



Domaine

- Parler-Ecouter
- Lire-Ecrire

Compétence ciblée

Assurer l'organisation
et la cohérence du message

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

– les pronoms personnels
– les utiliser

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Je, il, elle, tu, vous

Situation mobilisatrice

Découverte des photos

Tâche(s) de l'enfant

Dire ce qu'il voit sur la photo

Matériel

Photos réalisées lors de l'activité motrice

Organisation / Regroupement

Lors des ateliers,
groupe de deux ou trois enfants

Déroulement

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

- Présenter deux ou trois photos aux enfants, dont certaines sur lesquelles ils sont présents
- Faire énumérer ce que l'on y voit ; reformuler en employant les pronoms personnels adéquats.

Exemples : "Parah saute là !" "Kbarim !" → partir du langage de l'enfant et reformuler

→ "Tu sautes, c'est toi Parah."

"Là, c'est Kbarim, il saute au-dessus du bloc."

- Faire décrire à nouveau en notant qu'il ne faut pas répéter les prénoms

Remarques / prolongements

Verbalisation demandée à l'espace de motricité



Domaine

- ☐ Parler-Ecouter
- ☒ Lire-Ecrire

Compétence ciblée

Elaborer des contenus,

rechercher des idées

Objectif

- ☒ Savoir
- ☒ Savoir-faire
- ☐ Savoir-être

Sélectionner l'information

pertinente

Progression

- ☐ Découvrir
- ☐ Asseoir
- ☒ Expérimenter
- ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Affiche, date, lieu, ...

information, mot, lettre, phrase

Situation mobilisatrice Par le biais d'une affiche,
inviter au spectacle de la classe

Tâche(s) de l'enfant

- Enoncer les informations pertinentes
- Copier certains mots

Matériel Tableau noir, craie, feuille A3, colle,
bandelettes avec inscription des informations,
dessins

Organisation / Regroupement Atelier de 4 élèves
maximum

Déroulement

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

- Annoncer l'importance de communiquer à d'autres l'organisation du spectacle par une affiche
- Répartition en ateliers
- Rappeler ce qui doit être dit pour que d'autres soient intéressés par le spectacle : chacun donne son avis.
- Dans chaque atelier, discussion à propos de ce que l'on décide de retenir comme information.
Ensuite, dessin ou copie à partir de la boîte à mots, d'abécédaires...
- Comparaison des idées proposées par chaque atelier et choix argumenté des informations à retenir
- Après copie au tableau des informations retenues, vérification de la validité du choix opéré :
Quoi ? Où ? Quand ? Qui ? A-t-on tout dit ? ...
- Réalisation des affiches par collage des bandelettes avec les informations, copie éventuelle de
certains mots, illustrations de l'événement par collage des dessins colorisés

Remarques / prolongements

Réaliser une invitation : traduire les informations de l'affiche sous une autre forme
→ d'autres phrases

Titre : Ecrire à mamanClasse : M1 Fiche F3

Référence programme : _____

■ Domaine de l'apprentissage

- ☒ Lire-écrire
- ☐ Parler-écouter
- ☐ Nombre
- ☐ Solides et figures
- ☐ Grandeurs
- ☐ Traitement des données
- ☐ Psychomotricité
- ☐ Socio-motricité
- ☐ Motricité
- ☐ Construction du temps
- ☐ Eveil à la l'histoire
- ☐ Construction de l'espace
- ☐ Eveil à la géographie
- ☐ Eveil aux sciences
- ☐ Eveil à la technologie
- ☐ Eveil culturel
- ☐ Eveil artistique visuel, ☐ sonore ☐ corporel
- ☐ Relation à l'autre
- ☐ Autonomie
- ☐ Hygiène et santé

■ Objectif

- ☒ Savoir
- ☐ Savoir-faire
- ☐ Savoir-être

Comprendre qu'un "mot" (signes juxtaposés) représente une idée, un objet.

■ Prérequis

- ☒ à l'accomplissement de la tâche
- ☐ à l'apprentissage

Savoir ce qu'est... une pomme, un abricot, une poire...

■ Compétence ciblée**■ Progression dans l'apprentissage**

- ☒ Découvrir
- ☐ Expérimenter
- ☐ Asseoir
- ☐ Rappeler

■ Situation mobilisatrice

- ☒ Projet
- ☐ Jeu
- ☐ Défi
- ☐ Situation-problème
- ☐ Evénement inhabituel
- ☐ Découverte d'un matériel
- ☐ Autre

Réalisation d'une compote

■ Evaluation

- ☐ de l'atteinte de l'objectif :

Critère retenu : Lors d'une activité ou d'une interpellation ultérieure,
demander à ce qu'un mot soit écrit pour être lu par autrui.

- ☐ des comportements : _____

■ Modalités

○ Tâche :

Réaliser un carton (dessin, "écriture" = traces diverses) pour préciser à maman quel fruit apporter : trouver une façon de faire qui soit "lisible" pour maman.

○ Matériel :

des cartons, des pastels ou des feutres

○ Organisation : Lors des ateliers, après accueil et calendrier ; une table de travail dirigé

○ Regroupement(s) :

● frontal ○ tutorat ○ groupe ○ équipe ○ travail individuel ○ ateliers
par 4 ou 5 enfants

○ Vocabulaire spécifique :

écrire, mot, lire

○ Déroulement :

Points à traiter éventuellement : Emergence des déjà-là - Différenciations prévues - Remédiation possible - Structuration

- Annoncer la réalisation de la compote le lendemain, noter au calendrier et mentionner le fait qu'il faut apporter les fruits
- Comment se souvenir de ce qu'il faut apporter ? Comment le dire à maman ?
- A l'atelier : reposer la question aux enfants et leur donner la possibilité de dessiner ou "d'écrire" (traits divers) le fruit à apporter sur un carton.
- Faire ensuite "lire" le carton à d'autres (enfants de la classe, enfants plus âgés, enseignants)
- Suite à l'impossibilité très probable de "lire" correctement les traces des enfants, proposer d'écrire "comme les grands" un "mot avec des lettres" sur des cartons (un par enfant)
- Envoyer chacun faire lire son carton par un adulte ou un élève plus âgé et au verso dessiner le fruit correspondant à ce qui a été lu.
- Montrer que tous les mots semblables induisent un même dessin.
- Réaliser le carton pour maman en ajoutant le mot au dessin de l'enfant.

■ Prolongements

● à l'apprentissage

● à l'activité

Comparer les fruits apportés aux cartons réalisés : "Les mamans ont-elles bien lu ?"



Domaine

- ☐ Parler-Ecouter
☒ Lire-Ecrire

Compétence ciblée

Elaborer des significations

Objectif

- ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Emettre des hypothèses et les vérifier

Progression

- ☐ Découvrir ☒ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Situation mobilisatrice Une affiche nous informe de l'arrivée d'un cirque

Tâche(s) de l'enfant

Décrire, puis suggérer ce qui est écrit et trouver des moyens pour vérifier les propositions

Matériel L'affiche, les référents de la classe comme le calendrier, les mots appris qui concernent le thème du cirque

Organisation / Regroupement Grand groupe

Déroulement

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

- Découverte de l'affiche reçue, description des illustrations
- Emission d'hypothèses : on ne devine pas, on s'appuie sur des indices.
- Vérification par comparaison des termes écrits avec les référentiels : boîte à mots, mots découverts peu avant et qui concernent le thème, mots du calendrier...
- Verbalisation des stratégies d'identification : même nombre de lettres, même(s) lettre(s) au début, en fin de mot, mêmes lettres "qui montent" (b), avec un point (i), comme dans un prénom de la classe, parce qu'on entend...

Remarques / prolongements

Classer l'affiche selon le critère "intention" ou le critère "forme" parmi d'autres écrits déjà rencontrés

Le 10 octobre 2011
à 15 heures

Grand spectacle de cirque



à l'école
des petits moineaux

Entrée : 2 euros

Qui en a le plus ?

Domaine

- ☒ Nombres ☐ Solides et figures
☐ Grandeurs ☐ Traitement de données

Compétence ciblée

Dénombrer

Objectif

- ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Organiser les quantités pour les
comparer

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Chaîne numérique



Fiche Math :

2

Classe :

M2

Réf prog :

Situation mobilisatrice Jeu avec dé

Tâche(s) de l'enfant Jouer, puis comparer les gains

Matériel Planches de comptage, dés (1 à 4),
pions (40), 2 boîtes de rangement pour les
pions

