

Sommaire

Introduction

p. 4

PARTIE 1

Mobiliser le langage
dans toutes ses
dimensions : l'écrit

p. 6

PARTIE 2

Mobiliser le langage
dans toutes ses
dimensions : l'oral

p. 26

PARTIE 3

Acquérir les premiers
outils mathématiques

p. 50

PARTIE 4

Explorer le monde :
l'espace

p. 67

PARTIE 5

Explorer le monde
du vivant

p. 71

Sommaire des ressources numériques

 Les documents p. 74

 Les fiches élèves p. 77

 Les tableaux p. 79

Bon de commande de l'album

p. 80

Infos pratiques



Si vous souhaitez échanger autour des activités proposées, n'hésitez pas à **contacter l'autrice à cette adresse** : maggi.christine1@gmail.com

Lien Facebook : www.facebook.com/Christine-Maggi-Dreidemy-auteure-106105501663960

Les ressources numériques sont disponibles en téléchargement depuis l'espace dédié sur www.laclass.fr



Un document  Fiche 4 permet de noter les progrès réalisés par les élèves et peut intégrer le carnet de suivi de chacun. Les MS/GS sont ensuite évalués sur feuille  Fiche 5.

4. Les jeux

4.1 La reconnaissance des lettres (MS/GS)

■ **Objectifs** : identifier et nommer l'initiale d'un mot.

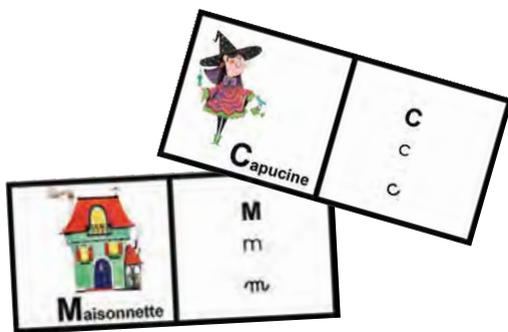
■ **Nombre de joueurs** : 1 à 6.

■ **Formes de travail** : individuel / atelier.

→ **Les puzzles des initiales (MS/GS)**

■ **Matériel** : 30 cartes, scindées en 2 parties : le mot illustré et l'initiale (lettres capitales, scriptes et cursives)  Doc. 12.

■ **Déroulement** : les cartes des différents mots sont étalées sur la table, faces visibles. Les élèves appariant celles qui peuvent l'être, puis nomment les lettres calligraphiées à l'adulte référent. On habitue l'élève à oraliser plus précisément : « C'est le C de Capucine », « C'est le M de maisonnette »... On prend soin de préciser à l'enfant ce que l'on attend : le nom de la lettre et non le son qu'elle produit.



→ **Retrouver l'initiale d'un mot (MS/GS)**

■ **Matériel** :

- 7 cartons de jeu comportant chacun une série de 5 mots de l'album illustrés ;
- 30 cartes comportant une lettre écrite en capitale ;

- 42 cartes comportant une lettre écrite en capitale, en script et en cursive  Doc. 13 ;

- 6 boîtes à compter (facilement trouvables sur internet, sites de vente généralistes ou spécialisés, mots-clés de recherche : boîte à compter).



■ **Déroulement** : chaque élève reçoit une fiche qu'il insère dans la boîte à compter. Charge à lui d'associer à chaque dessin la carte présentant l'initiale qui lui correspond.

Le PE donnera à ses élèves les cartes adaptées au niveau de chacun et en adéquation avec sa programmation (lettres en capitales seulement ou lettres en 3 graphies). De même, pour répondre au mieux aux capacités de chacun, il peut attribuer aux élèves les 5 cartes-lettres correspondant à l'initiale de chacun des mots de la fiche de travail, ou alors leur en proposer un nombre supérieur, introduisant des intrus. On peut complexifier l'activité en demandant à chacun de donner le nom de la lettre initiale puis le son qu'elle produit.



Les élèves sont ensuite évalués sur leur capacité à identifier les initiales des mots donnés : ces dernières peuvent être écrites dans les 3 graphies (GS) ou uniquement en lettres capitales et scriptes (MS)  Fiche 6.

4.2 La reconnaissance des mots

Pour familiariser les élèves avec les mots et leur graphie, des référentiels sont mis à leur disposition :



→ « Qu'est-ce ? » (PS/MS/GS)

■ **Objectif** : associer chaque élément aux affirmations lui correspondant.

■ **Formes de travail** : groupe-classe / atelier.

■ **Matériel** :

- 20 cartes devinettes pour le PE (Doc. 31) ;
- éventuellement, 20 cartes-mots représentant ce sur quoi portent les devinettes (Doc. 24).



