

Français



N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : Emma et le chat



Fiche FR _____ Classe : Acc.

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ● Parler - Écouter ○ Lire - Écrire

Objectif : ○ Savoir ● Savoir-faire ○ Compétence

Percevoir et construire le sens du message entendu.

Progression : ● Découvrir ○ Expérimenter ○ Asseoir ○ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Celui de l'histoire : posséder, offrir, être fier, rendre visite, chaton, s'effrayer, caresser, griffe, abîmer, aiguille, ciseaux, bobine, coudre, réparer.

Situation mobilisatrice : Découverte d'une histoire illustrée.

Tâche(s) de l'enfant : Écouter l'histoire racontée ; s'exprimer à partir du contenu de l'histoire.

Matériel : Histoire (Annexe 1) / Cartons avec illustrations de l'histoire (voir Annexe 2)

Organisation / Regroupement : Grand groupe dans un premier temps / groupes restreints ou en individuel pour la reprise de l'exercice.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Mise en place de la situation de communication - Informations (quoi ? à qui ? pourquoi ? comment ?) - Structuration - Évaluation

(voir verso)

Différenciation : Mimer les gestes pour aider l'enfant en difficulté par rapport à l'enchaînement des étapes ou l'emploi des mots attendus.

Remarques/prolongement : Activité de construction du temps (fiche S.H. 1)

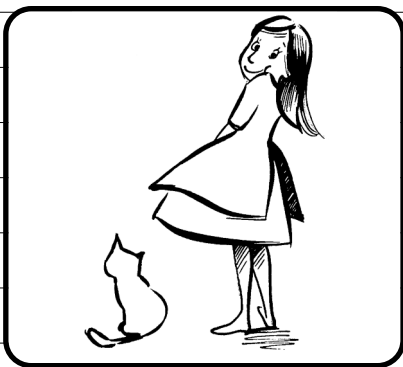
Cette activité présentée aux enfants de M1 deviendrait l'objet d'une expérimentation ; en M2, elle serait un exercice (asseoir) plutôt qu'une découverte.

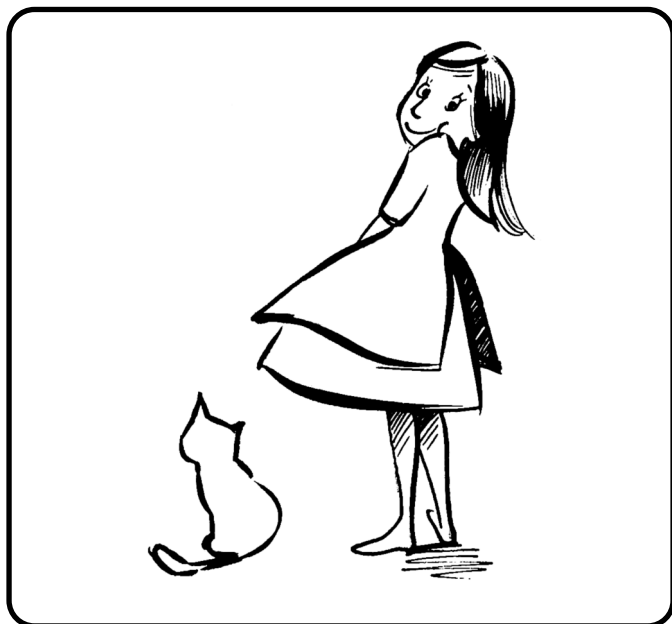
Déroulement :

1. Raconter une première fois l'histoire sans support ; l'intonation et les mimiques de l'enseignant.e doivent pouvoir pallier à l'absence d'images. Les enfants peuvent alors se faire leur propre représentation des scènes et développer ainsi leur imaginaire.
2. Demander aux petits ce qu'ils pensent de cette histoire; s'il leur est déjà arrivé pareille aventure; si c'est possible que le chat de l'un d'eux ait tel comportement; si leur grand-mère fait parfois de la couture...
3. Reprendre alors l'histoire en proposant les illustrations agrandies au fur et à mesure de son déroulement. Laisser les enfants le temps d'une expression verbale ou non verbale à l'affichage de chacune des illustrations.
4. Demander enfin si un des petits désire venir raconter l'histoire, un des moments de l'histoire ou décrire l'illustration qui y correspond. Ne pas interrompre l'enfant mais reformuler son message après lui par une phrase correcte, le vocabulaire adéquat (l'enseignant.e est le modèle à écouter).

Contenu de l'histoire à raconter et à enrichir selon les capacités des enfants ou leur âge.

1. Emma grandit, grandit... Les robes qu'elle possède sont devenues trop courtes. Papa lui a offert une nouvelle robe et elle est fière de montrer sa jolie robe à Mamie à qui elle rend visite.
2. Pendant que papa et mamie discutent en buvant leur café, Emma joue avec Dudule, le chaton de Mamie. Dudule est encore jeune et s'effraie pour un rien... Emma court derrière Dudule pour l'attraper : elle voudrait le caresser. Ça y est: Emma a pris Dudule dans ses bras !
3. Mais Dudule a peur, il se débat et sort les griffes. Emma n'aime pas être griffée ; elle laisse tomber Dudule qui s'accroche à sa jolie robe... et y fait un trou ! Emma est déçue : sa nouvelle robe est abîmée. Elle est prête à pleurer...
4. Mais Mamie la rassure : elle va tout arranger. Mamie prend une boîte qu'elle range dans l'armoire du salon : elle en sort une aiguille, des ciseaux et quelques bobines de fil. Mamie se met à coudre quelque chose sur la robe qu'Emma a enlevée. Emma attend patiemment de voir ce que sera sa robe une fois réparée.
5. Mamie a terminé son ouvrage, elle passe la robe à Emma qui découvre une jolie fleur qui cache le trou fait par la griffe du chaton. Sa nouvelle robe est encore plus jolie qu'avant !





Titre : Que raconte cette image ?



Fiche FR _____ Classe : M3

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☒ Parler - Écouter ☐ Lire - Écrire

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

Construire l'idée du message à exprimer.

Progression : ☐ Découvrir ☒ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Celui qui correspond à la photo
choisie, en fonction
de la situation qui y est
représentée.

Situation mobilisatrice : Découverte d'une photo.

Tâche(s) de l'enfant : Formuler une courte interprétation à partir de la photo.

Matériel : Des photographies de vécus d'enfants de par le monde choisies dans un même type de
sujet (suggestions en Annexe 1: des classes); matériel de projection.

