler : manipulation libre avec les doigts ou avec un objet (couteau, roue, emporte-pièce) ou manipulation guidée pour muscler et délier les doigts (pétrir, malaxer, faire rouler, trouser, déchirer, aplatir...)
- Jeux de doigts pour préparer au geste d'écriture cf. p46 Jeux d'éveil à l'écriture
- Bibliothèque, les imagiers : nommer, catégoriser les objets du quotidien

Objectifs :

- Se réveiller en douceur
- Se préparer au geste d'écriture avec des activités variées
- Langage : échanger autour d'imagiers pour construire son vocabulaire et sa perception du monde (catégoriser, comparer...)



Ateliers de l'après- midi...TPS/PS

Une « projection » annuelle...

4 axes

- les jeux de société
- les défis / situations problèmes-jeux de construction
- la conscience phonologique
- les univers sonores

- Ces activités sont proposées aux élèves après leur réveil.
- Un tableau avec la photo des élèves et la photo de l'atelier permet à chacun de savoir ce que sera son activité.
- Les **groupes sont formés de façon à être légèrement hétérogènes** : un ou deux élèves sont un peu plus en réussite que les autres élèves du groupe afin **de favoriser la reproduction par imitation, l'aide entre pairs et la coopération** sans pour autant que les élèves plus fragiles ne soient découragés ou « masqués » par des élèves plus en réussite qu'eux.



Apprendre en jouant

Apprendre en jouant- D'après le BOENJS n° 25 du 24 juin 2021

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

*Il revêt diverses formes : **jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc.***

L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu.

Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître.

Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

- *A l'école, le premier cycle est concomitant de cette nécessité de pratiquer **quotidiennement ces jeux d'exploration, symboliques, de construction et à règles, pour le bon développement physiologique, neurologique, psycho-socio-affectif et cognitif de l'enfant. Chaque âge a son développement particulier qu'il faut respecter.***
- *Le jeu est souvent un appui pédagogiquement efficace et pertinent pour poser les fondations sur lesquelles s'appuieront ultérieurement des apprentissages disciplinaires.*

<https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

Apprendre en jouant-Jeu et développement

Le tableau présente les jeux privilégiés des enfants selon leur tranche d'âge, ainsi que leur progression dans leur processus de socialisation.

Des variations peuvent apparaître en fonction des origines socio- culturelles ou du sexe de l'enfant.

<https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

2 à 3 ans

L'enfant joue essentiellement en parallèle. De premières interactions apparaissent dans des jeux « pour offrir » ou des jeux d'alternances – « à toi, à moi » -.

Exploration / exercices : il aime grimper, s'équilibrer, se déplacer ; il aime tirer, pousser, déplacer des objets ; manipule de petits objets ; il apprécie particulièrement de jouer avec l'eau et le sable ; il aime répéter des actions simples (transport, déplacement manipulation, chute d'objets, interactions...) ; il produit des tracés simples ; il monologue, il aime répéter de petites phrases et des rythmes simples (comptines, chansons, phrases entendues dans une histoire...).

Symbolique / imitation : il commence à imiter les actions qu'il a observées chez ses proches (imitation différée).

3 à 4 ans

Collaboration : l'enfant est capable de jouer avec 2 à 3 pairs, de lier des relations d'amitié et de faire preuve d'humour.

Il s'exprime à la première personne (affirmation du « je ») et s'inscrit dans des échanges.

Exploration : il manipule les matières, les objets ; il prend progressivement conscience de certaines de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples.