■ **Déroulement** : le PE lit les affirmations se rapportant à ce qui est ciblé. Les élèves doivent, au fur et à mesure de la lecture, s'en faire les images mentales et, au regard de ce qui est dit, éliminer certains éléments et en retenir d'autres, jusqu'aux affirmations finales qui permettent d'identifier précisément ce qui est mis à l'honneur. L'activité peut être :

- progressive : toutes les affirmations ne sont pas lues lors de la séance de découverte, le PE énonçant uniquement les plus accessibles à ses élèves. Lors des séances suivantes, il étoffe son discours, permettant ainsi aux enfants d'enrichir leurs images mentales ;
- renouvelée plusieurs fois : les élèves n'en mémoriseront que mieux le lexique utilisé.

Seuls, deux champs lexicaux ont été retenus pour ce jeu : « Autour du jardin » et « L'univers de la sorcière ».

1.4 Les évaluations

■ **Évaluation diagnostique** : (Tableau 3) (Le lexique – Évaluation diagnostique) les élèves sont évalués avant le démarrage de l'apprentissage de façon à cerner les capacités de chacun et proposer des activités répon-

dant aux compétences individuelles. Le PE juge ainsi leur aptitude à catégoriser et nommer les éléments. Les mots inconnus sont consignés dans ce tableau et c'est ce lexique que le PE veillera à faire acquérir. Il repère les élèves à besoins spécifiques auxquels il apportera une attention toute particulière.

■ **Évaluation formative** : (Tableau 4) (Le lexique – Évaluation formative) tout au long de la séquence d'apprentissage, le PE observe ses élèves et consigne les mots compris et émis par chacun. Ce tableau permet de faire le point, à mi-parcours, sur le lexique catégorisé par les élèves.

■ **Évaluation formative** : (Tableau 5) (Le lexique – Évaluation sommative) ces évaluations permettent, en fin d'apprentissage, de statuer sur les compétences acquises par chacun :

- avec les **PS** et **MS**, le PE peut s'appuyer sur les cartes-mots pour évaluer ce qui a été mémorisé. Il trie les cartes en fonction du niveau des élèves dont il a la charge et leur demande ce qui y est représenté ;
- en **MS** et **GS**, des travaux sur fiches peuvent être proposés : catégoriser les éléments dessinés (Fiche 13) ou mentionner ce qui est représenté sur le dessin (langage en émission) (Fiche 14). Si l'élève n'est pas en mesure de dire le nom de ce qui est dessiné, le PE oralise les mots et l'élève pointe ce qui est ainsi désigné (langage en réception). La fiche est ensuite complétée : le PE coche *émission* ou *réception* (un mot émis étant d'office connu en réception). Les mots sont proposés par champ lexical (sorcellerie / légumes / autour du jardinage / animaux) : au PE de proposer ceux en adéquation avec sa programmation et les compétences de ses élèves.

Fiche 14A		Nommer les mots du lexique en émission – en réception le cas échéant (évaluation)	
Niveau : MS/GS		Prénom : _____	
Compétence : identifier les mots du lexique utilisé et les reconnaître.		Date : _____	
Langage : émission / réception		Nommer / Écrire	
			
_____	_____	_____	_____
			
_____	_____	_____	_____

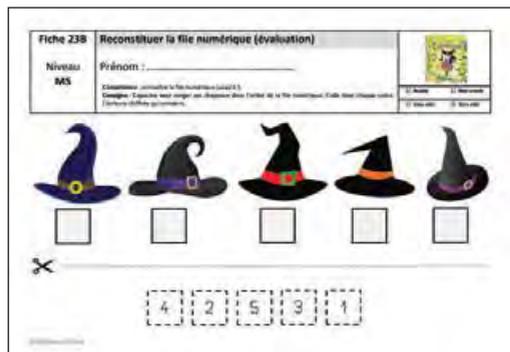


■ **Déroulement** : la variation des modalités d'organisation permet de faire fluctuer le niveau de difficulté de l'exercice. Les puzzles sont laissés en utilisation libre lors des temps d'accueil ou dans des ateliers autonomes. L'exercice permet alors aux élèves de s'imprégner de la succession des nombres.

Si leur réalisation s'inscrit dans le cadre d'ateliers dirigés, le PE veille à faire verbaliser les élèves. Les nombres sont nommés, mais aussi leur position les uns par rapport aux autres : « 3 est avant 4, 9 est après 8... ». Il permet ainsi de construire la file numérique.

