

CPC de la Circonscription de Strasbourg 5

Travaux réalisés en animation pédagogique optionnelle - maternelle
Concevoir des ateliers en autonomie pour conduire une séance de langage en groupe

1^{ère} séance – Déc. 05 et janv. 06 / 2 groupes

Situation de recherche proposée aux enseignants :

A partir du tableau des ateliers (langage et autonomie) concevoir des situations à développer dans le cadre d'un projet

Projet : installation du coin livres de la classe

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
<p>Jeu : aider les copains à reconstituer l'image de la couverture d'un livre</p>	<p>Le projet est l'aménagement du coin-livres de la classe ; les copies des couvertures vont être placées pour savoir où se range chaque livre ; il faudra arriver à bien les distinguer.</p>	<p>Travail en 4 groupes (rotations dans les ateliers sur la semaine) ; chaque jour le jeu porte sur une autre couverture.</p>	<p>Le principe du jeu : 4 E voient l'image 2 sont «aveugles» et sont guidés par les autres par des indications précises pour situer les éléments prédécoupés qui composent l'image.</p>	<p>Accent mis sur ce que l'on veut que les E acquièrent ; cibler un objectif d'apprentissage : Utiliser les connecteurs spatiaux (objectif annexe précision du lexique adapté).</p>
Ateliers annexes proposés				
Situation (<i>Projet</i>) Tâche finalisée	Tâche	Support	Evaluation	Compétence :
	Tâche claire	<i>Tâche matériellement définie</i>	<i>Tâche évaluable</i>	<i>réinvestissement, entraînement</i> Tâche accessible
<p>Atelier de graphisme : réalisation d'étiquettes pour ranger les livres au coin livres</p>	<p>Décorer autour du titre du livre les étiquettes : utilisation d'un même motif graphique à reproduire avec la même couleur</p>	<p>Etiquette préparée avec le titre collé au centre ; un cadre est prévu pour les décorations graphiques tout autour avec orientation du sens du tracé Possibilité de varier le scripteur (tenue de l'outil) et le choix du motif</p>	<p>Les étiquettes sont complètement décorées selon les consignes données</p>	<p>Respecter le tracé dans l'espace proposé : tracé à reproduire en suivant le sens indiqué (de gauche à droite, de haut en bas)</p>
<p>Atelier d'attention visuelle : loto des couvertures de livres ; s'entraîner à reconnaître les mêmes écrits pour pouvoir par la suite plus facilement ranger les livres</p>	<p>Placer les images représentant les couvertures de livres sous le bon titre du livre</p>	<p>Une planche individuelle par enfant avec les titres écrits + les images correspondantes Support à différencier selon les besoins</p>	<p>Placer toutes les images au bon emplacement</p>	<p>Comparer des écrits sur 2 supports différents et les associer si ce sont les mêmes</p>
<p>Atelier de repérage spatial : Reconstituer les couvertures des livres (s'entraîner à bien les regarder pour mieux les reconnaître)</p>	<p>Réaliser le plus grand nombre possible de puzzles représentant les couvertures des livres de la classe Possibilité d'entraide pour certains</p>	<p>Une image support (noir et blanc) et les pièces du puzzle en couleur à reconstituer</p>	<p>Sur chaque fiche puzzle figure une colonne dans laquelle les enfants peuvent écrire leur nom une fois terminé</p>	<p>Arriver à reconstituer la couverture en s'aidant des éléments constitutifs de la couverture (titre, auteur, édition, illustration)</p>

Travail de recherche de l'école maternelle Eléonore B

En lien avec le projet de carnaval (sur la machine)

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
Dessine le même robot que ton copain. •Images de robot (composé de formes géométriques) •cette production fera partie de la composition du masque	Situation problème : arriver à décrire son robot pour que l'autre le reproduise Un enfant a une image, l'autre a les différents éléments de l'image plus des éléments « inutiles »	Plusieurs groupes de 2	Image non vue par l'enfant qui reproduit	Communication : Décrire son robot de façon précise en utilisant le lexique approprié Connecteurs spatiaux