Organisation / Regroupement : Grand groupe dans un premier temps / travail en ateliers
dans un second temps.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Mise en place de la situation de communication - Informations (quoi ? à qui ? pourquoi ?
comment ?) - Structuration - Évaluation

(voir verso)

Différenciation : (voir verso)

Remarques/prolongement : S'intéresser aux régions où ont été prises les photos que l'on compare
et situer ces endroits sur une carte : montrer qu'il s'agit de contrées plus ou moins éloignées, que pour
s'y rendre, il est nécessaire de prendre l'avion ou le bateau, ou encore qu'il faut voyager tant de temps...

Déroulement :

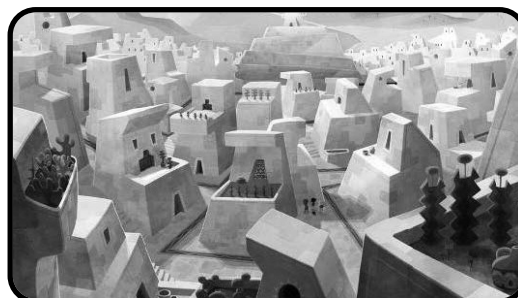
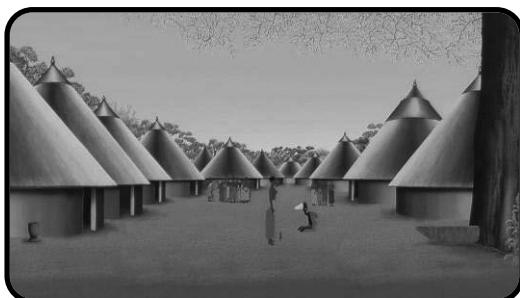
1. Faire découvrir une première photo et demander aux enfants de décrire ce qu'ils y voient et qui peut différer de ce qu'ils connaissent.
2. Annoncer que deux autres photos qui traitent du même sujet vont être présentées mais qu'il va falloir cette fois observer sans commenter.
3. Reprendre alors les trois photos simultanément et demander aux enfants de construire un commentaire qui parle du sujet abordé par les photos et qui note les différences ou les similitudes observées. Par exemple, avec pour base les photos de l'Annexe 1: « Partout les enfants vont à l'école mais les classes sont différentes. Dans certains pays, il y a beaucoup d'enfants et pas beaucoup de matériel. Ailleurs, tous les enfants et même l'institutrice portent un tablier. » Etc.
4. Organiser ensuite ce type d'exercice lors d'ateliers (2 ou 3 enfants pour le même travail) en variant le sujet des photos (ex. des enfants jouant, des enfants aidant les parents, des enfants dans un paysage, des enfants endimanchés...).
5. Noter, en dictée à l'adulte, les commentaires issus de la réflexion de chaque atelier de travail : insister pour obtenir un discours correct où les ressemblances et différences avec ce qui est vécu ailleurs et dans nos régions est relevé.
6. Après un temps d'ateliers, comparer ce qui a été dit par les groupes ayant observé et commenté un même type de photos.

Différenciation :

- Montrer des extraits significatifs des dessins animés connus que sont Pachamama et Kirikou et demander une première comparaison avec notre réalité et celle de l'un puis de l'autre de ces héros avant de passer aux photos.
- Ne donner que deux photos à comparer.
- Annoncer le sujet des photos et remarquer le vécu des enfants de la classe dans la situation représentée.
- Proposer une photo d'ailleurs et une photo reprenant un vécu tel que celui des enfants de la classe.

Suggestion d'images de dessins animés

Comparer
les habitats.

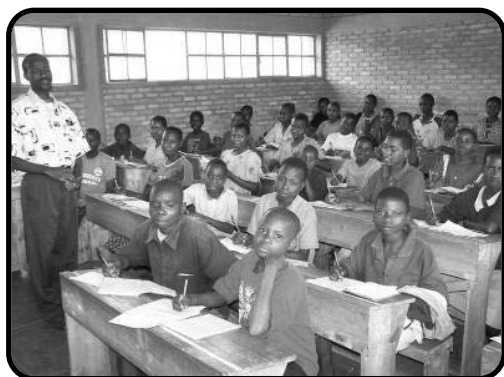


Comparer
les paysages.



<https://www.vagabond-des-etoiles.com/cinema/kirikou-et-la-sorciere-michel-ocelot/>
<https://www.enhancetv.com.au/video/kirikou-and-the-men-and-women/24046>
<https://www.cultura.com/pachamama-5053083184827.html>
<https://www.afca.asso.fr/ressources/repertoire-cinema-animation/2657,Pachamama>

Suggestion de types de photographies : des classes ailleurs



Burundi



Pologne



Tunisie



Vietnam

Éducation culturelle et artistique

N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : Comme le chat...



Fiche Arts _____ Classe : Acc.

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☐ Expression plastique ☐ Expression musicale

☒ Expression française et corporelle

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

S'exercer aux actions appropriées pour un mime.

Progression : ☒ Découvrir ☐ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Celui des actions à mimer : _____

s'étirer / faire le gros dos /

marcher à quatre pattes / bondir /

faire sa toilette / se reposer.

Situation mobilisatrice : Imiter le chat.

Tâche(s) de l'enfant : Reproduire les mouvements / nommer les actions.

Matériel : Pour différenciation, voir Annexe 1.

Organisation / Regroupement : Grand groupe.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Éveil critique (expression des ressentis) - Structuration - Évaluation (respect de toutes les productions)
(voir verso)

Différenciation : Proposer l'illustration reprenant les différents mouvements à effectuer (Annexe 1).

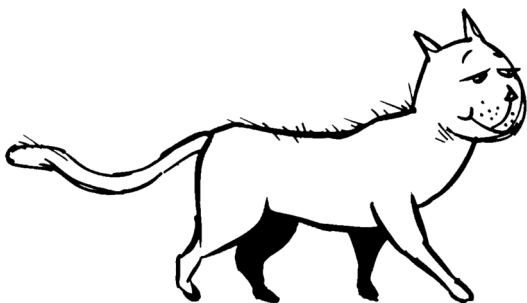
Remarques/prolongement : Reprendre cet exercice à plusieurs reprises en demandant aux enfants de nommer les mouvements réalisés.

Reprendre l'exercice mais en demandant à un enfant de décrire la journée du chaton.