Organisation / Regroupement

Jeu par 2

Déroulement

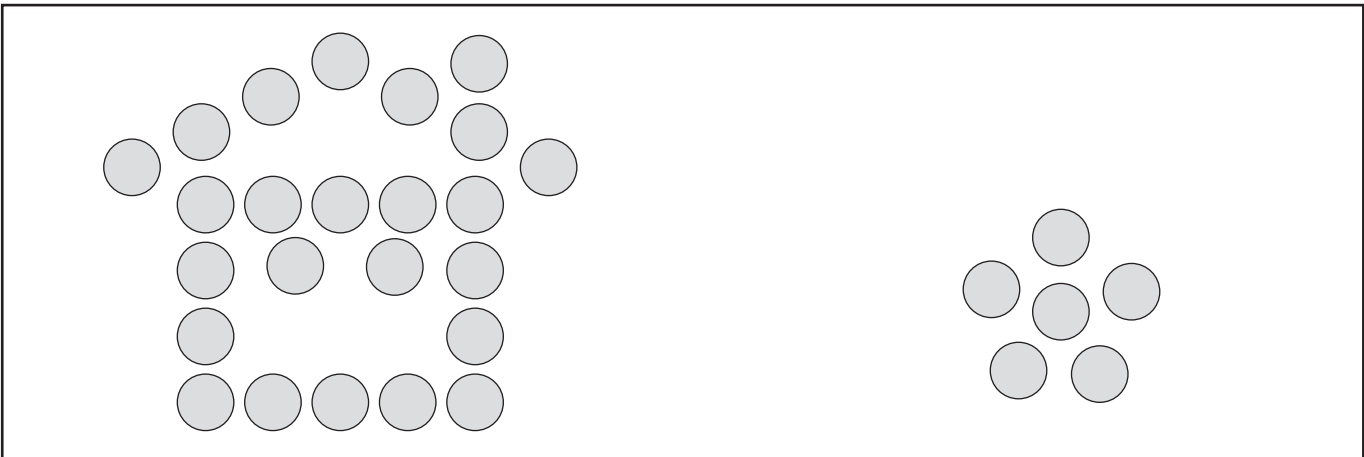
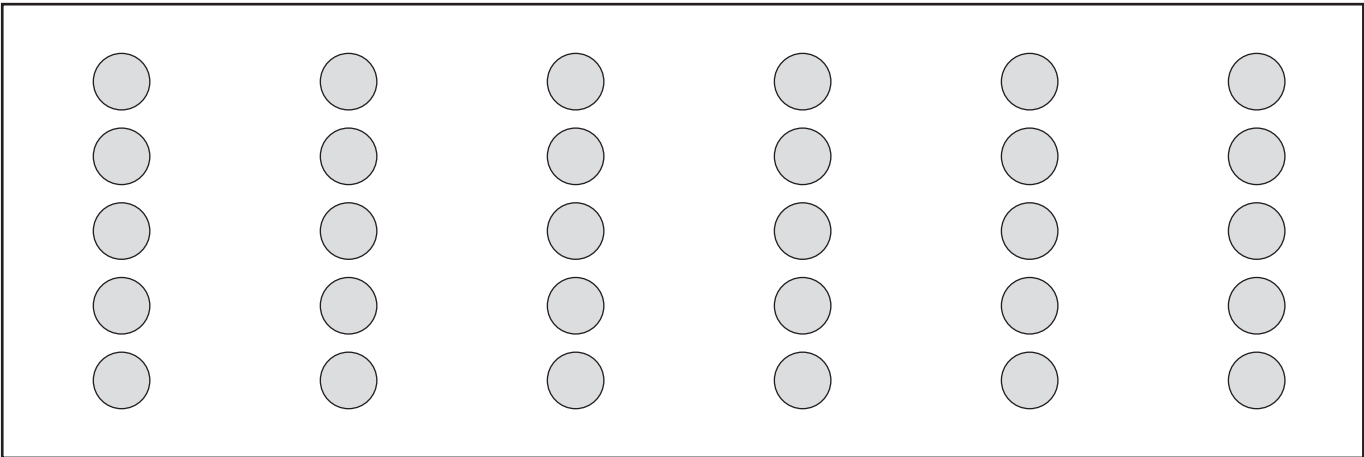
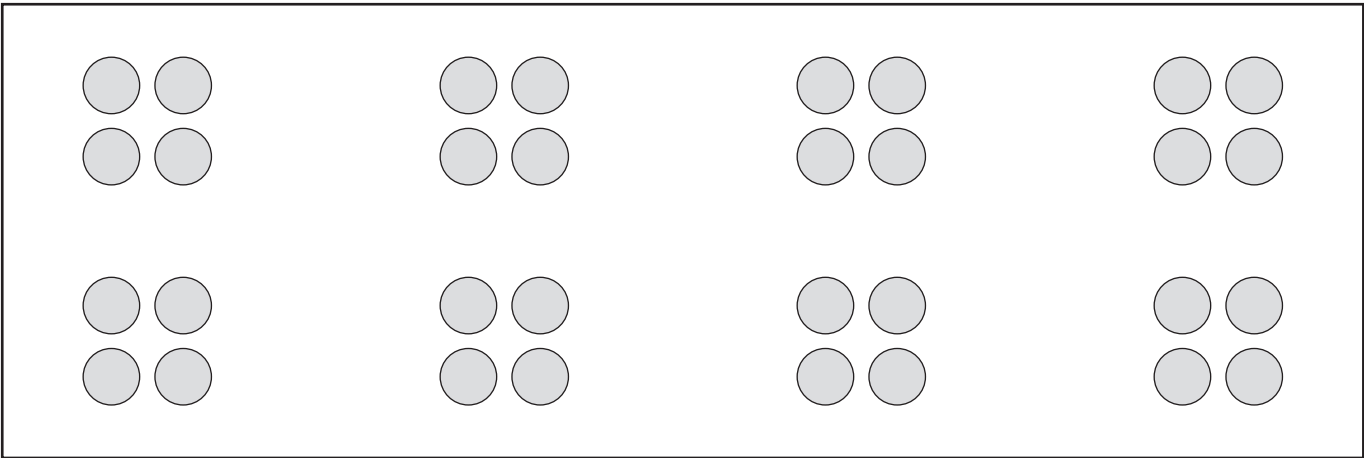
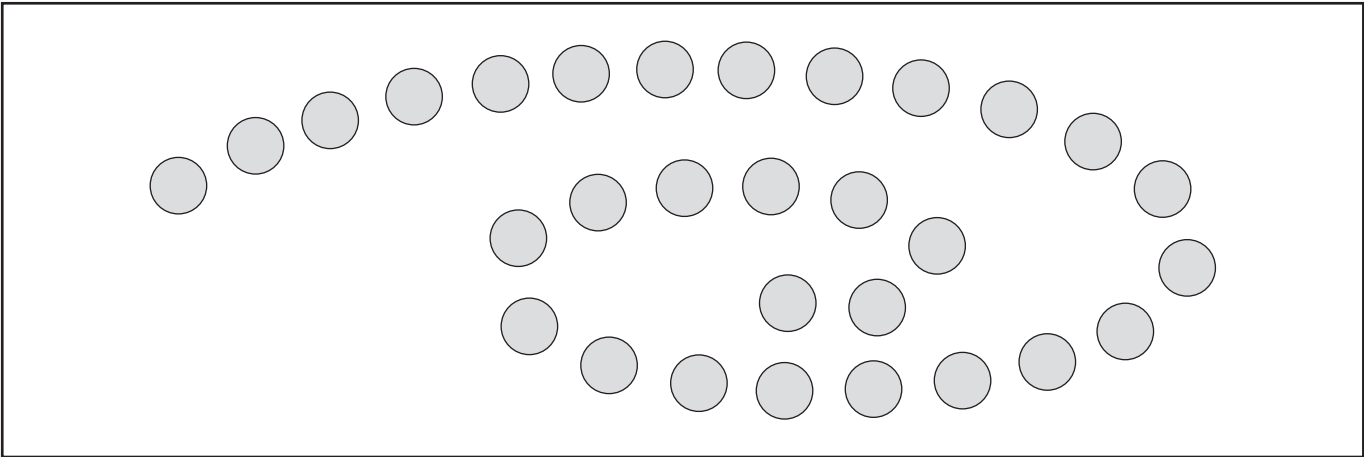
Points à traiter éventuellement : Définition des prérequis - Différenciations - Structuration - Evaluation

- Jeu : lancer le dé, lire le schéma et prendre le nombre de pions indiqué par le dé
- Rassembler les pions acquis dans sa boîte au fur et à mesure du jeu
- Une fois que tous les pions sont gagnés, chercher qui en a le plus.
- Différentes planches seront disponibles pour le comptage. Les enfants auront à choisir les plus adéquates pour faciliter le comptage.
- Comparer les gains en dénombrant non pas les pions mais les séries de pions et au besoin ceux qui restent en dehors d'une série.

Remarques / prolongements

Références et / ou modèle au verso.

Planches à agrandir et à photocopier deux fois.



Toujours 3 !

Domaine

- Nombres ○ Solides et figures
○ Grandeurs ○ Traitement de données

Compétence ciblée

Dénombrer

Objectif

- Savoir ○ Savoir-faire ○ Savoir-être

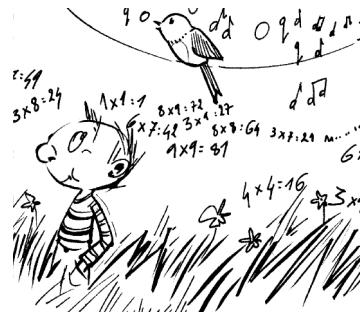
Invariance

Progression

- Découvrir ○ Asseoir
● Expérimenter ○ Rappeler

Vocabulaire spécifique

nom des couleurs, gros, grand, petit,
le même, la même quantité



Fiche Math :

4

Classe :

M1

Réf prog :

Situation mobilisatrice Jeu avec des ballons

Tâche(s) de l'enfant Rassembler au plus vite
le nombre de ballons demandé

Matériel Balles, ballons de tailles et de couleurs
diverses, cerceaux (1 par enfant), gommettes
rondes (couleurs et grandeurs diverses), cartons
avec schèmes de 1 à 3

Organisation / Regroupement

Grand groupe, salle ou cour de récréation

Déroulement

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

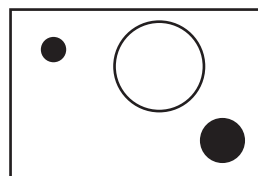
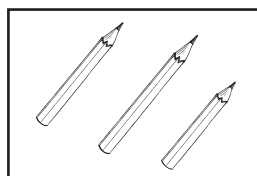
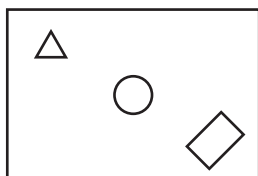
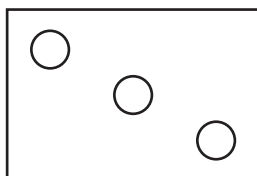
- Explication du jeu : déposer dans un cerceau le nombre de balles ou ballons indiqué par le schème montré et annoncé par l'enseignant. A chaque compte exact, l'enfant se voit récompensé d'une gommette (couleurs et grandeurs diverses)
- Première annonce, essai pour vérifier la compréhension du jeu
- Jeu de rapidité. Après chaque annonce, on vérifiera les ballons ou balles de chacun en répétant le comptage et en le comparant au schème inscrit sur le carton (correspondance terme à terme, placement des balles sur le schème, etc...) en insistant sur la non prise en compte des coloris ou des grandeurs
- Après 4 ou 5 parts, on comparera les gommettes obtenues par chacun avec les schèmes des cartons. Qui a 1, 2 ou 3 gommettes ?