Ateliers annexes proposés

Situation (Projet) <i>Tâche finalisée</i>	Tâche <i>Tâche claire</i>	Support <i>Tâche matériellement définie</i>	Evaluation <i>Tâche évaluable</i>	Compétence <i>Tâche accessible</i>
Créer une face du masque avec le plus d'éléments du visage	Créer un visage	Rectangle de base Différents papiers, matériaux, (capsules, cotillons, serpentins, coton...) Feutres, craies...	Visage terminé et complet	Un visage « légendé » avec toutes ses parties
Marque page : retrouver les robots dans les différents livres Mieux connaître nos livres	Remettre le robot dans le bon livre	Une enveloppe par livres avec couverture sur l'enveloppe Différents robots des livres photocopiés et plastifiés derrière laquelle les enfants vont écrire leur nom	Vérification avec le livre	Choisir des livres travaillés Faire varier le nombre de robots à trouver
Fabriquer son masque en suivant une fiche technique (base du masque)	Fabriquer son masque en suivant les étapes de la fiche technique	Grande fiche technique Gabarit pour chacun	Réalisation du masque	Répertoire graphique Un enfant référent pour plier sur le trait Un modèle de masque fini.

Travail de recherche de groupe : E.Mat. Lang.2, Lang.1, Karine1 / En lien avec un projet faisant suite à la fête des rois

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
Reprise du jeu « Qui est-ce ? » : identification des différents rois et reines .	→ Situation ludique, où chaque enfant a envie de gagner, en trouvant le premier le personnage caché, qui a été choisi par le joueur meneur	→ Jeu en petit groupe -Réfèrent bon parleur -Ecoute des pairs qui ont un intérêt, même si ce n'est pas leur tour (enregistrer les informations données)	Pour avancer dans son jeu : → L'enfant est obligé de poser une question → L'enfant est obligé de comprendre la réponse	Langage de communication : • Comprendre les règles du jeu • Poser une question et écouter les réponses Langage de situation : • Lexique de la description : adjectifs, accessoires... <i>Event. langage d'évocation :</i> • Redire les règles le lendemain avant de commencer une nouvelle partie
Ateliers annexes proposés				
Situation (<i>Projet</i>)	Tâche	Support	Evaluation	Compétence
Tâche finalisée	Tâche claire	Tâche matériellement définie	Tâche évaluable	Tâche accessible
Assemblage de plusieurs éléments (plan) : Reconstituer un personnage pour l'intégrer au jeu des rois et reines ci-dessus (possibilité de proposer un autre atelier de décoration graphique par la suite)	Représenter un roi ou une reine en assemblant différents éléments proposées : respecter les positions des éléments à placer ; choisir les éléments ; les utiliser tous	-Éléments d'un personnage (type pantin) +couronne -sceptre – manteau : plusieurs formes possibles	Le personnage doit être complet et identifiable	Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle pour reconstituer un personnage
Activité graphique : Décorer sa couronne de roi ou de reines pour se déguiser Event. coller des éléments, la découper (selon niveau des E)	Chaque E réalise une couronne personnalisée pour la porter lors du défilé	Bande de papier préparée : chaque E choisi parmi des motifs répertoriés ceux qui lui plaisent le plus pour décorer sa couronne : sur le bord du bas ; sur le bord du haut dans les pointes ou créneaux.	Avoir terminé sa couronne et respecter les règles de décoration fixées	Reproduire un motif graphique en respectant son tracé dans un espace donné (sens et taille du tracé, surface à investir)
Reconstituer des images de rois et de reines réels (qui ont existé): reproductions d'œuvres	S'entraîner à réaliser le plus grand nombre de puzzles proposés (fiche de référence : chaque E écrit son nom sur la fiche du puzzle par ex. ou complète sa fiche avec la réf. du puzzle - gommette de couleur évent.)	Reproduction scannée ; imprimée en couleur ; les découpes sont faites de façon à aider les E dans leur identification des pièces : manteau, sceptre...	Avoir réussi à faire suffisamment de puzzle (possibilité d'entraide évent.) : on regarde les fiches de référence	Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle pour reconstituer une image : utiliser des stratégies pour reconstituer l'image (identification des éléments qui la constitue – recherche de couleurs ou motifs identiques).