Déroulement :

Dans la salle de psychomotricité, dans la cour ou dans un espace dégagé de la classe :

1. Annoncer aux enfants que l'on va "faire comme le chat".
2. Leur demander de nommer ce que peut faire un chaton ; accepter les réponses.
3. Répartir les enfants dans l'espace et se placer de manière à être vu(e) de tous.
4. Montrer les mouvements en racontant la journée du chat et inviter les enfants à imiter les différents mouvements, par exemple :
 - a. le chat se réveille et s'étire (à quatre pattes, allonger un bras, l'autre, une jambe, l'autre);
 - b. il fait le gros dos (à quatre pattes, bomber le dos vers la haut, revenir à la position initiale);
 - c. il décide d'aller en promenade (marcher à quatre pattes);
 - d. il voit un oiseau et tente de l'attraper et bondit (s'accroupir puis sauter);
 - e. il fait sa toilette (assis sur les fesses, passer sur le nez avec une main puis avec l'autre main, faire de même sur les oreilles, devant la bouche, devant les yeux);
 - f. fatigué de ses actions, il se couche et se repose (se coucher en boule).
5. Redire le détail de la journée du chat en demandant aux enfants de mimer les actions mais ne plus être le modèle.



Titre : Eh bien,
dancez maintenant !...



Fiche Arts Classe : M3
Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☐ Expression plastique ☒ Expression musicale
☐ Expression française et corporelle

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

Reconnaître des tempos donnés par une musique et les traduire dans un mouvement.

Progression : ☐ Découvrir ☒ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Danser, bouger... / rythme,

tempo, mouvement...

Situation mobilisatrice : Découverte d'une vidéo où des enfants dansent.

Tâche(s) de l'enfant : Se mouvoir sur le rythme donné.

Matériel : Appareil de projection / vidéo, par exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=w9gHqOI6ow>
ou encore, pour garder un lien avec un éventuel recours aux dessins animés lors de l'activité de
français : <https://www.youtube.com/watch?v=DSgPfyoEhPE> . Ou enregistrement et appareil audio.

Organisation / Regroupement : Grand groupe.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Éveil critique (expression des ressentis) - Structuration - Évaluation (respect de toutes les productions)
(voir verso)

Différenciation : - Se placer dans un environnement proche d'un enfant se trouvant en difficulté
(timidité ou manque de rythme).

- Tenir cet enfant par la main et l'inviter à se mouvoir avec l'adulte.

Remarques/prolongement : Inventer un enchaînement de mouvements à reproduire pour
constituer une danse propre à la classe.

Déroulement :

Dans la salle de psychomotricité, dans la cour ou dans un espace dégagé de la classe :

1. Demander aux enfants de se tenir debout dans l'espace rendu libre.
2. Annoncer aux enfants que l'on va découvrir ensemble un air sur lequel on danse ailleurs, adultes ou enfants.
3. Mettre l'appareil de projection ou audio en marche et laisser les enfants réagir. Les observer pour apprendre qui bouge ou hésite, qui bouge avec le rythme ou moins, qui invente un mouvement et qui imite son voisin.
4. Interrompre l'air ou la vidéo et demander aux enfants de réagir verbalement.
5. Inviter ensuite tous les enfants à bouger sur l'air entendu, en tournant le dos à la projection dans un premier temps pour permettre la création de mouvements par les uns, leur imitation par d'autres.
6. Dans le cas d'une vidéo, proposer aux enfants de se retourner afin de pouvoir, s'ils le désirent, s'inspirer des mouvements des danseurs. Dans le cas d'un enregistrement audio, se poster en modèle possible à imiter. Dans un cas comme dans l'autre, il est important de donner un mouvement répété et correctement rythmé à imiter (frapper du pied, dans les mains, se balancer, etc).

Mathématiques

[illegible]

Titre : Le chat chasse les souris.



Fiche Math _____ Classe : M1-M2

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☒ Nombres

☐ Solides et figures

☐ Grandeurs

☐ Traitement de données

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

Comparer des collections d'objets selon leur quantité.

Progression : ☐ Découvrir ☐ Expérimenter ☒ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Nom des nombres / _____

comparer. _____

Situation mobilisatrice : Jeu.

Tâche(s) de l'enfant : Rassembler des objets, en comparer la quantité par comparaison.

Matériel : Des souris (voir fiche Tech 1) / minuterie ou tout autre outil de mesure d'une durée (comptine entendue...) / référentiel des nombres / ligne des nombres avec représentation des quantités (schèmes).

Organisation / Regroupement : Par groupes de 3 enfants.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Évaluation (voir verso)

Différenciation : (voir verso)

Remarques/prolongement :

Déroulement :

1. Présenter le jeu et sa règle lors d'un temps collectif : il s'agit de réunir, durant le temps mesuré par la minuterie, le plus de souris possible, en les capturant une à une. Chaque « chat » est tenu de rester dans son coin et ne peut qu'allonger le bras pour chasser et prendre les souris. Quand le temps est écoulé, on compare les nombres de souris pour savoir quel enfant en a récolté le plus.
2. Installer les 3 enfants de cet atelier et le matériel dans un espace dégagé, délimiter la position de chacun et rappeler les consignes de respect de l'autre et des règles de bonne entente dans la classe.
3. Faire fonctionner la minuterie ou l'outil de mesure de la durée et laisser les enfants attraper des souris.
4. Une fois le temps imparti écoulé, organiser la comparaison du résultat de la chasse : demander aux enfants comment s'y prendre pour connaître le gagnant de la partie et, dans un premier temps, accepter les propositions, en faire remarquer la faisabilité, les limites (sait-on, par exemple, compter jusque... sans se tromper ?). Proposer des moyens efficaces, en fonction des capacités des enfants du groupe : la comparaison terme à terme, l'utilisation d'une ligne des nombres avec schèmes sur lesquels on place les souris, etc.
5. Laisser ensuite les enfants gérer l'atelier petit à petit (disposition des souris, minuterie, comparaison) tout en veillant au respect des règles et en observant quels outils de comparaison sont employés par quel groupe.

Différenciation :

Organiser le jeu dans un vécu corporel : les enfants de la classe sont les souris et se répartissent dans le local de motricité ou dans la cour. Trois d'entre eux sont désignés comme étant les chats : ils attrapent des souris qui courent dans l'espace disponible et les ramènent, chacun, à un endroit qui leur a été désigné. Lorsque toutes les souris sont capturées, on compare la chasse des chats en organisant une file avec les souris de chacun d'eux : on compte ou on met en relation terme à terme et on constate à quel chat appartient la plus longue file.