Remarques / prolongements

- Répéter ce genre de situation avec un autre matériel (ex : crayons, feutres, pastels de couleurs et grandeurs différentes) (+ voir verso)

Références et / ou modèle au verso.

- Etablir une synthèse de type...



... enrichie à chaque jeu

Sauter

Fiche Psm :

1

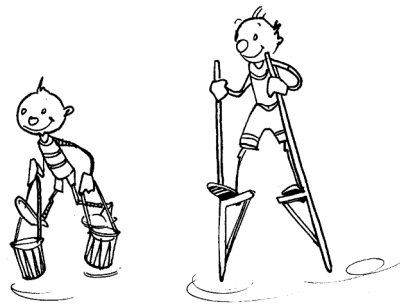
Classe :

M1

Réf prog :

Domaine

- ☐ Psychomotricité ☒ Motricité
☐ Socio-motricité



Compétence ciblée

Maîtriser les grands mouvements

Objectif

- ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Sauter

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Sauter, un saut, au-dessus

Situation mobilisatrice Vécu de classe : jeu

Tâche(s) de l'enfant Passer par-dessus les objets
en sautant

Matériel Cubes, pièces de jeux de petite taille,
boîtes de rangement

Organisation / Regroupement Grand groupe / salle

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.)

- Les enfants sont rassemblés dans un même espace de la salle.
- Stimuler le fait de trébucher et renverser la boîte de jeux
- Donner la consigne de traverser la salle pour y chercher les boîtes de rangement et donner l'exemple de sauter par-dessus les objets
- Donner la main aux plus hésitants
- Une fois la salle traversée, opérer le ramassage
- Recommencer "pour le plaisir"
- Répéter ce "jeu" nouveau les jours suivants avec d'autres objets

Commenter les mouvements, efforts, difficultés pour introduire le vocabulaire adéquat
Faire verbaliser ces mouvements, efforts, difficultés lors de la répétition du jeu

Remarques / prolongements

- Lecture d'image (photos à prendre lors de ces séquences motrices)
- Espace non dirigé avec même exercice

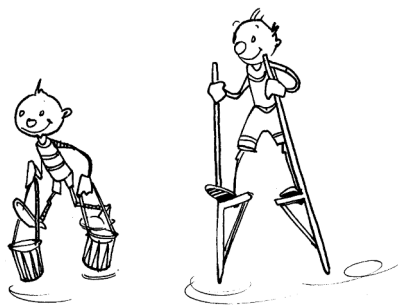
Références et / ou modèle au verso.

Danse avec des ballons (1)

d'après une activité proposée par Mme Horrion d'Aryville

Domaine

- ☐ Psychomotricité ● Motricité
☐ Socio-motricité

**Fiche Psm :**2**Classe :**M3**Réf prog :****Compétence ciblée**Adapter ses mouvements**Objectif**

- ☐ Savoir ● Savoir-faire ● Savoir-être

Percvoir un rythme et l'exprimer
avec le corps

Progression

- Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifiquepropre aux mouvementsproposés par les enfants

Situation mobilisatrice Trouver une danse pour
la fête des parents

Tâche(s) de l'enfant

- Bouger les bras sur la musique
- Imiter l'autre

Matériel Ballons de baudruche

Organisation / RegroupementGrand groupe / salle ou cour de récréation**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.)

- Ecouter de la musique (rythme simple - 4 temps - régulier)
- Essais de mouvements (activité libre) avec respect du rythme
- Présentation des mouvements au groupe
- Imitation de mouvements par tous
- Verbalisation des performances : difficultés ou facilités dues au rythme, au maintien du ballon ou à l'imitation

Remarques / prolongementsMise en forme de la danse

Références et / ou modèle au verso.

Danse avec des ballons (2)

d'après une activité proposée par Mme Horrion d'Aryville

Fiche Psm :

3

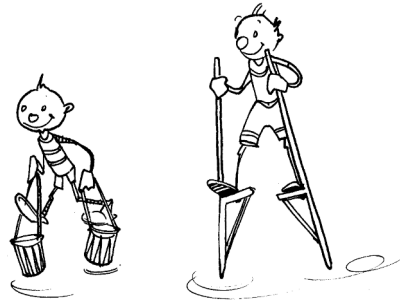
Classe :

M3

Réf prog :

Domaine

- ☐ Psychomotricité ☐ Motricité
☒ Socio-motricité

**Compétence ciblée**

Agir collectivement dans une
réalisation commune

Objectif

- ☐ Savoir ☐ Savoir-faire ☒ Savoir-être

Respecter les choix des autres dans
un mouvement de groupe

Progression

- ☐ Découvrir ☒ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

/

Situation mobilisatrice Danse pour les parents**Tâche(s) de l'enfant** Exécuter les mouvements

retenus et dont l'impulsion est donnée
par autrui

Matériel Ballons de baudruche de 3 couleurs**Organisation / Regroupement** Palle - Equipes (3)**Déroulement**

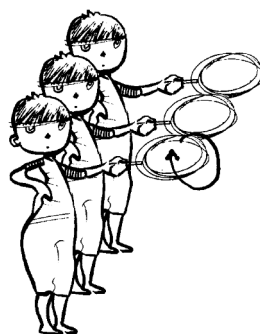
Points à traiter éventuellement : Différenciations - Structuration à travers le langage (on explique le ressenti et son pourquoi ; on propose éventuellement des solutions, des adaptations.)

- Rappeler les mouvements proposés lors des séances précédentes
- Choisir 3 mouvements par équipe
- Choisir un meneur
- Effectuer les mouvements retenus sous l'ordre du meneur et en respectant le rythme
Le meneur, à genoux devant son équipe, ne dispose pas de ballon.

Remarques / prolongements

Références et / ou modèle au verso.

1.



Le ballon de baudruche
passe de gauche à droite
par dessus la tête.

Le ballon de baudruche
passe d'avant en arrière.

Faire tourner le ballon
de baudruche d'un côté

2.



Passer le ballon devant
d'une main à l'autre

Passer le ballon devant
de gauche à droite avec
main droite

A deux mains au-dessus
de la tête d'avant en
arrière

3. ...



Domaine

- Eveil aux sciences
- Eveil à la technologie

Compétence ciblée

Investiguer des pistes de recherche

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Concevoir une procédure expérimentale simple

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Nom des couleurs et de leurs nuances ;
mélanger

Situation mobilisatrice Situation-problème née du besoin de nuances pour certains coloris (peinture)

Tâche(s) de l'enfant

Décrire des procédures et en garder la trace

Matériel Pots de peinture : rouge, vert, bleu,

orange, blanc, jaune, violet, brun

Des feuilles de papier et des feutres de couleur

Organisation / Regroupement Ateliers

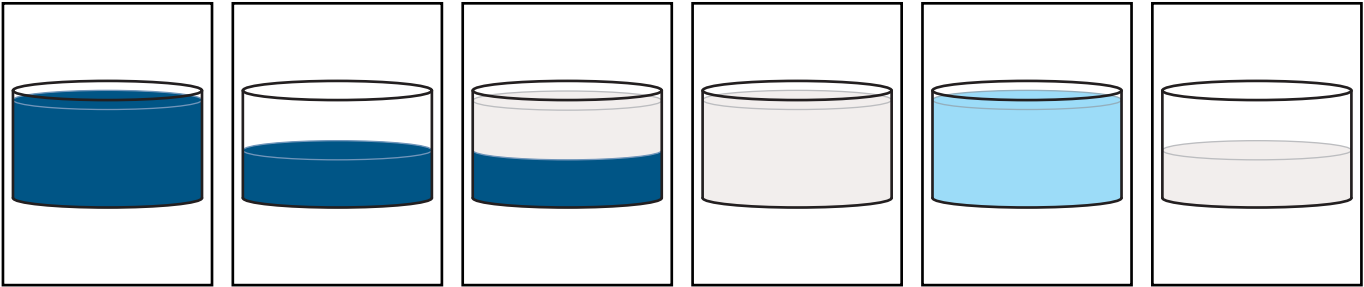
Déroulement

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

- Poser le problème : désir de peindre en utilisant des nuances pour chaque couleur et manque de variété des coloris de gouaches disponibles en classe
- En atelier, par deux ou trois, les enfants ont à discuter des solutions possibles au départ des pots de gouache à leur disposition.
- Il leur est demandé de dessiner ce qu'ils retiennent comme proposition.
- En grand groupe, on "lit" les traces ainsi réalisées et on élimine les doublons.
- Expérimentation des solutions proposées
- Conclusion des expérimentations par élimination des propositions non valables (ex. : bleu + jaune pour obtenir du bleu ciel)
- Réalisation de nouvelles nuances par mélange des gouaches de chaque coloris avec du blanc
- Structuration : relecture des propositions valables et affichage à l'espace peinture

Remarques / prolongements

- Peinture avec les nuances obtenues
- Réinvestir la procédure pour la réalisation de couleurs secondaires



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Quel outil ?

d'après une activité proposée par Mme Dellacherie de Melen

Domaine

- ☐ Eveil aux sciences
☒ Eveil à la technologie

Compétence ciblée

Manipuler, utiliser des outils

Objectif

- ☐ Savoir ☒ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Découvrir, choisir et utiliser

les outils adéquats

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Nom des outils



Fiche Sc :

2

Classe :

M1

Réf prog :

Situation mobilisatrice Jeux aux bacs de matières

Tâche(s) de l'enfant Remplir une bouteille avec les outils proposés

Matériel Une bouteille par enfant, bac d'eau, de riz, de haricots, 3 fois chaque série d'outils : seringue, entonnoir, cuiller, pinceau, pelle, cruche, chalumeau, tournevis, ...