Travail de recherche de l'école maternelle Eléonore A / En lien avec le projet jardin – travail autour de l'album « Jack et le haricot magique »

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
- Remplace Jacques sur la bonne image -7 images séquentielles tirées de l'album dont on a tiré le personnage principal (placées en ordre chronologique) -7 images de Jacques retournées	-Matériel en lien avec le projet travaillé : conception d'un livre individuel	-Présentation en petit groupe -Possibilité de jeu à 2 ou 3 enfants. Par la suite en autonomie (accueil,...)	- <u>Jeu</u> : 1 enfant pioche une carte de Jacques ; il la décrit aux autres qui doivent se concerter pour la replacer au bon endroit. →L'émetteur valide le choix	<u>Communication</u> : -Ecouter et comprendre les indications données par un enfant -Participer à un échange collectif (argumenter, expliciter, justifier) <u>Accompagnement de l'action</u> : -Décrire une image : utiliser le lexique correspondant (attitude de Jacques) <u>Evocation</u> : -Lier entre eux des éléments par une relation de sens ; associer le personnage à la situation adéquate
Ateliers annexes proposés				
Situation (Projet) Tâche finalisée	Tâche Tâche claire	Support <i>Tâche matériellement définie</i>	Evaluation <i>Tâche évaluable</i>	Compétence Tâche accessible
-Réaliser la couverture du livre (lien avec le projet initial: concevoir un album individuel) -Plaisir ludique de réaliser un puzzle	Puzzle de la couverture du livre	Photocopie de la couverture, découpée en plusieurs morceaux	Puzzle reconstitué et collé correctement	Nombre de pièces découpées à la portée de l'enfant Se référer à la couverture de l'album
-Réaliser la suite de l'album	Reconstituer la chronologie de l'histoire « Jacques et le haricot magique »	7 images séquentielles tirées de l'album et photocopées support pour coller (la 1 ^{ère} image est déjà collée)	Trame de l'histoire reconstituée dans l'ordre chronologique	Histoire connue des enfants Nombre d'images déjà collées selon les possibilités des enfants
-Plaisir ludique : gagner la partie -Jeu mathématique créé à partir de l'album : faire pousser le haricot jusqu'au nuage	Jouer avec un copain Réussir à gagner le plus grand nombre de parties (le gagnant gagne un haricot après chaque partie)	Jacques (dessin vertical) 1 piste avec des cases Des légos verts (pour matérialiser le déplacement) / 1 dé / des graines de haricot	Nombre de parties gagnées (haricots gagnés)	Le jeu proposé a déjà été découvert en collectif et réinvesti avec la présence de l'adulte (décloisonnement) Situation de réinvestissement (les règles d'un jeu , l'utilisation d'un dé)

Travail de recherche de l'E. M. Karine 2 (PS-MS)