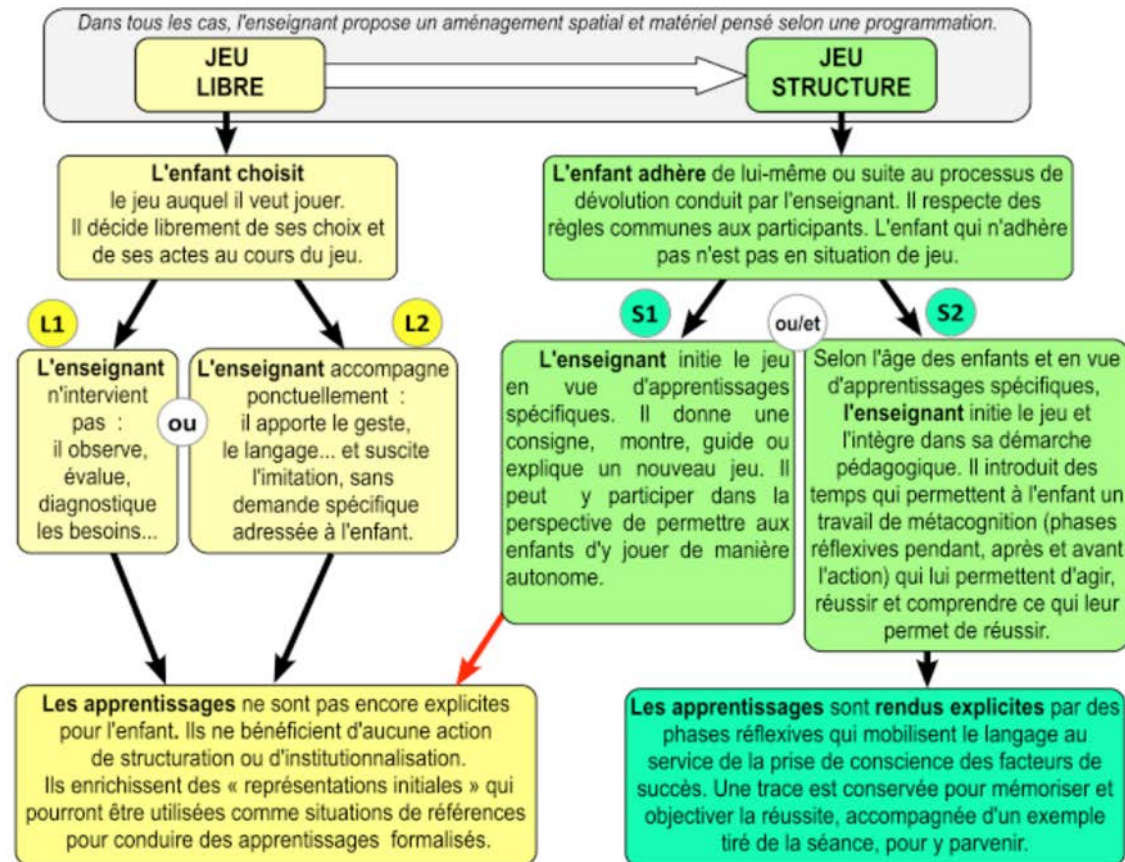
Symbolique : il imagine et joue des histoires, il donne un rôle aux objets (fonction symbolique), il se déguise...

Construction : il juxtapose, empile, emboîte, pour assembler ou construire à plat ou en volumes, en utilisant des blocs de formes diverses, ou des objets communs (boîtes, emballages, bobines, rouleaux, etc.).

A règles : il imagine des règles de jeux (spontanées ou arbitraires) ; il apprécie les premiers jeux à règles simples (memory, loto) ; comprend le principe du « tour de rôle ».

Jusqu'à cinq ans environ, l'école maternelle doit favoriser [le jeu libre et le jeu structuré de niveau 1 \(S1\)](#). Les enfants y font des apprentissages informels à leurs rythmes, sur les plans psycho-affectifs, moteurs et cognitifs.

Le jeu libre permet à l'enfant de faire des apprentissages informels et d'aborder les jeux structurés qui le conduiront aux apprentissages explicites. Le schéma 2 ci-dessous permet de visualiser pour chaque situation, l'action de l'enfant, la posture de l'enseignant ainsi que la nature des apprentissages. Dans le jeu libre, l'enfant choisit son jeu et comment il y joue. Dans le jeu structuré, l'enfant adhère, suite au processus de dévolution conduit par l'enseignant.



Apprendre en jouant- Les jeux à règles

Quoi?

Les jeux à règles sont divers et regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition. Ils activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices (courses, billes, ...) ou cognitives (cartes, jeux de société divers...)].