Organisation / Regroupement Trois ateliers avec "tournante"

Déroulement

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

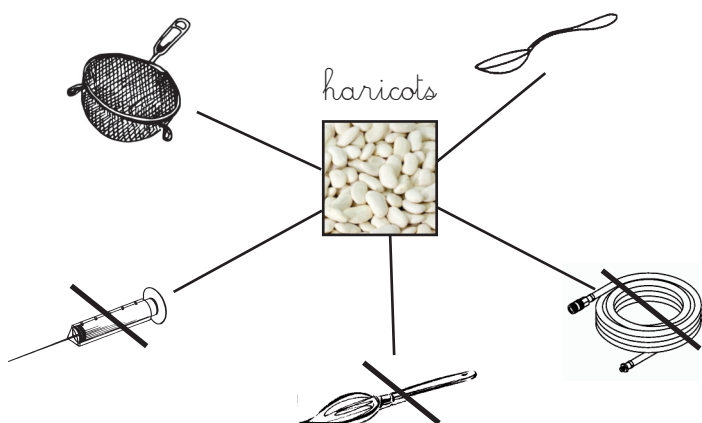
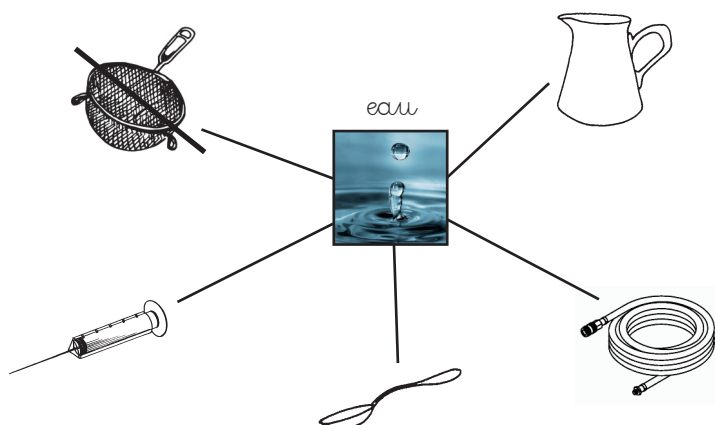
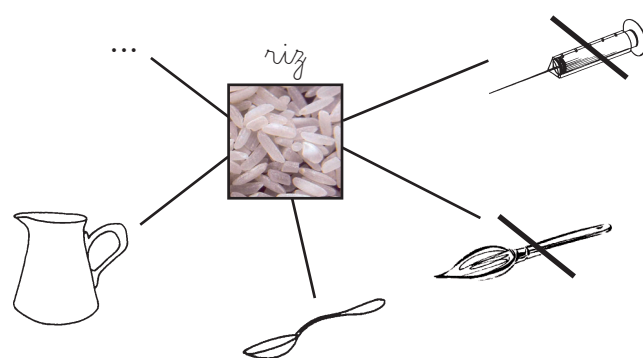
- Expliquer le défi : remplir la bouteille
- Laisser expérimenter à chaque atelier, faire verbaliser :
Ça marche ? Bien ? Mieux qu'avec tel autre outil ?
- Changement d'atelier ; même démarche (voir si les enfants re-expérimentent avec les mêmes outils que pour une autre matière.)
Verbaliser la facilité ou la difficulté : plus efficace ou non que pour le riz, l'eau...
- Retour en grand groupe pour la synthèse : les volontaires viendront expliquer leur(s) action(s) en montrant matière et outil(s).
- Annoncer la reprise de l'activité pour mieux définir encore quel outil est efficace pour telle matière.

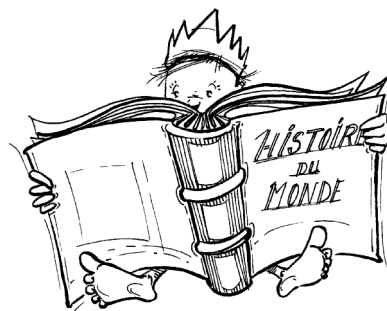
Remarques / prolongements

Reprise des ateliers avec - structuration à partir d'images
 - structuration globale sur panneau

Références et / ou modèle au verso.

Exemple de synthèse possible





Domaine

- Construction du temps
- Eveil à l'histoire
- succession
- durée

Compétence ciblée

Utiliser des repères fondés
sur le vécu

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Classer dans un ordre chronologique

Progression

- Découvrir
- Expérimenter
- Asseoir
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Avant, après, ensuite, pendant,
finalement

Situation mobilisatrice Activité de mélange
des couleurs

Tâche(s) de l'enfant Mettre les cartons dans un
ordre chronologique valable et argumenter son
choix

Matériel - Cartons représentant les pots de peinture
- Pots de peinture
- Bandes de papier avec 4 (5) cases
numérotées

Organisation / Regroupement Travail à deux
lors des "ateliers"

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Comparaison du (des) temps vécu(s) (temps personnel, temps d'autrui...) - Structuration - Evaluation

- Il faut préciser qu'il s'agit de construire une trace pour "se souvenir" des mélanges, des procédures.
- Travail à deux (différentes organisations sont possibles → l'argumentation est donc indispensable.)
- Présentation du travail au grand groupe
- Comparaison des organisations proposées
- Elimination des propositions non adéquates (différencier par la possibilité de manipulation selon les organisations proposées, avec éliminations progressives)
- Structuration orale par la lecture des suites chronologiques avec emploi d'un vocabulaire varié

Remarques / prolongements

Drôles de courses

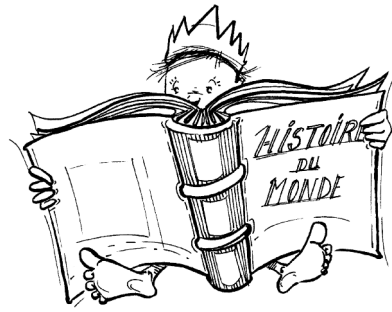
Fiche Hist :

2

Classe :

M2/M3

Réf prog :

**Domaine**

- Construction du temps
 - succession
 - durée
- Eveil à l'histoire

Compétence ciblée**Objectif**

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Vivre différemment une même durée

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Plus long, plus court, longtemps,
peu de temps, lent, rapide, ...

Situation mobilisatrice Défis dans la cour
de récréation

Tâche(s) de l'enfant Courir, marcher plus vite ou
moins vite en fonction d'une durée donnée

Matériel Un outil de mesure du temps (étalon non
conventionnel) : boîte à musique, air, chanson, ...

Organisation / Regroupement Groupe

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Comparaison du (des) temps vécu(s) (temps personnel, temps d'autrui...) - Structuration - Evaluation

Durant la récréation, on lance des défis.

Pendant le temps donné (mesure toujours identique), parcourir un trajet défini
(entre deux murs, deux marques au sol, ...) :

- une fois seulement
- deux fois (aller-retour)
- le plus possible d'aller-retour
- seulement la moitié du trajet

→ obligation de réguler son pas, sa course

Verbaliser la difficulté de respecter la consigne dans certains cas, dire pourquoi.

(suite au verso)

Remarques / prolongements

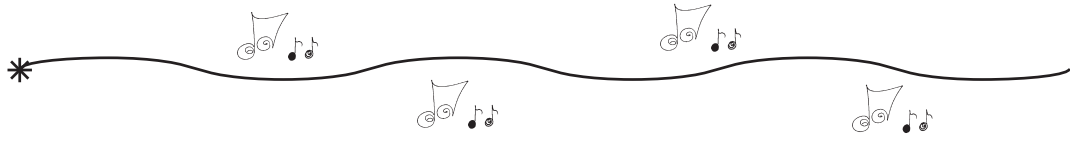
- Trouver d'autres manières de remplir ce temps défini par l'étalon choisi
- Trouver à mesurer le temps mis pour courir un trajet, pour marcher trois trajets, ...