En lien avec le Projet Jardin de la classe

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
<p><u>A quel livre appartiennent les images ?</u> 2 livres Petit ours brun jardine Petit ours brun jardine avec son Papa (actions proches mais différentes)</p>	<p>Situation problème Argumenter pour justifier son choix pour identifier les illustrations présentées Images correspondant à chaque livre (couverture+ 4 illustrations) 1 image piège pour PS + 2 pour les MS Eléments effacés pour les MS</p>	<p>Travail en petit groupe après que les livres aient été présentés et lus en collectif à plusieurs reprises en lien avec les activités conduites dans le jardin chaque E tire une image différente à tour de rôle</p>	<p>Chaque E tire une image ; il doit la décrire pour permettre aux autres de savoir où elle se place (cf. planche correspondant au bon livre) Les images en double sont présentées aux E qui doivent reconnaître celle décrite par l'E MS : justifier par rapport aux éléments effacés</p>	<p><u>Communiquer</u> : participer à un échange collectif ; se faire comprendre/ écouter et comprendre ce qu'on dit <u>Accompagnement de l'action</u> : décrire l'image en utilisant le lexique adapté <u>Evocation</u> : reconnaître de quels livres sont extraits les intrus Identifier les éléments effacés</p>
Ateliers annexes proposés				
Situation (<i>Projet</i>)	Tâche	Support	Evaluation	Compétence
Tâche finalisée	Tâche claire	<i>Tâche matériellement définie</i>	<i>Tâche évaluable</i>	Tâche accessible
<p><u>Puzzle</u> (découvrir le monde): image de « Petit ours brun jardine avec Papa » à reconstituer Reconstituer cette image pour illustrer son cahier jardin</p>	<p>PS : Reconstituer une image du livre MS : reconstituer plusieurs images du livre (le plus possible)</p>	<p>PS : 1 fiche avec les 4 pièces à replacer ; l'image entière est à disposition comme référent MS : série de puzzles à faire tourner ; cocher sur sa fiche les illustrations reconstituées</p>	<p>PS : Image reconstitué MS : le plus grand nombre d'illustrations cochées</p>	<p>PS : 4 morceaux MS : 6 morceaux</p>
<p><u>MS - Graphisme</u> : réalisation d'un bâton de pluie (tube de carton d'essuie-tout dans lequel on a placé des graines) Réaliser son propre bâton de pluie</p>	<p>Décorer son bâton de pluie pour le personnaliser en respectant certaines règles de décoration : alterner les graphismes par case ; respecter une couleur choisie</p>	<p>Une feuille A4 avec différents espaces délimités (par ex. quadrillages) Feutres fins</p>	<p>Remplir toutes les cases, ou bandes en respectant les consignes de décoration (motif, couleur)</p>	<p>Reprise de motifs déjà travaillés</p>
<p><u>PS – Tri</u> (découvrir le monde): Aider Petit Ours Brun à trier les graines mélangées</p>	<p>Trier les graines et reconstituer les sachets d'origine</p>	<p>Différents types de graines (haricots blancs - haricots rouges – petits pois – pois chiches) 4 sachets vides avec sur chacun l'image ou photo des graines</p>	<p>Les 4 sachets remplis avec les graines correspondant aux photos</p>	<p>Différencier les graines par leur forme, leur couleur et les placer dans les bons sachets (manipulation et identification déjà conduites en situation collective et à l'accueil)</p>

Travail de recherche de Cronenbourg centre 1 (Petites sections)

En lien avec le projet « Fêter les rois avec la galette »