Titre : Jeu de l'oie.



Fiche Math _____ Classe : M3

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☒ Nombres ☐ Solides et figures
☐ Grandeurs ☐ Traitement de données

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence
Opérer une addition (ajouter une quantité donnée).

Progression : ☐ Découvrir ☒ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Nom des nombres / en plus /

ajouter, augmenter...

Situation mobilisatrice : Jeu..

Tâche(s) de l'enfant : Dénombrer, ajouter une même quantité.

Matériel : Un jeu de l'oie construit comme suggéré en Annexe 1 / 3 pions dont chacun représente une région qui a été découverte lors de l'activité de français ou artistique / un dé.

Organisation / Regroupement : Par groupes de 3 enfants, lors d'ateliers.

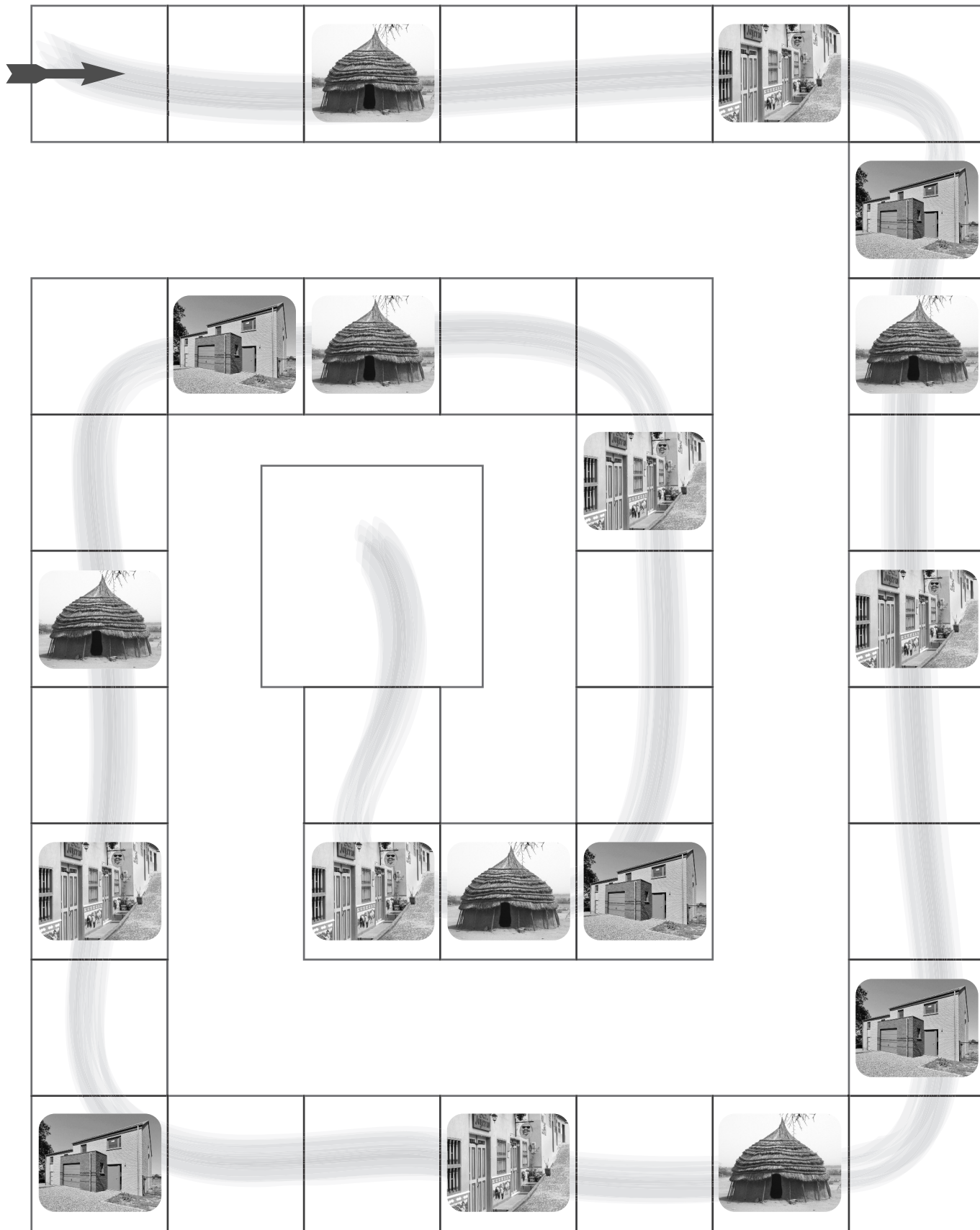
Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Évaluation

1. Présenter le jeu et sa règle lors d'un temps collectif : il s'agit d'avancer le pion sur le chemin en fonction du nombre de cases qui est déterminé via le lancement du dé. Le but est d'arriver le premier au bout du chemin et d'atteindre ainsi le trésor. Lorsqu'en avançant le dé, on arrive sur un dessin qui correspond au style de maison de la région qui correspond au pion, on a le droit d'avancer à nouveau du nombre de cases indiqué par le dé.
2. Montrer rapidement à l'ensemble des enfants comment se présente le jeu et lancer une ou deux fois le dé de manière à s'assurer que tous ont compris la règle.
3. Proposer le jeu lors d'ateliers ; observer la manière dont s'y prennent les enfants et faire verbaliser les opérations.

Différenciation : Jouer une partie avec les enfants éprouvant des difficultés.

Remarques/prolongement : _____



Images à découper
et coller sur les pions
(bouchons, par exemple)



Sciences



N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : C'est comment un chat ?



Fiche Sc _____ Classe : M1

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☒ Monde animal ☐ Matière ☐ Météo

☐ Monde végétal ☐ Eau, air, sol

Objectif : ☒ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

(voir verso)

Progression : ☒ Découvrir ☐ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Chat, chatte, chaton / poil,

moustache, patte, queue,

griffe, oreille... / laper, griffer,

faire le gros dos...

Situation mobilisatrice : Un chat en classe ou, à défaut, une courte vidéo présentant un chat.

Tâche(s) de l'enfant : Observer / commenter.

Matériel : Un animal ou une vidéo le présentant / Annexe 1.