On peut définir deux catégories de jeux à règles : les jeux à règles spontanées, c'est-à-dire s'établissant au fur et à mesure du jeu et les jeux à règles transmises (institutionnelles, de générations en générations) comme les jeux de billes, le jeu de l'oie, les échecs ...

Les règles des jeux peuvent être plus ou moins complexes et plus ou moins indépendantes de l'action et peuvent porter sur des raisonnements, des combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies et des déductions intériorisés.

- <https://eduscol.education.fr/document/13540/download>

Type de jeux p 6

Pourquoi?

Place des jeux à règles dans le développement de l'enfant

- Le jeu est fondamental pour le bien-être et le développement de tout enfant. Quand les enfants jouent, ils développent différentes habiletés : ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions...
- C'est à peu près au moment où ils entrent à l'école, vers l'âge de 3 ans, que les enfants commencent à jouer à des jeux régis par des règles, auxquelles ils doivent se soumettre. Cela les incite à se servir de stratégies, de logique et de leur jugement moral, donc à perfectionner ces aspects importants dans leur développement.
- Les jeux de plateaux, les jeux de cartes, les jeux sportifs, etc. comportent tous des règles. Ils aident les enfants à apprendre à jouer à tour de rôle, à négocier, à résoudre des problèmes et à s'entendre les uns avec les autres. Ces règles de jeu sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Les jeux à règles ont donc de fait une visée éducative.
- Jeux pour parler, agir, créer, conceptualiser
- <https://eduscol.education.fr/document/13540/download>

Apprendre en jouant- Les jeux à règles

Les connaissances de l'impact du jeu sur les processus cognitifs plaident pour leur utilisation en classe : dans le jeu à règles, l'enfant mobilise des facultés physiques, cognitives et morales.

Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu à règles exige de ce dernier qu'il joue un rôle essentiel, ayant une visée pédagogique, en partie définie par la configuration du jeu.

L'enseignant apporte les règles du jeu, cadre la mise en œuvre et médiatise les procédures à partir du repérage chez les élèves de compétences spécifiques, de stratégies et d'éventuelles difficultés.

L'observation des interactions avec leur environnement social et matériel constitue un excellent procédé d'évaluation.

JEUX DE SOCIETE / EX. GRILLE D'OBSERVABLES

Prénom	Attend son tour	Comprend la consigne	Reformule la consigne	Suit les indications du dé	Sait se déplacer sur une piste avec des cases	Utilise le vocabulaire adapté	Sait expliquer une stratégie
...	...						

Apprendre en jouant

Les jeux de société proposés aux élèves vont s'articuler autour de différents jeux qui vont permettre aux élèves de progresser et de développer de nouvelles compétences :

- **apprendre à respecter une règle du jeu**
- **apprendre à attendre son tour**
- **apprendre à tenir un rôle : jeu en équipe, jeu en duel, jeu chacun pour soi**
- **apprendre à développer, à mettre en place une stratégie**

En parallèle, un travail autour du **développement des compétences langagières** ([cf Asforel](#)) est engagé :

→ reformuler une règle du jeu, expliquer ou commenter une action, une stratégie

→ utiliser un vocabulaire spécifique : dé, case, piste, avancer, reculer, pion, jeton...