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
Jouer ensemble en respectant les règles du jeu explicitées en grand groupe	«Et si on changeait l'histoire... Nous avons partagé la galette tous ensemble, chaque élève a eu un morceau. Nous allons jouer au jeu de la galette et donner un morceau à chaque animal de l'histoire »	- groupe de 6 à 8 - 1 maître du jeu - 5 à 7 joueurs	- Le maître du jeu lance le dé et annonce la couleur du joueur - Le joueur de la couleur désignée demande « je veux le lapin... C'est la part du lapin... Le lapin mange la galette... »	Nommer les couleurs, les animaux Formuler une phrase de demande Sujet + Verbe + Complément
Ateliers annexes proposés				
Situation (<i>Projet</i>) Tâche finalisée	Tâche	Support <i>Tâche matériellement définie</i>	Evaluation <i>Tâche évaluable</i>	Compétence Tâche accessible
1. Puzzle Langage écrit – forme et grandeurs Associer des moitiés de galettes correspondantes entre elles pour réaliser un support de jeu de loto	Les élèves reconstituent 4 galettes à partir des 8 moitiés de galettes qui leur ont été distribuées. Ils positionnent leurs galettes sur les emplacements dessinés sur leur fiche d'activité	Fiche de travail	Les galettes doivent être reconstituées sur leur fiche d'activité	observer pour prélever des indices associer entre elles les moitiés de galettes ayant le même graphisme
2. Graphisme Réaliser un quadrillage dans lequel on pourra découper une galette (étui d'un jeu ou support pour une comptine sur la galette)	Réaliser un quadrillage à partir de bandes de papier : les élèves réalisent un quadrillage à partir de bandes de papier	Ils ont à disposition un modèle et sont guidés par l'ATSEM présente à cet atelier	Réalisation de son quadrillage pour y découper sa galette (étui de jeu)	Maîtrise du geste se repérer dans l'espace feuille se créer une image mentale du trait vertical et horizontal coller
3. Découvrir le monde – sensibilité, imagination, création Réaliser une galette (pion de jeu)	A partir d'un morceau de pâte à modeler : réaliser une boule l'aplatir utiliser les outils à disposition pour décorer	1 boule de pâte par enfant Des outils en nbre suffisant Un support par E avec son nom sur lequel il posera sa galette à la fin	Le support est complété par la galette réalisée	Respecter une consigne Agir sur la matière, la modeler Utiliser des outils pour agir sur la matière

Travail de recherche de Cronenbourg centre 2 (GS) En lien avec le projet « Découverte d'œuvres de peintre »

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
Jeux de société Jeu de loto Le peintre et ses accessoires	Compléter le premier sa planche de loto	Jeu en petits groupes Tour de rôle	Mise en place d'un banquier qui gère les éléments (guichet caché) à qui il faut demander les éléments	Formuler une demande Champ lexical Formuler et réinvestir des stratégies explicitées en collectif Reconnaître et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues
Ateliers annexes proposés				
Situation (<i>Projet</i>)	Tâche	Support	Evaluation	Compétence
Tâche finalisée	Tâche claire	<i>Tâche matériellement définie</i>	<i>Tâche évaluable</i>	Tâche accessible
1. Graphisme (reproductions d'œuvres) Reproduire des graphismes, dans un quadrillage (exercice d'évaluation) Structuration de l'espace	Reproduire des graphismes par translation	Photocopie individuelle représentant deux tableaux quadrillés	Quadrillage rempli exactement comme le modèle	Maîtrise les différents graphismes Se repérer sur un quadrillage Savoir reproduire par translation
2. Graphisme Décorer la fiche individuelle « puzzle » Fiche de réussite	Pour reconnaître de loin des fiches de réussite, réaliser un cadre personnalisé avec des motifs graphiques	Cadre Dictionnaire de graphisme Feutres fins (hyper) Choix des couleurs Les consignes sont clairement explicitées	Travail individuel à terminer en respectant les consignes énoncées Fiche reconnaissable parmi les autres fiches	Motifs déjà investis et ne présentant aucune difficulté <i>Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder</i> <i>Reproduire et combiner des formes</i> <i>Contrôler son geste dans un espace donné</i> <i>Utiliser des outils variés de façon pertinente (tenue, pression...)</i>
3. Puzzles (reproductions d'œuvres) Plaisir ludique de réaliser un puzzle <i>Mise en place de nouveaux puzzles adaptés aux différents groupes</i> <i>Explication de l'utilisation de la fiche individuelle</i> <i>rendant compte du nombre de réussites</i>	S'entraîner à réaliser tous les puzzles de la nouvelle série	Nombre de fiches suffisant Une série de 10 p Un tableau à double entrée récapitulatif par groupe	Puzzles terminés Nombre de croix sur la fiche	Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle Reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant)