Organisation / Regroupement : Grand groupe.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Faire émerger les déjà-là - Différenciation - Structuration : (ce que l'on sait déjà, qu'il faudra compléter, amender plus tard e il reste de la place pour cela sur le panneau, la fiche.) - Évaluation

(voir verso)

Différenciation : (voir verso)

Remarques/prolongement : Procéder de même avec d'autres animaux observés. Le dessin du chat peut être colorié en cherchant à reproduire les coloris du pelage du chat observé.

Objectifs :

Les noms: chat, chatte, chaton; moustache, griffe, poil, queue.

Récolter une information à partir de l'observation de l'animal.

Garder une trace des observations.

Déroulement :

1. Demander aux enfants s'ils savent comment est le chat, comment il marche, comment il est fait, etc. Mais aussi et surtout ce qui les différencie.

2. Proposer ensuite l'observation d'un chat pour vérifier ce qui a été décrit (animal en classe ou vidéo).

3. Placer les enfants de façon à ce qu'ils puissent observer le chat, recommander de le laisser agir et de se taire pour observer : ce sont les yeux qui travaillent (y compris pour la vidéo).

4. Prendre ensuite le chat et inciter les enfants à décrire ce qu'ils ont observé; montrer sur l'animal ce qui est désigné, le nommer/ si on emploie une vidéo : demander ce qui a été vu puis reprendre la vidéo et faire des arrêts pour permettre la vérification et l'emploi des termes adéquats.

5. Revenir sur la question de départ : qu'est-ce que le chat possède que les enfants n'ont pas ? Insister sur les moustaches, les griffes et la queue.

6. Proposer ensuite aux enfants qui le désirent de s'approcher du chat, de le caresser... et faire verbaliser ce qui est observé, ressenti.

7. Dans un second temps, demander aux enfants de compléter le dessin du chat (Annexe 1) en y ajoutant ce qui lui est particulier et donc différent d'eux (les trois éléments cités plus haut).

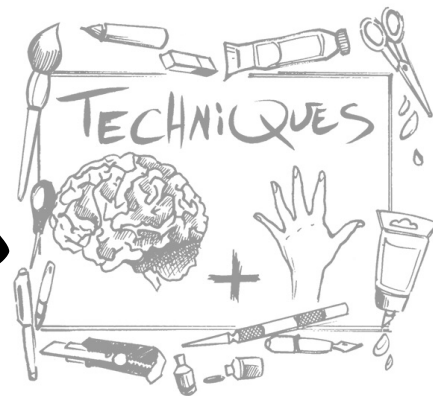
Différenciation :

- Utiliser les deux temps d'observation : animal et vidéo.

- Faire une observation globale d'abord où toute une série d'éléments seront observés, puis en venir à la question : quelles différences évidentes entre le chat et un enfant. Procéder par élimination.

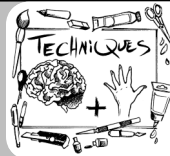


Techniques



N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : Fabriquer des souris.



Fiche Tech _____ **Classe :** M1-M2

Réf. prog. : _____

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

Utiliser du matériel, des outils de la vie de la classe.

Progression : ☐ Découvrir ☐ Expérimenter ☒ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Fil, ficelle, colle, ciseaux /

découper, fabriquer, fixer,

nouer...

Situation mobilisatrice : Réaliser le matériel nécessaire à un jeu.

Tâche(s) de l'enfant : Découper, coller, nouer ; respecter l'ordre donné.

Matériel : Des bouchons de liège, du carton de couleur, du fil de coton ou de la ficelle / ciseaux, colle.

Voir modèle en Annexe 1

Organisation / Regroupement : Travail lors d'ateliers.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement: observation et manipulations répétées - verbalisation des constats et des actions.

1. Expliquer le but du travail aux enfants : réaliser le matériel nécessaire à un jeu mathématique.
2. Proposer la réalisation des souris lors d'ateliers et en montrer les étapes : découper les cartons pour la tête, coller ce découpage sur le bouchon, couper un morceau de fil et le nouer autour du bouchon, ajouter un point de colle sur ce nœud. Ajouter que le nœud est réalisé avec l'aide de l'enseignant.e.
3. Mettre le matériel à disposition des enfants et les laisser travailler individuellement ou en groupe : veiller à la sécurité et au respect de chacun dans son effort de réalisation.

Différenciation : (voir verso)

Remarques/prolongement :

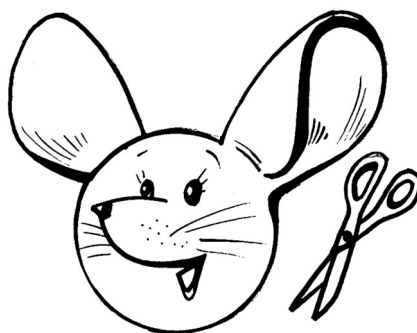
Différenciation :

En groupe, tout enfant réalise chaque moment du travail, même si parfois l'un effectue une opération sur le bouchon d'un autre. On ne vise pas la réalisation d'une souris par chacun mais celle d'un nombre de souris plus important.

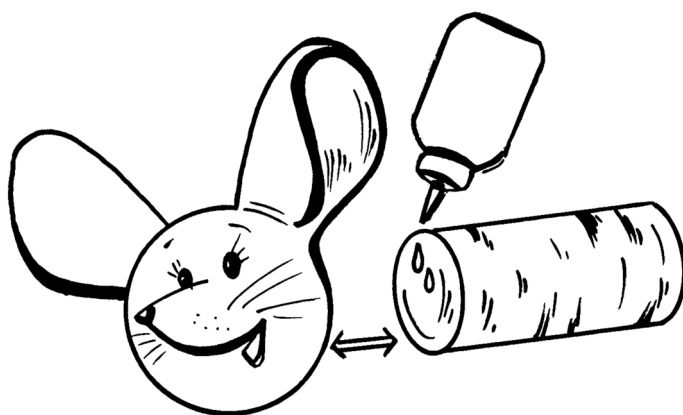
Le travail peut être également proposé comme un travail d'équipe : chacun y fera ce qu'il sait déjà bien faire : découper, nouer, coller... Chacun se perfectionne dans ce qu'il sait déjà réaliser ; chacun peut faire montre de sa capacité sans dévoiler une difficulté pour telle ou telle action (ce qui renforce l'estime de soi).

Pour fabriquer une souris.