2.3 Les évaluations

Les élèves sont évalués sur leur capacité à reconstituer la bande numérique (Fiche 21) (PS/MS/GS). Elles offrent 2 niveaux de difficulté : écrire les nombres en chiffres ou coller des étiquettes sur lesquelles ils



sont déjà inscrits. Au PE de moduler en fonction du niveau de ses élèves et de barrer, dans la consigne, le verbe qui ne convient pas.

Pour ce qui est des puzzles en bandes, l'avancement des progrès des élèves est consigné dans une fiche de suivi (Fiche 22). Ces derniers sont ensuite évalués (Fiche 23).

3. Travailler la décomposition du nombre (GS)

Travailler la décomposition du nombre en **GS** ne signifie pas aborder l'addition ou la mémorisation des tables d'addition. Il s'agit de préparer les élèves à ce qui sera abordé au **CP**. Les élèves ne seront donc pas évalués sur fiches. Le PE notera les progrès ou difficultés rencontrées en se fondant sur ce qu'il observera.

→ Les cuisiniers (GS)

■ Objectifs :

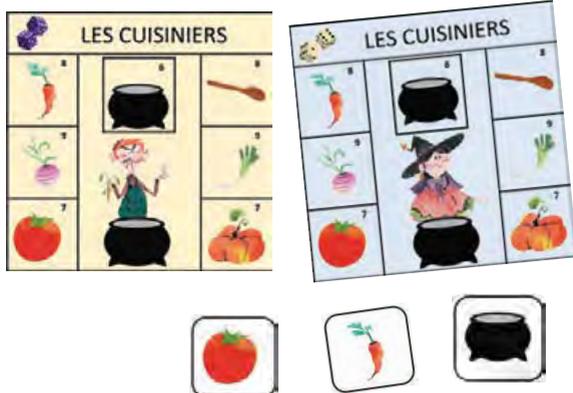
- décomposer une collection jusqu'à 10 ;
- reconnaître les constellations du dé ;
- dénombrer des collections de 2 à 12 éléments (réunion des 2 dés) ;
- reconnaître les écritures chiffrées jusqu'à 12.

■ **Nombre de joueurs** : 1 à 6.

■ **Formes de travail** : individuel / atelier.

■ Matériel :

- 6 plateaux de jeu ;
- cartes aliments et ustensiles de cuisine (Doc. 58) ;
- 2 dés.



→ Déplacement sur un quadrillage (PS/MS)

■ Objectifs :

- positionner des images sur un quadrillage en prenant des repères spatiaux, en les situant les uns par rapport aux autres ;
- s'orienter sur des lignes et des colonnes.
- maîtriser le lexique : *ligne, colonne, au-dessus, en dessous, à côté, à droite, à gauche* (latéralisation à réserver aux **GS**).

■ Nombre de joueurs : 1 à 6.

■ Formes de travail : individuel / atelier.

■ Matériel :

- une grille de 30 images pour se déplacer ;
- 7 parcours fléchés de 4 déplacements ;
- 5 parcours fléchés de 7 déplacements ;
- cartes-images correspondant à celles de la grille  **Doc. 65** ;
- jetons.

■ **Déroulement** : chaque élève reçoit une grille, un parcours fléché et un jeton. Il doit placer son jeton sur la case correspondant au début du parcours (ci-dessous, le grimoire de Capucine) et de le déplacer suivant les indications des flèches. Il place alors son jeton sur la case *Arrivée* et pose la carte qui lui correspond sur le point d'interrogation du parcours fléché.

Le PE valide les réponses et incite les élèves à oraliser leurs déplacements en favorisant l'utilisation d'un lexique spatial précis. Les notions de droite et gauche peuvent être abordées avec les **GS**. Ici encore, les progrès des élèves sont consignés dans une fiche de suivi  **Fiche 29**.



→ Choisir le bon chemin ou itinéraire (PS/MS/GS)

■ **Objectif** : anticiper un itinéraire de façon à atteindre sa destination.

■ **Nombre de joueurs** : 1 à 6.

■ **Formes de travail** : individuel / atelier.

■ Matériel :

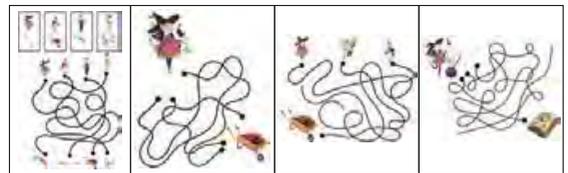
- 8 parcours pour les **PS**  **Doc. 66** ;
- 8 parcours pour les **MS/GS**  **Doc. 67** ;
- 10 parcours pour les **GS**  **Doc. 68**.

Conseil méthodologique : inculquer aux élèves des stratégies pour accomplir le travail demandé, à savoir suivre le parcours avec son doigt et n'utiliser le crayon feutre qu'une fois que celui-ci est bien identifié.