(par exemple : reporter l'étalon)

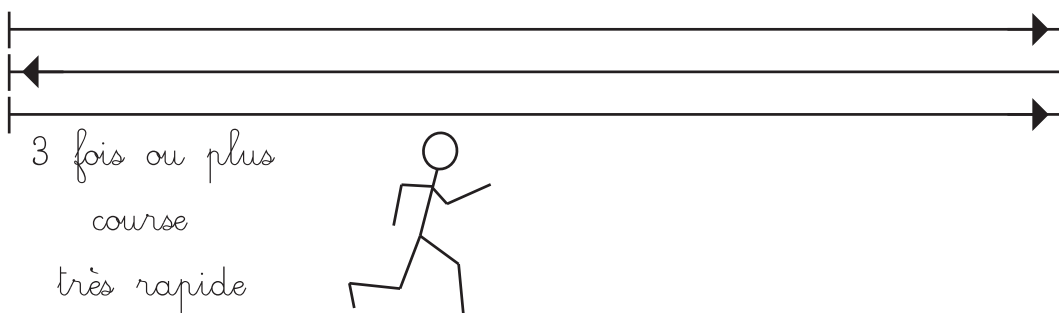
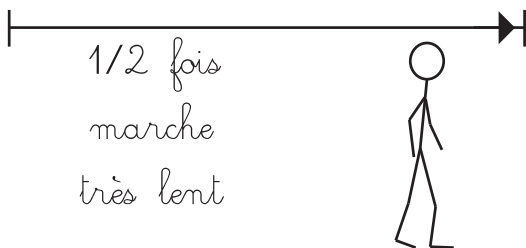
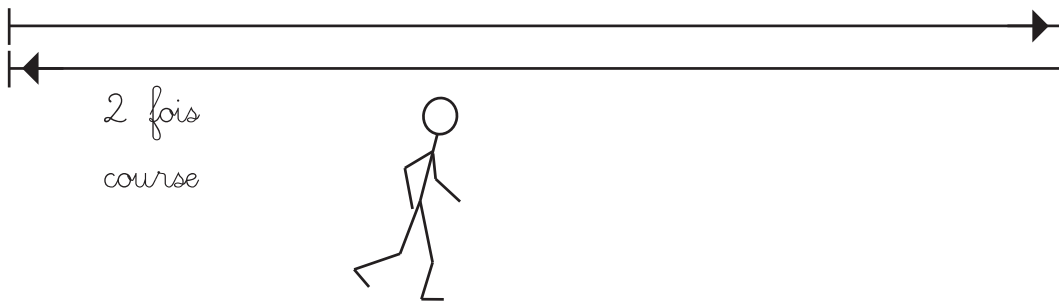
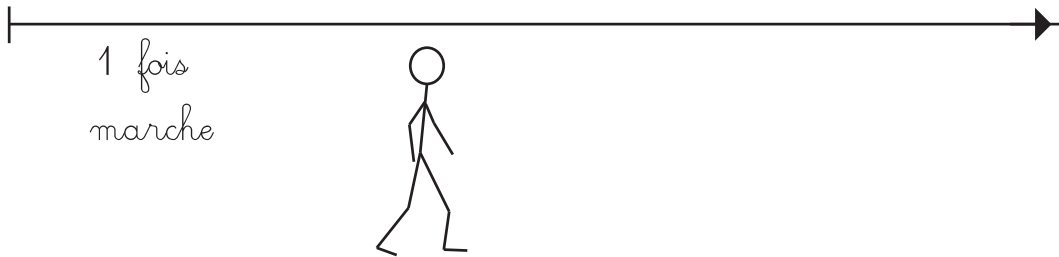
Références et / ou modèle au verso.

En classe, représenter le vécu, par exemple :

Pendant la musique de ...



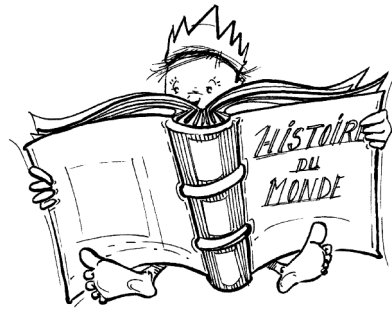
Je peux...



Je fais quoi demain ?

Domaine

- Construction du temps
 - succession
 - durée
- Eveil à l'histoire



Fiche Hist :

3

Classe :

M1

Réf prog :

Compétence ciblée

Utiliser des repères de temps

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Planifier son travail

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

Hier / aujourd'hui / demain /
après / avant

Situation mobilisatrice

Réalisation d'un bricolage

Tâche(s) de l'enfant

Organiser le travail

en trois temps

Matériel

- Calendrier de la semaine

- étiquettes "actions"

- calendrier et étiquettes individuelles

Organisation / Regroupement

Grand groupe -
individuel

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Comparaison du (des) temps vécu(s) (temps personnel, temps d'autrui...) - Structuration - Evaluation

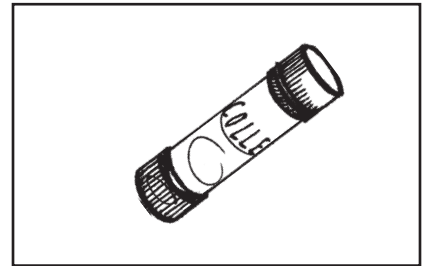
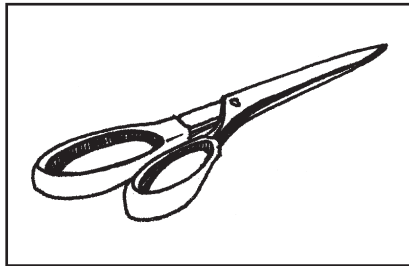
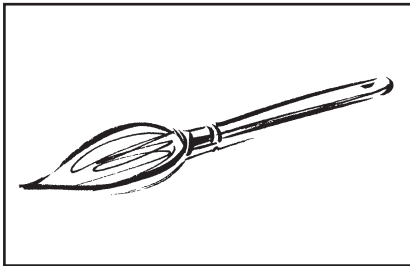
- Présenter le bricolage en 3 phases : peindre / couper / assembler
- Définir avec les enfants la nécessité de travailler en groupes et d'étaler la réalisation sur trois jours (aujourd'hui / demain / après)
- Montrer au calendrier de la classe (semaine) et citer des exemples de planification
Accrocher les étiquettes "actions"
- Proposer des calendriers individuels : chacun choisira le jour de début de son travail.
L'attention sera portée sur les trois jours indispensables (on peut commencer lundi ou mardi ou mercredi); chacun notera ce jour par le collage de la 1^{re} étiquette : peindre
- Chaque jour, on vérifiera qui fait quoi en fonction des calendriers personnels.
On ajoutera les étiquettes "actions" voulues → organisation de 1, 2 ou 3 groupes.
(suite au verso)

Remarques / prolongements

/

Références et / ou modèle au verso.

- A chaque ajout dans les calendriers, on veillera à faire dire :
 - Hier, j'ai peint.
 - Aujourd'hui, je découpe.
 - Demain, je collerai.
- En fin de matinée, on fera le bilan :
 - Qui a peint ? → montrer les calendriers (1 étiquette)
 - Qui a coupé ? → montrer les calendriers (2 étiquettes → avant, j'ai peint ; après, je collerai)
 - Qui a collé ? → montrer les calendriers (3 étiquettes)
 - Qui a terminé ?
 - Qui a encore à travailler ? Pour quoi faire demain ?
Qu'a-t-on dès lors fait aujourd'hui ? Et avant, hier ?



Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi

Ronde "Bonjour ma cousine"



Fiche Geo :

1

Classe :

M3

Réf prog :

Domaine

- Construction de l'espace
- Eveil à la géographie

Compétence ciblée

Utiliser des repères spatiaux

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Se diriger dans le sens contraire
du voisin

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

/

Situation mobilisatrice

Ronde

Tâche(s) de l'enfant Chanter et se mouvoir selon
les données dictées par la ronde

Matériel /

Organisation / Regroupement Grand groupe

Déroulement

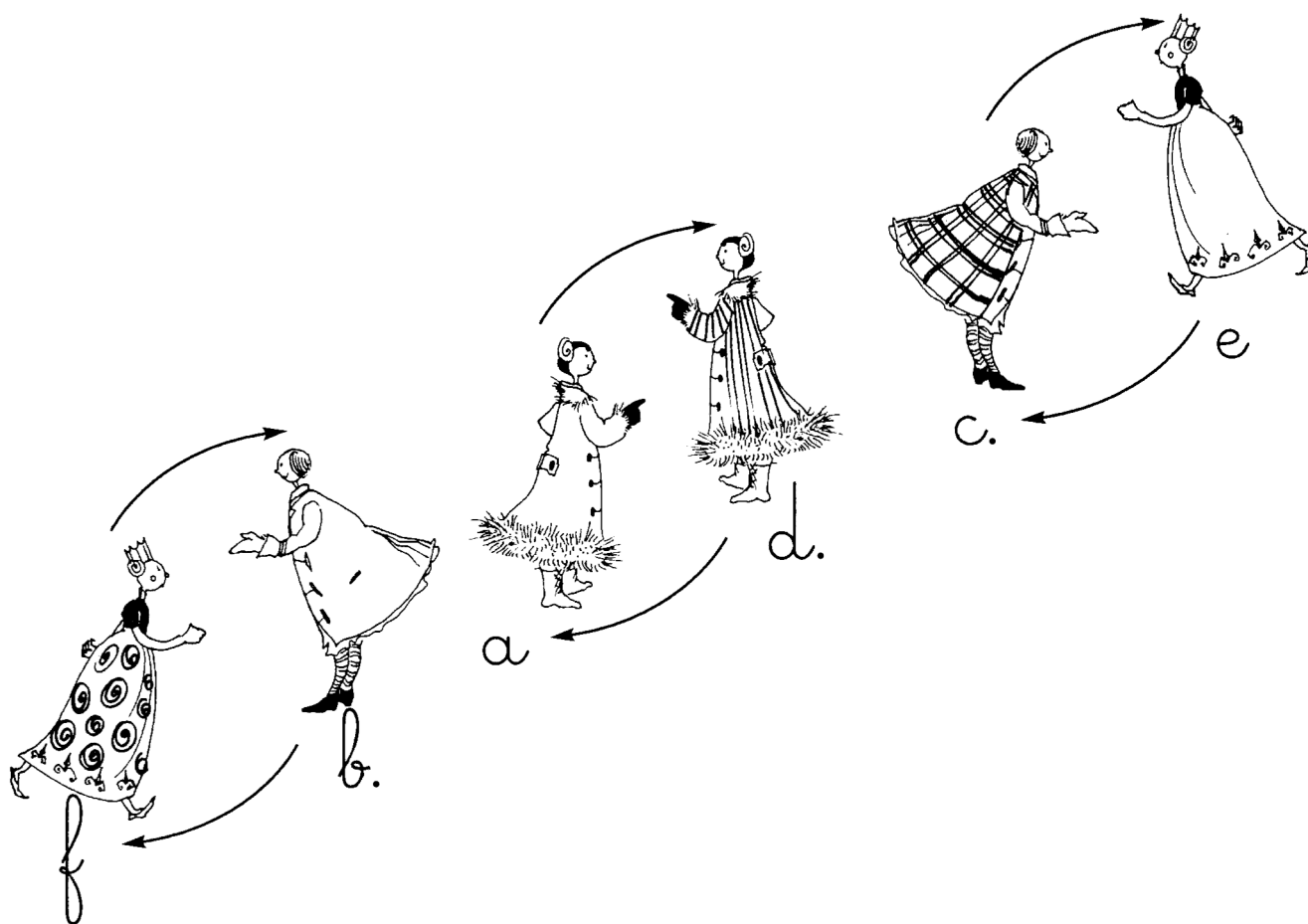
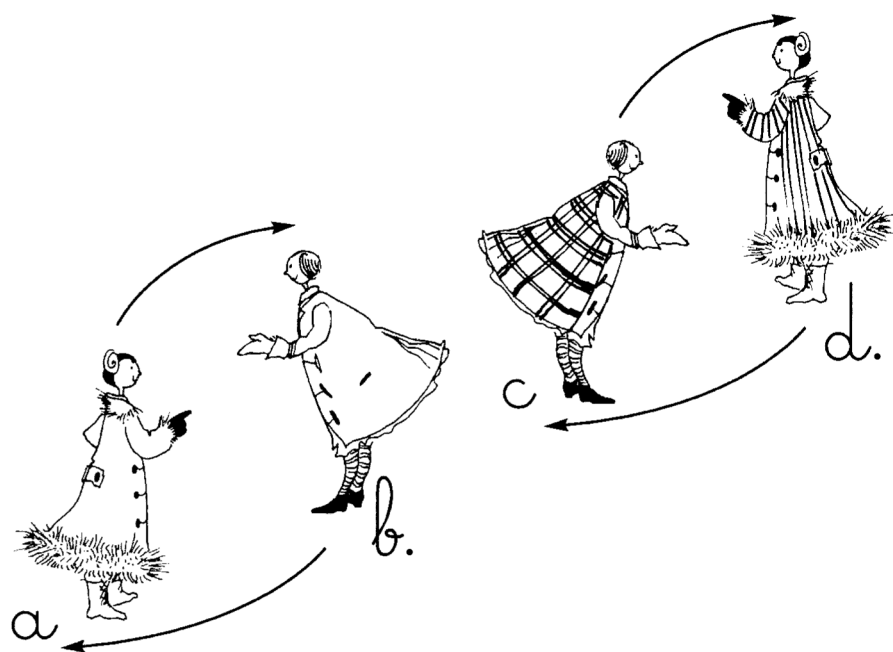
Points à traiter éventuellement : Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Evaluation