Travail de recherche de Myriam J., Christelle E., Bernadette S. – E.M.Catherine / Projet en cours : REALISER UNE SOUPE DE LEGUMES - Objectif principal du projet : Reconnaître et nommer quelques légumes

Situation	Compétence	Tâche	Support	Evaluation
Réalisation d'une trace pour le cahier de vie qui raconte aux parents comment on a fait la soupe de légumes	Découvrir le monde (temps) - Situer des événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel Le langage au cœur des apprentissages (langage d'évocation) - Utiliser des connecteurs temporels : d'abord, ensuite, enfin	Remettre les 3 photos de la réalisation de la soupe de légumes dans l'ordre	Bande de papier + 3 photos par enfant	Avoir réussi à mettre les 3 photos dans l'ordre Dire ce qui est fait sur chaque photo

Ateliers annexes proposés

Situation	Compétence	Tâche	Support	Evaluation
Plaisir ludique de réaliser un puzzle	Découvrir le monde (formes et grandeurs) - Assembler des objets de formes simples à partir d'un modèle	S'entraîner à faire au moins 3 puzzles	10 puzzles de légumes avec support visuel comme aide	Au moins 3 puzzles ont été réalisés (ATSEM coche les puzzles réalisés par chaque enfant)
Décoration de la recette pour le cahier de vie	Découvrir le monde (le vivant) - Observer le vivant (les couleurs)	Colorier au moins 2 légumes avec la bonne couleur	Recette avec les légumes dessinés (ingrédients) Crayons de couleur Aide : légumes + imagier avec mêmes images	Au moins 2 légumes ont été coloriés avec la bonne couleur : vérification collective
Décoration de la classe avec de nouveaux mobiles	La sensibilité, l'imagination, la création (le regard et le geste) - Expérimenter différents gestes : déchirer - coller	Déchirer des bouts de papier de différentes couleurs Les coller sur des formes prédécoupées (légumes)	3 formes différentes de légumes en vue de la réalisation d'un mobile	

Légende : P : petits parleurs ; M : moyens parleurs ; G : grands parleurs

Bilan :

- L'organisation du groupe classe a été modifiée ; 3 groupes ont été retenus au lieu de 4 (plus facilement gérables) ; ils correspondent aux petits-moyens-grands parleurs
- Avec les TPS, la découverte de l'évènement se fait de façon collective

Situation	Vouloir parler	Pouvoir parler	Devoir parler	Savoir parler
<p>Le lapin de la classe a disparu : →déplacements dans l'école dans les différents espaces communs, dans les différentes classes (sur les propositions des enfants) →le lapin est retrouvé ; il n'y a pas de cage pour le déplacer →de retour en classe, il faut expliquer à l'ATSEM où il est pour qu'elle puisse le rapporter</p> <p>Prolongement : La situation se répète dans différents endroits de l'école ; la recherche est conduite en petits groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evènement ▪ Attachement affectif au lapin de la classe : →désir de retrouver le lapin 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recherche en grand groupe ▪ Recherche qui se répètent en petits groupes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dire où l'on va ▪ Demander aux personnes rencontrées : adultes, enfants des différentes classes ▪ De retour en classe les enfants expliquent à l'ATSEM où aller chercher le lapin puisqu'ils n'avaient pas de cage 	<p>Communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questionnement pour savoir où est le lapin <p>Langage de situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents lieux de l'école
Situations annexes proposées				
<p><u>Découverte tactile :</u> jeux tactiles</p>				
<p>Agir dans le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartons (se cacher) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Couverture ▪ Justin le petit lapin (cf. Pierre Chêne) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Déplacements – chemins 				
<p><u>Maîtrise de la langue :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Activités langagières : les photos des différents endroits de l'école ▪ Réalisation d'un album (avec les photos) : le voyage du lapin dans les différentes classes 				