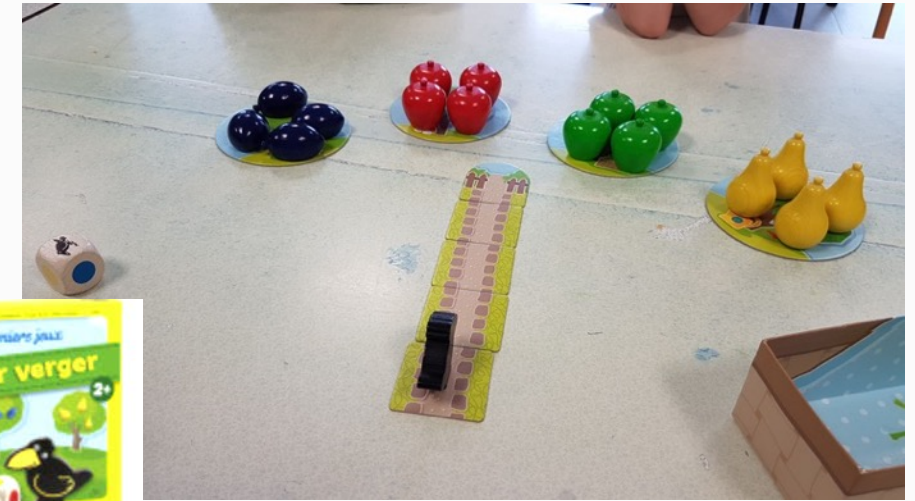


Les jeux de société : Période 1

- Jeux en équipe (tout le monde perd ou tout le monde gagne)
- Jeux pour apprendre à se déplacer le long d'une piste
- Mon premier verger
- La course des escargots
- Ohé Matelot
- Little circuit



Jeu de société « Mon premier verger »
« Mettre tous les fruits dans le panier
avant que le corbeau ne parcoure tout le chemin »



Ohé Matelot, jeu cycle 1 de coopération et d'aislité motrice pour les tout petits. petits.



Premiers jeux de piste avec des « animaux »

Les jeux de société : Période 2

Ateliers de l'après- midi

➤ Jeux de discrimination visuelle (formes, couleurs, jeux de paires)

- Little association
- Little observation
- Couleurs et formes
- Ma première pêche



Jeu d'association et
d'observation
sur le thème de la nature



Jeu de société « Little observation »
« Trouver quel est le papillon dont les
couleurs sont indiquées par les dés. »

Les jeux de société : Période 3

Ateliers de l'après- midi

➤ Jeux de discrimination visuelle (*indices plus subtils*)

- Le lynx junior
- Clac Clac !

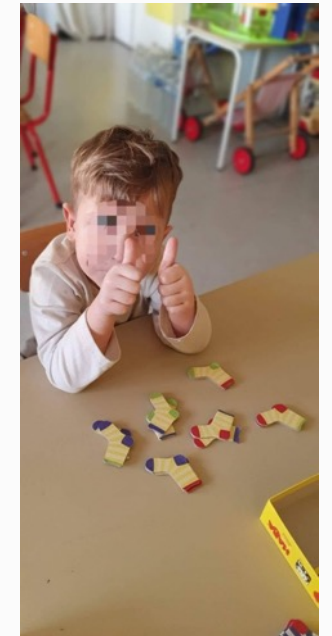


Jeu de société « Clac clac »
« *Trouver tous les symboles / toutes les couleurs indiqués par les dés. »*



- Serpentina

- Rafle de chaussettes



« Rafle de chaussettes »
« *Associer toutes les chaussettes identiques par paires. »*

Les jeux de société : Période 4

Ateliers de l'après- midi

➤ Jeux de mémoire

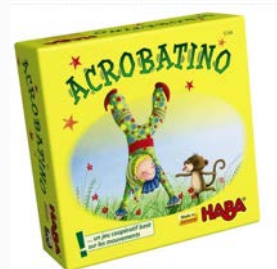
- Little mémo
- Le bain de trempette
- Mémo la chenille qui fait des trous



Little mémo « Quel est l'animal caché sous la boîte ? »

➤ Jeux de mime

- Mimons ensemble
- Gymanimo
- Acrobatino
- Times up junior



Times up junior
« Imiter l'animal : cri, mode de déplacement... »

Les jeux de société : Période 5

Ateliers de l'après- midi

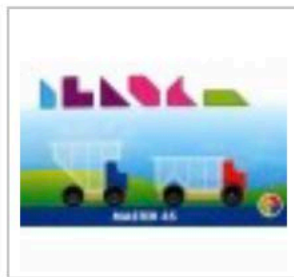
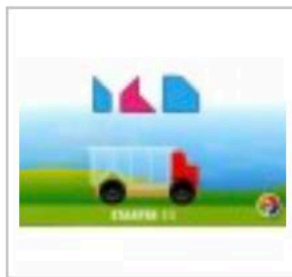
➤ Jeux de stratégie et de réflexion

- Le chat policier
- Pippo
- Pyramide d'animaux
- Lapin magicien
- Bahuts malins
- Le petit chaperon rouge



Pippo

« trouver quel animal du fermier s'est sauvé. »



Jeu de logique en 3D



Jeu de logique et de repérage dans l'espace

Les défis- Situations problèmes- Jeux de construction

**Apprendre en réfléchissant et
en résolvant des problèmes concrets**

« Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée. Quels que soient le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas de réponse directement disponible. Mentalement, ils recourent à des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement ».