- Sur le cercle, deux par deux, face à face
- Se donner la main pour se saluer : "Bonjour ma cousine ! Bonjour mon cousin germain !".
- * • Agiter l'index pour attirer l'attention : "On m'a dit que vous m'aimiez".
- Agiter l'index latéralement en guise de dénégation : "Ce n'est pas la vérité !".
- Mains aux hanches, rotation à droite, à gauche : "Je ne m'en soucie guère, j'ai autre chose à faire !".
- Montrer de l'index derrière soi et devant soi : "Passez par ici et moi par là !".
- Se donner la main pour se saluer : "Au revoir ma cousine !".
- Avancer et rencontrer un nouveau partenaire, se donner la main pour se saluer (a → b) : "Bonjour mon cousin germain !".
- Reprendre à *

Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

Dessiner le chemin parcouru par chacun durant la ronde

Références et / ou modèle au verso.



Jeu d'association



Fiche Geo :

2

Classe :

M1

Réf prog :

Domaine

- Construction de l'espace
- Eveil à la géographie

Compétence ciblée

Situer

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Situer des éléments par rapport
à d'autres

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

À côté, au-dessus, en dessous, entre

Situation mobilisatrice

Jeu

Tâche(s) de l'enfant

Associer deux représentations
semblables

Matériel

12 cartons (6 situations)

Organisation / Regroupement

Jeu individuel

ou à 2

Déroulement

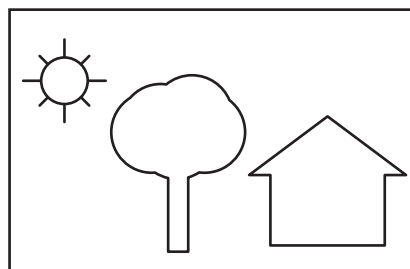
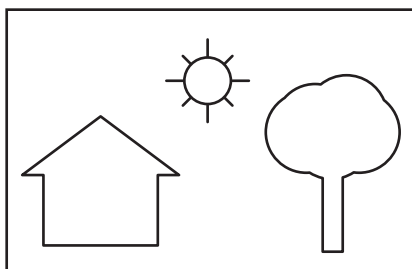
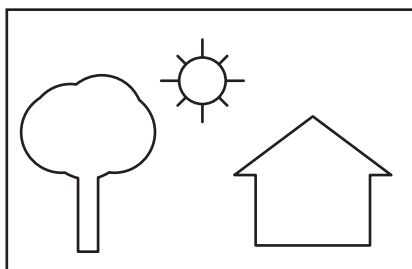
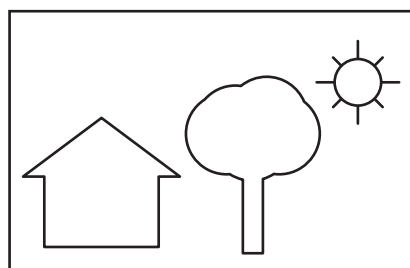
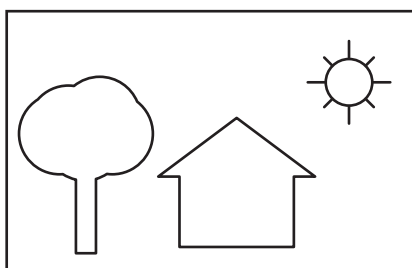
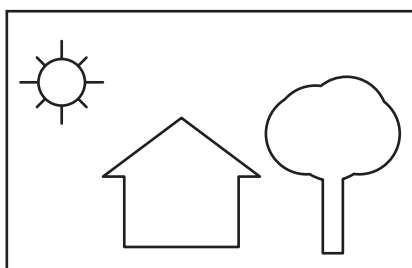
Points à traiter éventuellement : Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Evaluation

- Explication et découverte des cartons de jeu
- Association des cartons et justification (verbaliser les positions relatives des éléments)
- Jeu individuel ou par 2

Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

- Même jeu mais avec des éléments de couleurs différentes
- Ajouter de nouveaux cartons
- Fabriquer de nouveaux cartons avec les enfants en les comparant aux cartons existants.

Références et / ou modèle au verso.



Jeu du soleil



Fiche Geo :

3

Classe :

M2

Réf prog :

Domaine

- Construction de l'espace
- Eveil à la géographie

Compétence ciblée

Situer, orienter

Objectif

- Savoir
- Savoir-faire
- Savoir-être

Orienter un élément d'après un modèle

Progression

- Découvrir
- Asseoir
- Expérimenter
- Rappeler

Vocabulaire spécifique

/

Situation mobilisatrice

Jeu de rapidité d'exécution

Tâche(s) de l'enfant

Placer quatre pièces pour reproduire au plus vite un modèle

Matériel

Quatre pièces par joueur / des bouchons ou des gommettes, ...

Organisation / Regroupement

Jeu à 2, 3, 4

Déroulement

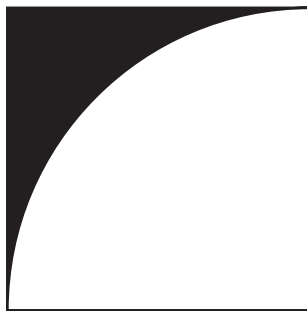
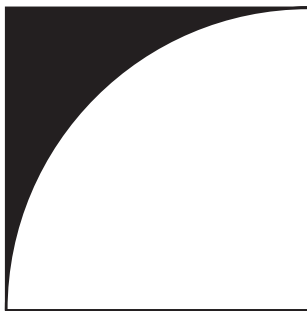
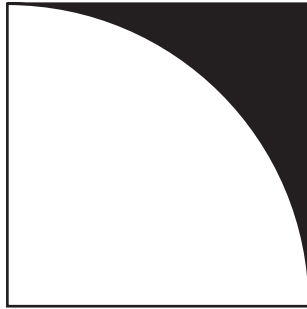
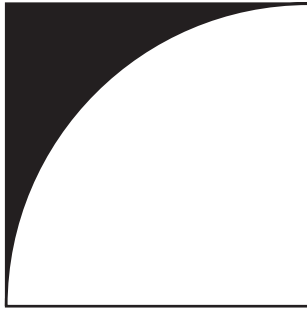
Points à traiter éventuellement : Vivre l'espace (ou le représenter) - Représenter l'espace (ou le vivre) - Structuration - Evaluation

- Un des joueurs organise ses quatre pièces pour former un seul carré.
- Les autres joueurs tentent de reproduire le modèle ainsi défini.
- Le plus rapide emporte un bouchon.
- Un autre joueur décide du modèle à reproduire et ainsi de suite.

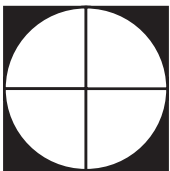
Remarques / prolongements (envisager la réciprocité, vivre ↔ représenter)

- Multiplier le nombre de pièces
- Modifier l'aspect des pièces

Références et / ou modèle au verso.



Exemple :



etc...

Fabriquer son pion

Domaine

- ☐ Eveil culturel ☐ Eveil artistique sonore
☐ Eveil artistique corporel ☒ Eveil artistique visuel



Fiche Arts :

1

Classe :

M2

Réf prog :

Compétence ciblée

Identifier et nommer les couleurs

Objectif

- ☒ Savoir ☐ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Distinguer et nommer les couleurs et les nuances

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Bleu, bleu foncé, bleu ciel...

vert, vert foncé, vert clair...