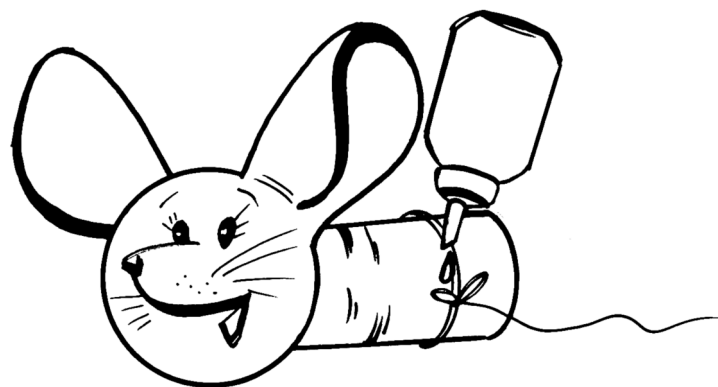
1. Découper des têtes de souris.



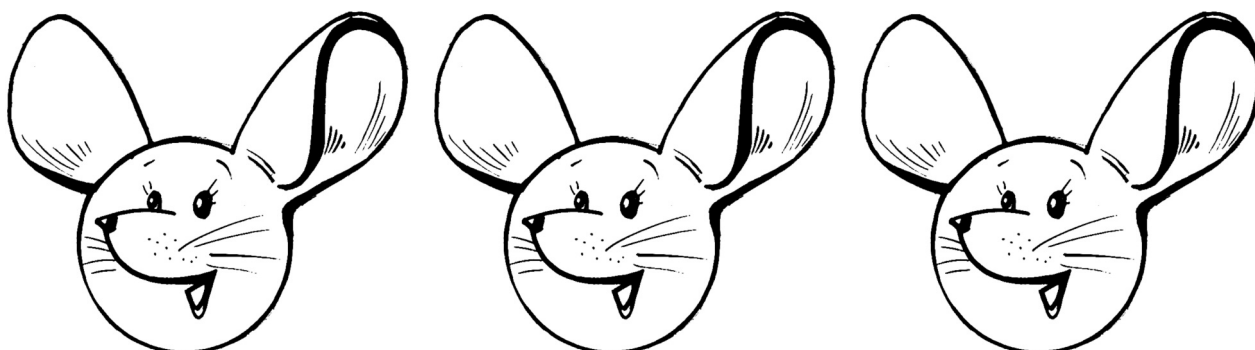
2. Les coller sur un bouchon.



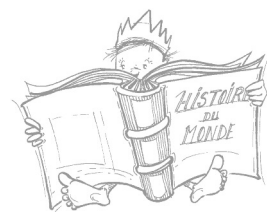
3. Couper un morceau de fil et le nouer autour du bouchon; mettre un point de colle sur le nœud.



Modèle de tête à découper (à reproduire sur carton de couleur)



Formation humaine et sociale



N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : La robe d'Emma



Fiche Se hum _____ Classe : ACC.
Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ● Temps ○ Espace

○ Le monde dans l'espace et le temps

Objectif : ● Savoir ○ Savoir-faire ○ Compétence

Vocabulaire temporel (lié aux moments premier et dernier d'un récit)

Progression : ● Découvrir ○ Expérimenter ○ Asseoir ○ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Au début, à la fin /

d'abord, pour finir.

Situation mobilisatrice : Histoire connue mais incomplète.

Tâche(s) de l'enfant : Prendre connaissance des illustrations / placer les illustrations
manquantes et verbaliser.

Matériel : Les agrandissements des illustrations de l'histoire (voir fiche FR 1) /
copie des illustrations, bande de papier support, colle.

Organisation / Regroupement : Travail par petits groupes ou individuel.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Comparaison du (des) temps vécu(s) : (temps personnel, temps d'autrui...) - Structuration - Évaluation
Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Évaluation

(voir verso)

Différenciation : Raconter l'histoire de manière succincte

1. avant que l'enfant place les illustrations,

2. durant ce temps de travail pour accompagner sa réflexion et son geste.

Remarques/prolongement : (voir verso)

Différenciation :

1. Rappeler l'histoire d'Emma (sans illustration).
2. Présenter les illustrations de la scène 2 à la scène 4 et demander aux enfants si elles représentent bien l'histoire ; poser des questions afin que les petits puissent se rendre compte que des images manquent.
3. Leur proposer les deux illustrations manquantes et faire dire à quoi chacune d'elles correspond : le début de l'histoire parce que..., la fin parce que...
4. Faire placer les illustrations à l'endroit voulu dans la suite pour compléter l'histoire, veiller à ce que les termes adéquats soient employés en accompagnement du geste (d'abord, au début ; à la fin, pour finir).
5. Faire redire l'histoire ainsi complétée avec emploi des termes appris.

Application éventuelle :

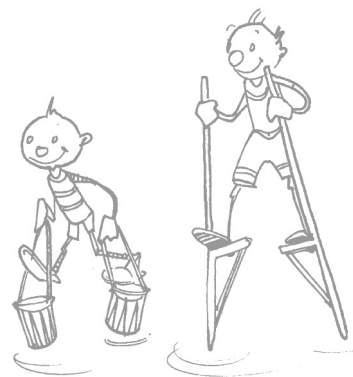
6. Reprendre le travail sur feuille individuelle en gardant à l'esprit que c'est l'emploi du vocabulaire temporel qui est l'objectif et non la qualité du collage.

Remarques/prolongements :

En M1, on pourra travailler avec trois illustrations et introduire les termes après, ensuite...

En M2, le travail pourrait partir d'une organisation erronée des illustrations qu'il faudrait replacer dans l'ordre correct tout en accompagnant le geste d'une expression adéquate (d'abord, ensuite, après, enfin...)

Éducation physique, bien-être et santé



N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : Pauvre petit chat



Fiche Ed phys _____ Classe : M2

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☐ Habiletés motrices ☒ Habiletés sociomotrices

☐ Santé et sécurité ☐ Psychomotricité fine

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

S'initier à l'inhibition (expression du visage).

Progression : ☒ Découvrir ☐ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Rester sérieux, grimacer,

miauler...

Situation mobilisatrice : Jeu de groupe.

Tâche(s) de l'enfant : Rester impassible devant les incitations à réagir.

Matériel : _____

Organisation / Regroupement : Grand groupe.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Différenciations - Structuration à travers le langage (on explique le ressenti et son pourquoi ; on propose éventuellement des solutions, des adaptations.)