D'après le BOENJS n° 25 du 24 juin 2021

Les défis- Situations problèmes- Jeux de construction

Jeux de construction – Quoi?

- Ils sont appelés **jeux d'assemblages, de fabrication, de manipulation**... suivant les auteurs.

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.

Jeux de construction – Pourquoi?

- Les jeux de construction s'inscrivent dans le prolongement naturel des jeux d'exploration. Ils manifestent un désir de créer pour réaliser un objet, une pièce de décor pour un jeu, ou simplement une forme originale.

Ils aident l'enfant à se construire lui-même et à prendre sa juste place dans son environnement. Il se confronte ainsi à la réalité physique, ce qui lui permet d'en intégrer les phénomènes et les règles.

Au-delà de la **maîtrise sensori-motrice, il développe des capacités de repérage dans l'espace et le temps ainsi que de raisonnement logique et d'abstraction.**

L'implication du langage est présente dans les nombreuses interactions sociales développées, dans l'action, et soutient aussi efficacement les processus de réflexion.

Les défis- Situations problèmes- Jeux de construction

Les défis sont proposés **toute l'année aux élèves, de façon spiralaire.**

- Une trace des propositions, réalisation des élèves est conservée, sous forme de photo accessible à la classe et / ou de bilan rédigés en dictée à l'adulte pour expliquer ce qui vient d'être fait, la stratégie employée.
- Ces moments de feed back sont effectués lors du bilan qui suit la réalisation de chaque atelier.

Niveau 1

- **Découverte libre du matériel**, manipulation et essais de construction, de recherche de l'équilibre, imitation entre pairs pour s'approprier le matériel et ses caractéristiques
- **Place de l'enseignant-e :**
 - L1observer les enfants dans leurs jeux libres, apprendre à les connaître et évaluer leurs acquis et leurs besoins
 - En L2, tout en observant les enfants, opérer des actions ponctuelles d'accompagnement tout en respectant leurs initiatives et leurs choix – ex : proposer des actions qu'ils n'ont pas expérimenté (changer l'orientation d'une pièce, faire une construction en longueur et non en hauteur en juxtaposant les kaplas par exemple) et apporter le lexique spécifique (empiler, emboîter, juxtaposer...). *Cet apport n'a pas de progression pré établie, il est adapté aux propositions de chaque enfant.

Du jeu libre au jeu structuré...

<https://eduscol.education.fr/document/13528/download>

en particulier p12

Les défis- Situations problèmes- Jeux de construction

Niveau 2

- Faire une construction d'une seule couleur
- Reproduire une construction à l'identique d'un modèle donné
- Faire des puzzles de difficulté croissante

Niveau 3

- Faire une construction d'une seule couleur en utilisant des jeux différents (taille, forme, texture, différentes)
- Reproduire une construction à l'identique à partir d'une photo
- Faire des puzzles de difficulté croissante avec ou sans modèle
- Faire le chemin le plus long possible avec différents matériaux (kaplas, étoiles à emboîter, cubes...)
- Utiliser et manipuler des engrenages librement



Réaliser la construction la plus haute. possible



Réaliser le chemin le plus long possible

Les défis- Situations problèmes- Jeux de construction

Ateliers de l'après- midi

Niveau 4

- Assembler des objets pour faire une tour la plus haute possible (tuyaux, étoiles à emboîter)
- Faire une tour la plus haute possible avec des cubes ou des kaplas (gestion de l'équilibre)
- Reproduire une construction à l'identique à partir d'une photo avec des pièces « intruses »
- Faire des puzzles de difficulté croissante sans modèle
- Construire une chaîne d'engrenages pour mettre en mouvement un engrenage donné à partir d'une roue éloignée