■ **Déroulement** : chaque élève reçoit une ou plusieurs fiches de travail et un crayon feutre effaçable à sec. Charge à lui de retrouver l'itinéraire suivi par le ou les personnages de son support de travail.

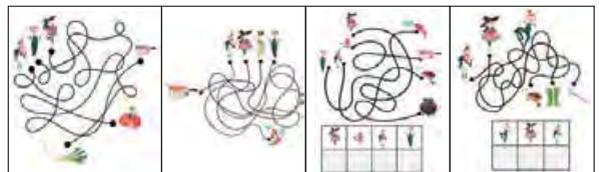
Les illustrations ci-dessous donnent un aperçu du niveau de difficulté.

PS



Le premier parcours permet de familiariser les élèves les plus jeunes avec l'exercice : chacun sait où va le conduire son chemin. La difficulté réside dans le suivi de ce dernier, nécessitant une motricité fine que beaucoup ne maîtrisent pas encore à cet âge.

MS



TEMOIN	EXPERIENCE 1 : besoins d'une graine ?	EXPERIENCE 2 : besoin de lumière ?	EXPERIENCE 3 : besoin de chaleur ?	EXPERIENCE 4 : besoin de terre ?	EXPERIENCE 5 : besoin d'eau ?
					
Graine + terre + eau + lumière + chaleur.	Caillou + terre + eau + lumière + chaleur	Graine + terre + eau + chaleur (dans la classe) + placard	Graine + terre + eau + lumière + froid (réfrigérateur)	Graine + eau + lumière + chaleur + coton	Graine + terre sèche + lumière + chaleur

Toujours en collectif, énoncer : « *Comment montrer quels sont les besoins d'une plante ?* » : discuter, échanger et amener les élèves aux expériences répertoriées dans le tableau ci-dessus. Le PE aura pour rôle d'orchestrer et d'aider à la recherche, mais aussi de faire une synthèse des propositions émises. Pour ce faire, le tableau récapitulatif des différentes hypothèses à vérifier (Fiche 40) sera affiché (à agrandir afin de reproduire chaque expérience sur une feuille individuelle).

Avant que les enfants ne commencent leur travail de groupe, s'assurer de la bonne compréhension par une relecture de chacune des expériences. De même, il est important qu'ils comprennent la notion de **témoin**, qui valide le résultat attendu et servira de comparaison.

Les élèves seront répartis en groupes, chacun devant mener une expérience. Mettre à disposition le matériel nécessaire et désigner un responsable d'expérience pour chaque groupe.

2.3 Séance 3 : observations

Cette séance se déroulera quotidiennement et sur plusieurs jours, par exemple tous les matins, au moment de l'accueil.

L'objectif est ici de développer le sens de l'observation et le dessin réel.

■ Matériel :

- carnet d'observation (Doc. 74) ;
- expériences mises en place ;
- affichages de la séance précédente ;
- bandes de papier couleur.

■ **Déroulement** : les enfants, sur leur carnet, pourront dessiner leurs observations. Les responsables des expériences veilleront à ce que les conditions d'essais soient toujours correctes (ajouter de l'eau par exemple).

2.4 Séance 4 : validation des hypothèses

L'objectif de cette séance est de développer l'esprit d'analyse en confrontant les données observées pour répondre à la question problème de départ : « *De quoi a besoin une plante pour pousser et grandir ?* »

■ Matériel :

- carnets d'observation (Doc. 74) ;
- affichages des observations ;
- images pour illustrer la trace écrite (Doc. 73).

■ **Déroulement** : de manière collective, discuter des constats établis pour en arriver à la conclusion que la graine peut germer sans terre et sans lumière, mais ne pourra pas grandir correctement. Il faut donc les 4 éléments réunis pour qu'une graine devienne une plante. À la fin de la séance, les enfants pourront écrire la phrase de conclusion qui finalisera la démarche scientifique : « *Pour bien se développer une graine a besoin d'eau + terre + lumière + chaleur.* »

2.5 Séance 5 : est-ce que toutes les graines ont les mêmes besoins ?

Par cette question, les enfants vont être amenés à mettre en pratique leurs constats et à les généraliser.

■ Matériel :

- graines de tournesol, de maïs, de radis, de haricots (rouges, verts et blancs), de potiron... ;
- des plateaux et des petits récipients, tels que pots ou couvercles de pots, ou encore des papiers à muffins ;
- cartes présentant les différentes graines (Doc. 75).

■ **Première étape** : Les graines sont présentées aux enfants mélangées, il s'agit pour eux de les classer. Par groupe de 2, dans des bacs ou plateaux, proposer aux élèves de regrouper les graines identiques.