1. Proposer un jeu en groupe et expliquer que le but du jeu est de rester sans réaction, comme un robot.
2. Donner la règle du jeu : tous les joueurs sont assis en cercle, sauf un qui sera le petit chat. Ce petit chat, au centre du cercle, se place à quatre pattes devant un joueur et miaule désespérément, grimace tant qu'il peut dans le but de faire réagir le joueur. Celui-ci doit dire « pauvre petit chat » en lui caressant la joue mais sans montrer aucune réaction. S'il pouffe de rire en le disant, il devient le petit chat et le jeu recommence. On ne peut être le chat deux fois dans une même partie : le champion est celui qui n'est jamais le chat.
3. Organiser un premier jeu et demander aux enfants de communiquer à propos de leur ressenti.
4. Reprendre le jeu et féliciter les enfants qui réussissent à rester impassibles face aux grimaces des chats qui se succèdent.

Différenciation : _____

Remarques/prolongement : _____

Philosophie et citoyenneté

N° fiche	Titre	Objectif(s)

Titre : Au boulot, ensemble.



Fiche Phil & Cit _____ Classe : M2

Réf. prog. : _____

Sous-domaine : ☐ Pensée critique et autonome ☐ Construire la citoyenneté

☐ Se connaître, s'ouvrir aux autres ☒ S'engager

Objectif : ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Compétence

Agir ensemble dans la réalisation d'un travail.

Progression : ☐ Découvrir ☒ Expérimenter ☐ Asseoir ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Collaborer.

Situation mobilisatrice : Réalisation de vitraux pour décorer les fenêtres.

Tâche(s) de l'enfant : Effectuer la tâche le plus correctement possible /
accepter la réalisation de l'autre.

Matériel : Gabarit (Annexe 1) / cartons noirs avec tracé, papiers de couleur transparents (soie,
calque...), feutres et poinçons. Tableaux des groupes.

Organisation / Regroupement : Travail par groupes.

Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Structuration - Évaluation du comportement - Différenciation(s) à prévoir :

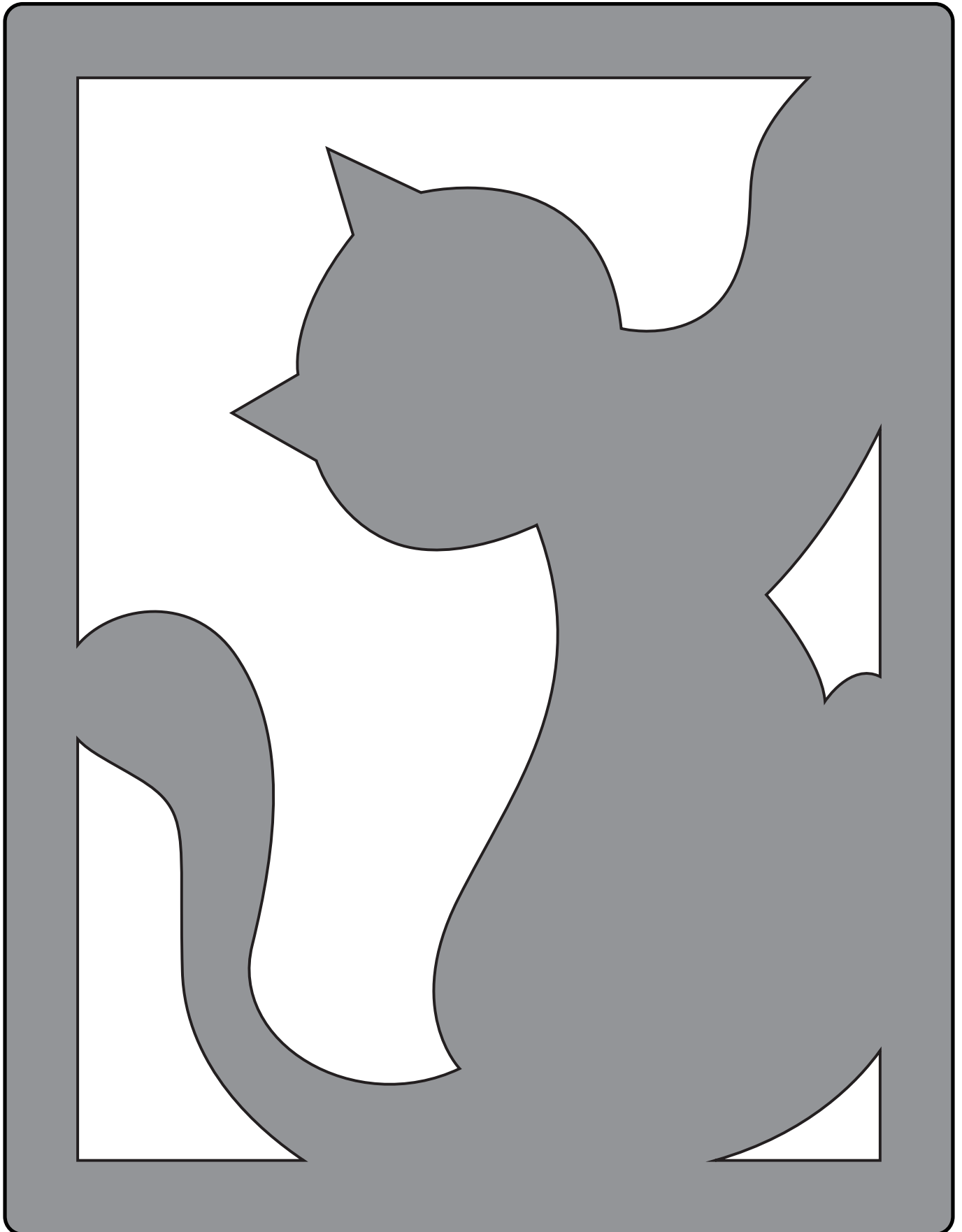
(voir verso)

Différenciation :

Remarques/prolongement :

Déroulement :

1. Annoncer la réalisation de vitraux pour la décoration des fenêtres d'un local de l'école.
2. Préciser que la tâche étant ardue et longue, elle sera réalisée par groupe ; chaque groupe aura donc la responsabilité d'un vitrail.
3. Expliquer la forme du travail : chaque membre du groupe, au moment qu'il désire dans un temps resté libre ou dans un temps d'ateliers, pourra s'atteler à la tâche du piquetage. Chacun devra donc faire un effort de précision dans son geste et chacun devra reconnaître le travail de l'autre : seul, on ne pourrait effectuer ce travail qu'en y restant occupé très longuement, ce qui n'est pas vraiment amusant ; on en serait lassé et on risquerait de ne pas être précis. Ensemble, on peut faire bien et agréablement.
4. Laisser les enfants former des groupes et noter sur des cartons-tableaux le nom des participants à chaque groupe : ils pourront y tracer une croix à chaque fois qu'ils choisissent cette tâche.
5. Mettre le matériel à disposition des groupes ; veiller à ce que chacun participe, se responsabilise quant à la qualité du travail, respecte le travail effectué par d'autres.