Niveau 5

- Reproduire une construction en suivant des indications orales (enseignante ou autre élève selon la complexité du modèle)
- Assembler les rails du train pour faire un circuit fermé
- Faire des puzzles de difficulté croissante sans modèle
- Avec des kaplas, faire des constructions en volume (escalier / pont / tunnel)

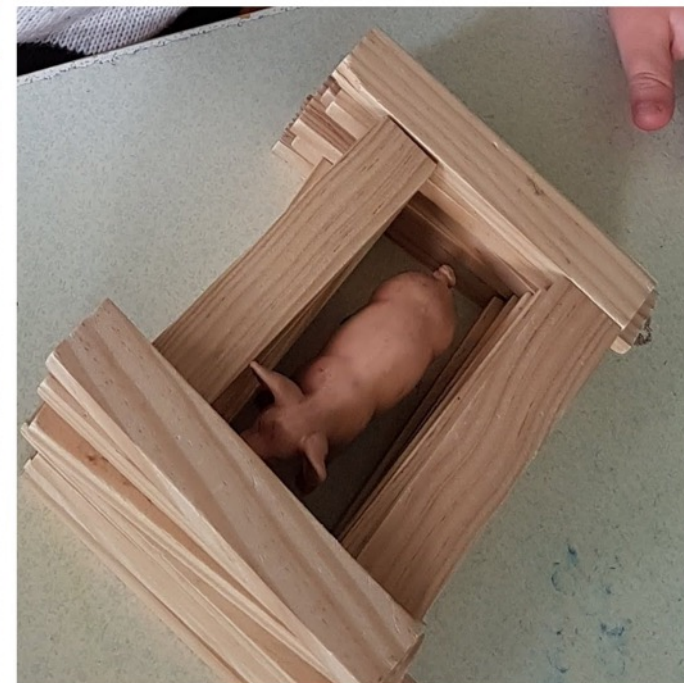
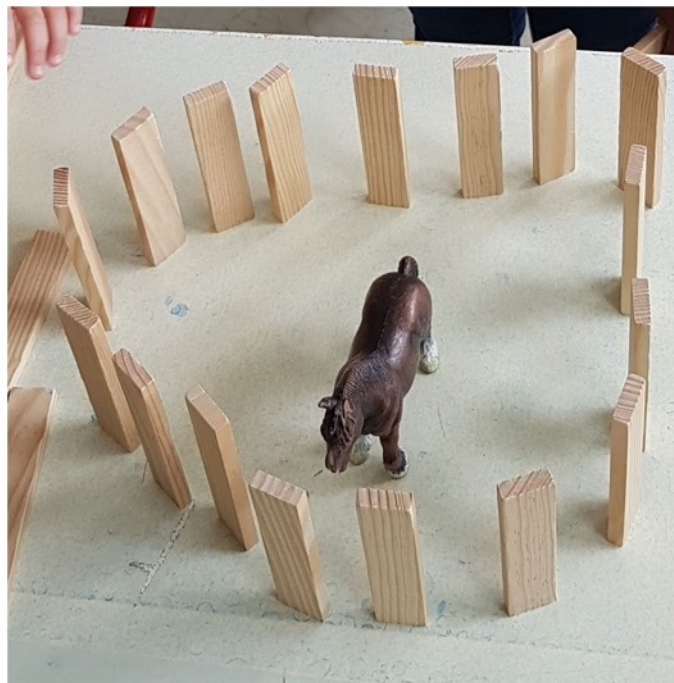


Réaliser une tour- en coopération

Ateliers de l'après- midi

Photos des réponses apportées par les élèves à la situation problème :
« En utilisant les kaplas, comment faire pour que les animaux ne puissent pas se sauver? »

Ces photos servent de bilan oral sur les stratégies employées et permettent de réactiver la mémoire lors de la reprise de la situation à un autre moment.



Conscience phonologique

- **Acquérir et développer une conscience phonologique**

Pour pouvoir lire et écrire, les enfants devront réaliser deux grandes acquisitions : identifier les unités sonores que l'on emploie lorsqu'on parle français (conscience phonologique) et comprendre que l'écriture du français est un code au moyen duquel on transcrit des sons (principe alphabétique).