Situation mobilisatrice

Besoin de pions pour jouer

Tâche(s) de l'enfant

Fabriquer un pion en respectant la consigne : deux nuances d'une même couleur

Matériel

Peinture, bouchons en liège, perles, boules d'ouate, colle, rondelles en mousse, gommettes, cylindres en bois...

Organisation / Regroupement

Travail individuel proposé dans un espace spécifique (maximum trois élèves)

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Eveil critique (expression des ressentis) - Structuration - Evaluation (respect de toutes les productions)

Grand groupe :

- Donner la consigne de réaliser le pion avec un matériel au choix mais d'une seule couleur
- Montrer un élément et faire nommer la couleur. Montrer un autre élément de même couleur mais de nuance différente, faire nommer la couleur et donner un nom à la nuance
- Faire de même avec une autre couleur

Individuellement :

- Réalisation du pion (bricolage)
- Evaluation : chaque pion est analysé en fonction du respect de la consigne
- Structuration orale : faire dire la couleur et les nuances de chaque pion conforme à la consigne

Remarques / prolongements

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Faire un autre bricolage avec la même consigne• Coloriage ou peinture simple avec la même consigne | <ul style="list-style-type: none">• Tableaux avec coloris et nuances |
|---|--|

Références et / ou modèle au verso.

Sons graves et aigus

Domaine

- ☐ Eveil culturel ● Eveil artistique sonore
☐ Eveil artistique corporel ☐ Eveil artistique visuel



Fiche Arts :

2

Classe :

M1

Réf prog :

Compétence ciblée

Percvoir et différencier les sons

Objectif

- ☐ Savoir ● Savoir-faire ☐ Savoir-être

Distinguer son haut et son bas

Progression

- ☐ Découvrir ☐ Asseoir
☒ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

haut, aigu

bas, grave

Situation mobilisatrice Jeu moteur

Tâche(s) de l'enfant Se dresser, se recroqueviller vers le bas selon la hauteur du son

Matériel Flûte, piano ou extraits musicaux (par exemple : airs d'opéra)

Organisation / Regroupement Grand groupe

Déroulement

Points à traiter éventuellement : Eveil critique (expression des ressentis) - Structuration - Evaluation (respect de toutes les productions)

- Faire écouter des sons (ou extraits musicaux) aigus et graves
- Imaginer en bougeant le corps (enseignant = modèle) et en verbalisant les sensations
- Jouer à se tendre vers le haut ou descendre vers le bas en fonction des hauteurs des sons entendus
- Même jeu mais un enfant émet un son, les autres se meuvent en fonction de ce son.
- Même jeu mais un enfant émet un son ; les autres, en se mouvant, reproduisent ce son.

Remarques / prolongements

Références et / ou modèle au verso.

Je suis un artiste, lequel ?

Domaine

- ☒ Eveil culturel
- ☐ Eveil artistique sonore
- ☐ Eveil artistique corporel
- ☐ Eveil artistique visuel



Fiche Arts :

3

Classe :

M1/M2

Réf prog :

Compétence ciblée

Décrire des productions d'artistes

Objectif

- ☒ Savoir
- ☐ Savoir-faire
- ☐ Savoir-être

Différencier peinture, sculpture,
dessin, photo

Progression

- ☒ Découvrir
- ☐ Asseoir
- ☐ Expérimenter
- ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

sculpture, peinture, photo, dessin
sculpteur, peintre, photographe,
dessinateur

Situation mobilisatrice Choisir son mode
de réalisation

Tâche(s) de l'enfant Décrire les particularités des
différentes représentations de personnages

Matériel Une peinture, une sculpture, un dessin,
une photo, des reproductions de peintures, sculptures,
dessins, photos, des illustrations d'artistes au travail

Organisation / Regroupement Grand groupe / ateliers

Déroulement

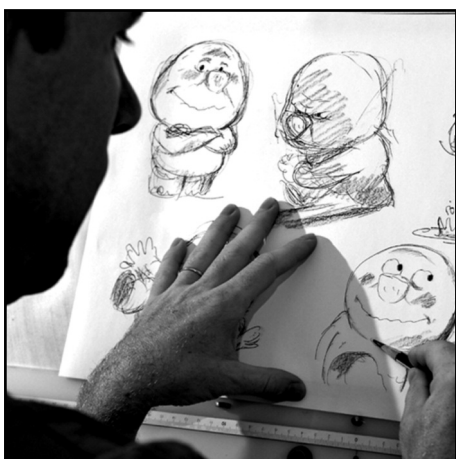
Points à traiter éventuellement : Eveil critique (expression des ressentis) - Structuration - Evaluation (respect de toutes les productions)

- Découvrir des représentations d'un personnage, les décrire en les comparant
- Trouver des similitudes, des différences entre les œuvres
- Associer type d'œuvre et artiste (moyen de réalisation)
- En atelier, classer des reproductions en fonction du type de réalisation
- Choisir comment on réalisera son "œuvre" : quel genre d'artiste on sera,
quel moyen on emploiera

Remarques / prolongements

Réalisation d'une "œuvre" (personnage) en quatre ateliers

Références et / ou modèle au verso.





Domaine

- Relation à l'autre ○ Autonomie
- Hygiène et santé

Compétence ciblée

Objectif

- Savoir ○ Savoir-faire ● Savoir-être

Respecter l'ordre d'action

(décentration)

Progression

- Découvrir ○ Asseoir
- Expérimenter ○ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Situation mobilisatrice

Jeu de l'oie

Tâche(s) de l'enfant

Lancer le dé à son tour, attendre que les autres aient joué

Matériel

Planche de jeu, dé avec schèmes de un

à trois, des pions

Organisation / Regroupement

Jeu par trois au

moment de l'accueil, des ateliers

Déroulement

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

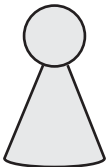
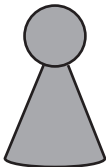
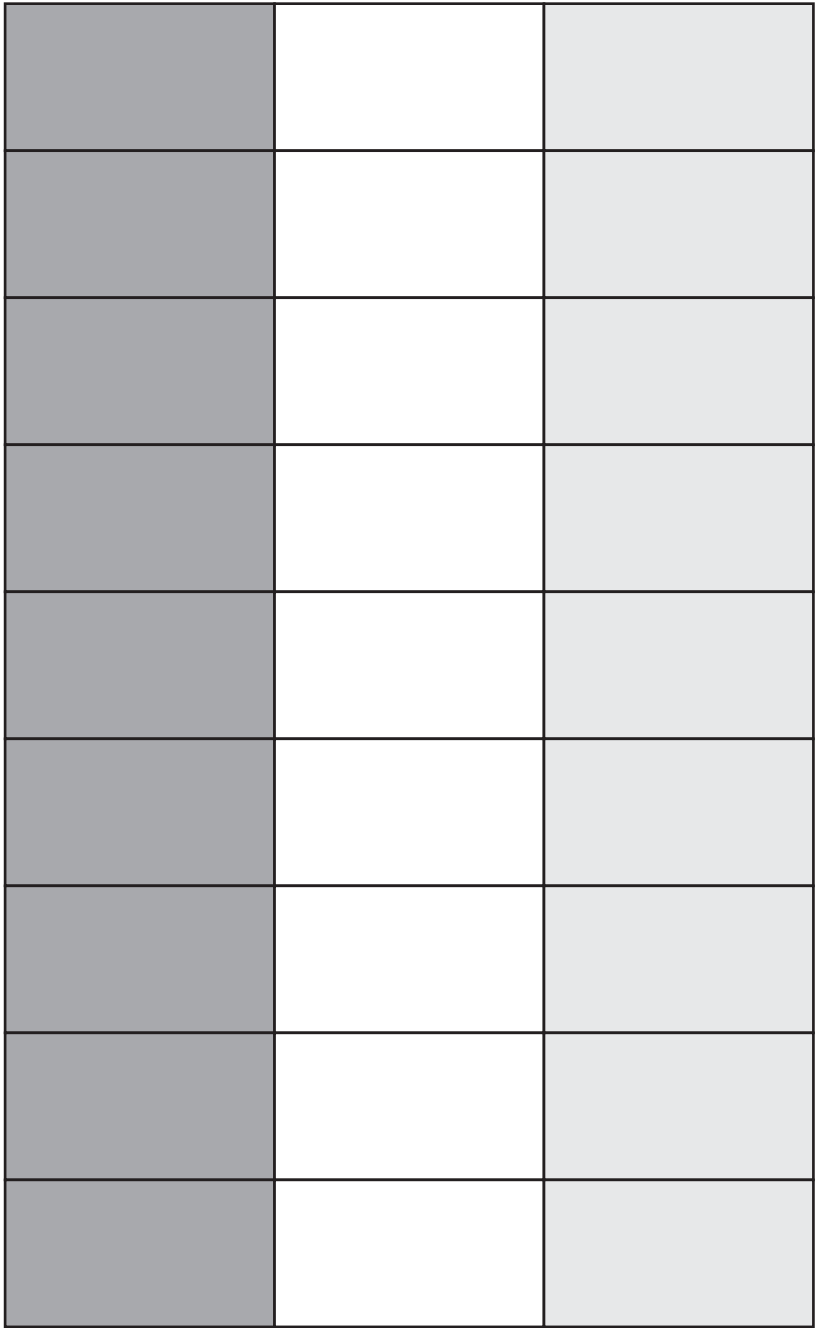
- Explication du jeu et de la consigne du respect de l'ordre (grand groupe)
- En petit groupe, rappel des consignes et des règles du jeu

Différenciation :

- Planche de jeu faite de trois parcours contigus plutôt que d'un seul où sont placés les trois pions
- Chaque parcours est coloré de façon à ce que chaque joueur l'identifie comme le sien par la couleur de son pion.
- Les joueurs sont placés face à la planche (voir verso).
- Perle à faire avancer devant chaque parcours pour désigner la couleur de l'enfant qui doit jouer

Remarques / prolongements

Jeu avec objectif mathématique



Vilain nounours !