Activités non dirigées

N° fiche	Titre	Objectif(s)

Nom de l'espace d'activités non dirigées :

Espace découpages

Fiche AND

Classe : M3

Période : du au

Appropriation de l'espace : Découpages simples, utilisation des outils.

Objectif d'apprentissage : ☐ Fr ☐ Arts ☐ Math ☐ Sc ☐ Tech ☐ S.H. ☐ Philo ☒ Éd phys

Rencontré à travers :

• consignes Découper des bandelettes de papier (pour un collage ultérieur).

• matériel Feuilles A4 / ciseaux

Vocabulaire spécifique : Bandelettes; étroit, large; maintenir, maintien.

Intervention de l'adulte : Assistance pour la préhension des ciseaux ou le maintien de la feuille à découper.

Période : du au

Appropriation de l'espace : Découpages de bandelettes de longueurs différentes.

Objectif d'apprentissage : ☐ Fr ☐ Arts ☒ Math ☐ Sc ☐ Tech ☐ S.H. ☐ Philo ☐ Éd phys

Rencontré à travers :

• consignes Découper des bandelettes de papier de longueurs diverses pour un classement par ordre (dé)croissant ultérieur.

• matériel Feuilles A3 et A4 / ciseaux

Vocabulaire spécifique : Comparer, grandeurs, longueur, long, court...

Intervention de l'adulte : Veiller à faire verbaliser les différences entre les bandes découpées (voc. math.)

Nom de l'espace d'activités non dirigées :

Espace découpages (suite)

Fiche AND

Classe : M3

Période : du au

Appropriation de l'espace : Découpage de morceaux de papier choisis dans un même coloris

Objectif d'apprentissage : ☐ Fr ☒ Arts ☐ Math ☐ Sc ☐ Tech ☐ S.H. ☐ Philo ☐ Éd phys

Rencontré à travers :

- **consignes** Découper des morceaux de papier en choisissant des tons d'un même coloris ; réaliser un panneau décor pour la classe.

- **matériel** Restes de papier / ciseaux.

Vocabulaire spécifique : Nom des couleurs et des nuances (bleu ciel, bleu marine..., rose, saumon..., violet, mauve...)

Intervention de l'adulte : Faire remarquer la pertinence des choix et faire nommer les nuances de couleur.

Période : du au

Appropriation de l'espace : Découpage en duo des éléments nécessaires à une réalisation.

Objectif d'apprentissage : ☐ Fr ☐ Arts ☐ Math ☐ Sc ☐ Tech ☐ S.H. ☒ Philo ☐ Éd phys

Rencontré à travers :

- **consignes** À deux, effectuer les découpages voulus, en se répartissant les tâches.

- **matériel** Gabarits à reproduire avant le découpage, papiers de couleur / ciseaux.

Vocabulaire spécifique : Celui qui correspond aux formes à découper et éventuellement aux coloris à respecter.

Intervention de l'adulte : Veiller à la bonne entente et à l'équilibre dans la répartition des tâches.

Activités répétées

N° fiche	Titre	Objectif(s)

Nom de l'activité répétée :

Copier du tableau à la feuille.

Fiche AR _____ Classe : M3

Réf. prog. : _____

Objectif terminal :

En fin ☒ de trimestre ☐ d'année ☐ de cycle, l'enfant devrait pouvoir : _____

reproduire une organisation en passant du plan vertical (tableau) au plan horizontal (feuille, cahier).

Période : du _____ au _____

Objectif : Occuper l'espace.

Moyens mis en place : Travail de tracés sur plan vertical.

Matériel : Tableau et craies blanches ou affiche et feutres noirs.

Référentiels : prénoms, graphismes.

Remarque : Un tracé par enfant.

Période : du _____ au _____

Objectif : Recopier une organisation spatiale donnée.

Moyens mis en place : Reproduction sur feuille individuelle des tracés réalisés au tableau.

Matériel : Feuilles blanches A4; feutres noirs.

Remarque : Demander à être attentif à la disposition et à la grandeur de signes à reproduire.

Période : du _____ au _____

Objectif : Compléter l'occupation de l'espace en visant l'harmonie.

Moyens mis en place : Travail de tracés sur plan vertical.

Matériel : Feutres de couleurs (nuances d'un même ton ; ex.: bleu ciel, bleu foncé).

Remarque : Un tracé par enfant, avec pour consigne de veiller à la répartition des tracés.

Nom de l'activité répétée :

Copier du tableau à la feuille. (suite)

Fiche AR _____ Classe : M3

Réf. prog. : _____

Objectif terminal :

En fin ☒ de trimestre ☐ d'année ☐ de cycle, l'enfant devrait pouvoir : _____

reproduire une organisation en passant du plan vertical (tableau) au plan horizontal (feuille, cahier).

Période : du _____ au _____

Objectif : Recopier une organisation spatiale donnée.

Moyens mis en place : Reproduction sur feuille individuelle des tracés réalisés au tableau.

Matériel : Feuilles de travail employées dans la première copie ; feutres : tons choisis pour le travail précédent.

Remarque : Demander à être attentif(ve) à la disposition et à la grandeur de signes à reproduire : l'emploi d'un coloris nouveau doit aider à la reproduction des tracés dans l'espace.

Période : du _____ au _____

Objectif : Compléter l'occupation de l'espace en visant la répartition des collages.

Moyens mis en place : Collage de disques découpés dans des feuilles de couleur.

Matériel : Disques prédécoupés.

Remarque : Un collage par enfant. Demander à répartir les collages dans l'ensemble du tableau.

Période : du _____ au _____

Objectif : Recopier une organisation spatiale donnée.

Moyens mis en place : Reproduction des collages sur feuille individuelle.

Matériel : Feuilles de travail employées dans les copies précédentes. Pastilles de couleur autocollantes ou gommettes.

Remarque : Demander à être attentif à la disposition des collages par rapport aux signes déjà tracés.