Lorsqu'ils apprennent à parler, les enfants reproduisent les mots qu'ils ont entendus et donc les sons de la langue qu'on leur parle. S'il leur arrive de jouer avec les sons, cela se fait de manière aléatoire. À l'école maternelle, ils apprennent à manipuler volontairement les sons, à les identifier à l'oreille donc à les dissocier d'autres sons, à repérer des ressemblances et des différences.(...)

D'après le BOENJS n° 25 du 24 juin 2021

La voix - l'écoute - les comptines

au service du développement de la conscience phonologique—



L'univers sonore est un domaine à investir pour faciliter le développement des habiletés phonologiques. C'est un outil pour découvrir et jouer avec les sonorités et les unités de la langue.

Les jeux vocaux, les comptines, les chants, les jeux rythmiques, les jeux d'écoute soutiennent le développement de la conscience phonologique tout au long de l'école maternelle.

Les tâches proposées peuvent avoir des degrés de complexité très différents.

3.1.2 Univers sonores.

<https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm-ecole>



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

Les jeux vocaux mettent les élèves en situation de production. Ils peuvent de ce fait, faire le lien entre ce qu'ils entendent et ce qu'ils produisent.

« Par les usages qu'ils font de leur voix, les enfants construisent les bases de leur future voix d'adulte, parlée et chantée. L'école maternelle propose des situations qui leur permettent progressivement d'en découvrir la richesse, les incitent à dépasser les usages courants en les engageant dans une exploration ludique (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...). »

Les jeux d'écoute

Les jeux d'écoute permettent de travailler notamment l'écoute active et la mémoire auditive, aptitudes précieuses pour atteindre les objectifs du programme de l'école maternelle dont l'acquisition de la conscience phonologique.

Activités phonologiques au service de l'entrée dans le code alphabétique



Comptines, formulettes et jeux de doigts à l'école maternelle

Pour amener l'élève à détacher son attention de la signification et l'attirer vers la réalité phonique du langage, l'enseignant s'appuie sur les activités favorites des jeunes enfants : chanter, jouer avec les organes phonateurs, vivre corporellement les comptines.

L'enseignant organise des jeux d'écoute -écouter et pratiquer de petites comptines qui favoriseront l'acquisition de la conscience des sons, de reconnaissance, de répétition de rythmes variés. Simultanément, la perception s'aigüise pour un meilleur traitement de l'information auditive par des jeux avec les bruits divers, les sons des instruments, les voix : des jeux de comparaison, d'appariement, de localisation entraînent l'attention et la capacité à discriminer (jouer avec les formes sonores de la langue).

LES COMPTINES ET LES FORMULETTES

Les comptines sont des supports d'activité très riches pour jouer avec les sonorités de la langue et développer les habiletés phonologiques.

« [...] un autre intérêt des comptines et des formulettes apparentées réside dans le fait qu'elles favorisent une approche ludique qui attire l'attention sur les unités distinctives de la langue et prépare, de manière implicite puis explicite, le travail de structuration et les premiers traitements réflexifs. »

« Bien avant de repérer des phonèmes, il faut favoriser la découverte de ressemblances sonores qui ne sont pas évidentes pour les jeunes enfants. La comptine permet cette prise de conscience. L'organisation rythmique des rimes, la surcharge d'assonances ou d'allitérations, aident au traitement formel du langage. Ces activités servent à faire entendre à l'enfant que, dans le flux de parole, il y a des unités plus petites que celles qui sont liées au découpage rythmique ou à la nécessité respiratoire »



Conscience phonologique et univers sonores

Ateliers de l'après- midi

Tout au long de l'année, des activités sont proposées aux élèves pour :

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons -Affiner son écoute-Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

➤ Imagiers sonores

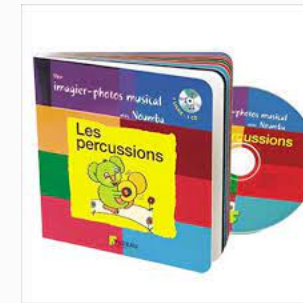
- Les instruments
- Les animaux

➤ Reproduire des rythmes corporels (taper des mains, des pieds...)