Fiche Soc :

2

Classe :

Ac/M1

Réf prog :



Domaine

- ☒ Relation à l'autre ☐ Autonomie
☐ Hygiène et santé

Compétence ciblée

Objectif

- ☐ Savoir ☐ Savoir-faire ☒ Savoir-être

Contrôler ses pulsions

Progression

- ☒ Découvrir ☐ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique

Situation mobilisatrice Une dispute, une colère

Tâche(s) de l'enfant Diriger son comportement négatif vers un objet réservé à cet effet

Matériel Une grosse peluche ou une grosse poupée de chiffon

Organisation / Regroupement

Emplacement accessible réservé à la peluche / grand groupe ou individuel

Déroulement

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

- Suite à la dispute, amener les enfants à dire qu'on ne peut pas "se fâcher" : frapper, mordre, griffer l'autre
- Remarquer aussi qu'il est normal de s'énerver, de se fâcher mais pas d'agresser "l'autre"
- Proposer un substitut à "l'autre" : peluche ou poupée à qui l'on dira qu'on n'est pas d'accord, qui acceptera la colère et sa manifestation
- Décider ensemble de l'objet substitut et de son emplacement dans la classe
- "Faire comme si on était fâché" et se libérer sur le substitut afin de prendre le chemin de cette pratique

Remarques / prolongements

/

Références et / ou modèle au verso.

Ma collation

Fiche Soc :

3

Classe :

M2

Réf prog :

**Domaine**

- ☐ Relation à l'autre ☐ Autonomie
☒ Hygiène et santé

Compétence ciblée**Objectif**

- ☒ Savoir ☐ Savoir-faire ☐ Savoir-être

Quelle collation pour garder
la forme ?

Progression

- ☐ Découvrir ☒ Asseoir
☐ Expérimenter ☐ Rappeler

Vocabulaire spécifique**Situation mobilisatrice** Moment de la collation

Tâche(s) de l'enfant Choisir parmi les propositions
de la mallette ou de la boîte à tartines ce qui
me convient à ce moment

Matériel Les collations venues de la maison

Organisation / Regroupement Lors de la collation

Déroulement

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

- Chaque jour, "analyser" la boîte à tartines ou la mallette de un ou deux élèves, volontaires ou choisis
- Avec l'ensemble de la classe, nommer ce qui s'y trouve
- Classer selon les critères rencontrés lors des activités concernant la nourriture : jus, eau, fruits et légumes, sucres, céréales, viandes, ...
- Choisir ce que l'on va manger à la collation (éventuellement à midi)
- Discuter du choix : aurait-on tous choisi la même chose ? Pourquoi ?

→ Faire remarquer que tout est bon si la quantité est raisonnable et la fréquence relative.

Remarques / prolongements

Jeu papa-maman à l'espace dînette : préparer une boîte à tartines correcte pour les enfants

Références et / ou modèle au verso.

Domaine

Mathématique

Situation mobilisatrice

Mélange des couleurs : quel résultat pour un mélange de quantités identiques de bleu et de blanc ?

Savoir traité

Effectuer le mesurage en utilisant des étalons (non conventionnels)

Organisation / Regroupement

Ateliers de deux ou trois élèves

Matériel

- Pots de gouaches identiques et également remplis
- Pots vides
- Etalon à trouver dans le matériel de la classe

Déroulement

Saisir l'information, analyser et comprendre un message, rencontrer et appréhender une réalité complexe, observer, se poser des questions

Comprendre : il faut une même quantité de bleu et de blanc, il faut donc mesurer.

Traiter l'information, résoudre, raisonner, argumenter, investiguer des pistes de recherche, émettre des hypothèses, construire une démarche de recherche

Chercher comment et avec quoi mesurer la couleur versée à partir d'un pot ou dans le pot "vide" réservé au mélange

Mémoriser l'information

Utiliser l'information, appliquer et généraliser, valider et synthétiser les résultats, réaliser, réguler, exploiter l'information

Appliquer la solution (mesure avec étalon) en versant les deux couleurs (graduations sur les pots blanc et bleu ou double graduation sur le pot vide)

Structurer et synthétiser

Expliquer le procédé retenu et sa facilité d'emploi

Communiquer l'information, formaliser la démarche dans un langage écrit

Transférer à des situations nouvelles

Agir et réagir

Remarques / prolongements

Utilisation du procédé pour des rapports 1-2, 1-3 dans la réalisation de nuances diverses

Domaine

Mathématiques

Situation mobilisatrice

Jeu de lancer, gains à dénombrer

Savoir traité

Organiser la quantité afin de pouvoir dénombrer

Organisation / Regroupement

Après un jeu, travail en équipe
2, 3 équipes de 5 enfants

Matériel

- Jeu de lancer : 3 caisses portant un chiffre, des ballons, des bouchons
- Recherche : matériel de la classe, boîtes, papier, etc

Déroulement

Saisir l'information, analyser et comprendre un message, rencontrer et appréhender une réalité complexe, observer, se poser des questions	Après le jeu qui consiste à lancer le ballon dans une caisse, puis à emmagasiner le nombre de bouchons indiqué sur la caisse (6, 8, 10), il faut vérifier quelle équipe a gagné le plus de bouchons et donc trouver un moyen efficace pour comparer, compter
Traiter l'information, résoudre, raisonner, argumenter, investiguer des pistes de recherche, émettre des hypothèses, construire une démarche de recherche	Tester des systèmes, des organisations pour comparer, compter (ex : rangement en lignes parallèles, organisation en "tas de...", puis correspondance terme à terme des bouchons dans les lignes ou des tas, comptage des "tas de", ...)
Mémoriser l'information	
Utiliser l'information, appliquer et généraliser, valider et synthétiser les résultats, réaliser, réguler, exploiter l'information	Une fois un système trouvé, l'appliquer et vérifier son efficacité
Structurer et synthétiser	En groupe, verbaliser les stratégies, conclure à l'efficacité des regroupements (tas de..., colonne de..., ...)
Communiquer l'information, formaliser la démarche dans un langage écrit	
Transférer à des situations nouvelles	
Agir et réagir	

Remarques / prolongements

Répéter la situation dans d'autres jeux ou dans des comptages de petits éléments pour bricolage par exemple (perles, ...)

Piles et ampoules

d'après une activité proposée par Mme Delhassé de Flémalle

Domaine

Technologie

Situation mobilisatrice

Réparer les lampes de poche pour pouvoir les utiliser

Savoir traité

Comment marche la lampe de poche ? Une ampoule et deux lamelles

Organisation / Regroupement

Atelier

Matériel

Piles plates - ampoules

Déroulement

Saisir l'information, analyser et comprendre un message, rencontrer et appréhender une réalité complexe, observer, se poser des questions	Défi : "Allumer l'ampoule" → utiliser pile ? et ampoule ? comment ?
Traiter l'information, résoudre, raisonner, argumenter, investiguer des pistes de recherche, émettre des hypothèses, construire une démarche de recherche	Recueillir des informations par l'observation : manipuler, expérimenter (essais - erreurs) pour que l'ampoule s'allume
Mémoriser l'information	
Utiliser l'information, appliquer et généraliser, valider et synthétiser les résultats, réaliser, réguler, exploiter l'information	Par 2, comparer les essais, les résultats, les avis. → utilité des lamelles, "énergie" électrique → vocabulaire : culot, plot, lumière, électricité
Structurer et synthétiser	Faire verbaliser les démarches et les résultats
Communiquer l'information, formaliser la démarche dans un langage oral	Faire dessiner la "règle" découverte : "Il faut que les 2 lamelles soient en contact avec l'ampoule pour que celle-ci s'allume."
Transférer à des situations nouvelles	
Agir et réagir	

Remarques / prolongements

- Jeu de reconstitution de lampes de poche d'autres formats
- Travail sur le "circuit" en éveil scientifique.

Périodes	Appropriations de l'espace	Objectifs d'apprentissage				Rencontrés à travers :		Vocabulaire spécifique	Interventions de l'adulte
						consignes	matériel		
du au	Exercice de sauts	fr géo	math hist	pem arts	sc soc	Sauter par-dessus les objets	Objets divers de petite taille	Saut, sauter	- Encouragement - Aide - Modèle
du au	Développement langagier : faire et dire	fr géo	math hist	pem arts	sc soc	Dire ce que l'on fait, ce que l'autre fait	Idem	Je, tu, il, nous, elle, ils, elles	- Rappel de la consigne (jeu de sauts) - Questionnements (Que fais-tu ?, que fait-il ?, ...) - Modèle langagier par les commentaires, la description des actions des enfants
du au		fr géo	math hist	pem arts	sc soc				
du au		fr géo	math hist	pem arts	sc soc				

Jeu de papy et bébé

Nom de l'activité répétée : Ronde**Objectif terminal :**

En fin ● de trimestre ○ d'année ○ de cycle,

l'enfant devrait pouvoir : participer à une ronde**Planification des apprentissages :**

	Objectif	Moyens mis en place	Matériel	Remarques
1. du1..... au 30/9.....	Se donner la main	Aides par liens passés autour des poignets d'enfants voisins	Rubans, colliers, ...	
2. du1..... au 30/10.....	Tourner sur le cercle	Marque sur le sol, objet à encercler	Graie, ruban, caisse, ...	
3. du au				
4. du au				
5. du au				
6. du au				
7. du au				