- 1 – 1
- 2 – 2
- 1 – 2 – 1 – 2

➤ Reproduire des onomatopées (échauffement vocal)

➤ Apprendre des comptines et des chants



Apprendre un nouveau chant

- **Domaine d'apprentissage** : Agir, s'exprimer comprendre à travers les activités artistiques.
- **Objectif de l'activité** : apprendre un nouveau chant / une nouvelle comptine
- **Compétence travaillée** : l'univers sonore : jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines, chansons
- **Déroulement** :
- *Le déroulement sera identique pour chaque nouveau chant appris en classe*

1. Échauffement vocal

- ✓ Petit Pierre se réveille. (Bailler, s'étirer vers le haut, se frotter les yeux).-Il enlève son pyjama. (Mimer le retrait du pull en levant les bras, celui du pantalon en soulevant chaque jambe).
- ✓ Il prend sa douche. (Mimer l'ouverture du robinet, faites le bruit de l'eau qui tombe : pppssshhh, laver chaque partie du corps en les nommant).
- ✓ Il s'habille. (Mimer le passage de chaque vêtement : chaussettes, pantalon, pull...).
- ✓ Il prend son petit-déjeuner. (Souffler sur un bol : fffff, boire son chocolat : glou, glou, glou...).
- ✓ Mmmmmmm ! (Se lécher les lèvres et se frotter le ventre).

2. Nous allons apprendre un nouveau chant.

Voici son étiquette que vous pourrez retrouver dans le tableau des chants.

- A votre avis, de quoi va parler le chant ?
- Que voit – on sur l'image / le dessin ?

3. Écoute du chant (CD ou chant de l'enseignante)

4. L'enseignante dit la première phrase en parlé rythmé et la fait répéter aux élèves puis la chante et les élèves reprennent la phrase chantée.

- On procède ainsi phrases par phrases, plusieurs fois pour permettre la mémorisation.
- Les élèves sont maintenant capables de chanter le chant de mémoire.

5. L'étiquette du chant est insérée dans le classeur des chants de la classe et sera chanté régulièrement pour entretenir et consolider sa mémorisation.

Univers sonores

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

- Ecouter des extraits musicaux de style, époque et continents variés

- Manipuler des instruments
 - Claves, xylophone, tambourins, maracas, triangles, cymbales, guiro, guitare, trompette, flûte... (partenariat avec les familles si musiciens)
 - Reconnaître le son d'un instrument
 - Appairer des sons d'instruments identiques
 - Catégoriser les instruments selon leur famille (cordes – vents – percussions)
 - Commencer à distinguer un tempo lent d'un tempo rapide
 - le carnaval des animaux, différence entre l'éléphant et le cygne par exemple

Conscience phonologique et Univers sonores

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE / FICHE D'OBSERVABLE

-> L'ECOUTE

Prénom	Sais écouter en silence, se concentrer	Distingue les bruits du quotidien	Reconnais quelques cris d'animaux	Reconnais le son de quelques instruments	Apparie des bruits identiques	Imite des bruits / des cris d'animaux

CONSCIENCE PHONOLOGIQUE / FICHE D'OBSERVABLE

-> PRODUIRE DES RYTHMES, VOCALISER

Prénom	Sais écouter en silence, se concentrer	Sais d'où provient un bruit les yeux fermés	Reproduis des onomatopées	Reproduis un rythme simple avec son corps	Reproduis un rythme complexe avec son corps

UNIVERS SONORES / FICHE D'OBSERVABLE

-> CHANTER

Prénom	Sais écouter en silence, se concentrer	Reproduis les gestes associés	Chante avec l'ensemble de la classe	Chante en petit groupe	Chante seul.e	Chante devant un public (chorale)

Mission maternelle Nord

Un grand merci à **Mme Julie Maelle** directrice et enseignante

Ecole maternelle Alphonse Daudet

Maubeuge

- Circonscription Avesnes-Maubeuge