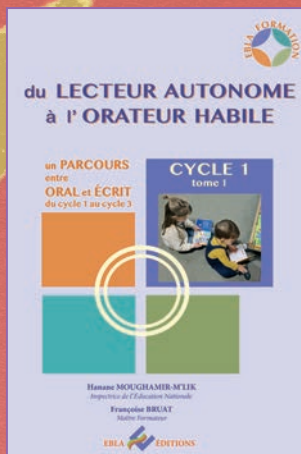


Ebla Editions



Catalogue scolaire



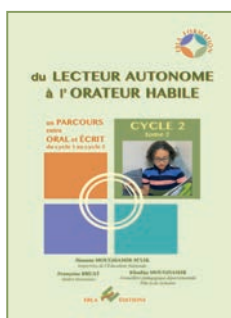
Collection « EBLA formation »

un PARCOURS entre ORAL et ÉCRIT du cycle 1 au cycle 3

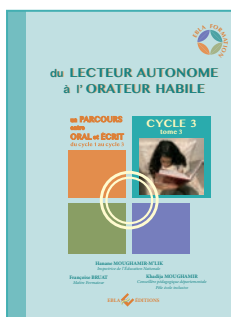
La construction du parcours du lecteur autonome occupe une place privilégiée dans le cursus scolaire de l'élève, tant par les objectifs qui lui sont assignés que par le volume horaire qui lui est consacré puisqu'il représente à lui seul presque un tiers des enseignements. Il souligne le droit à l'évasion, à la découverte, à l'initiation, au libre choix. Il rappelle la nécessité de concevoir et d'architecturer des parcours cohérents, explicites et durablement alimentés de rencontres alliant travail de l'oral et de l'écrit. Au terme des trois cycles, l'élève aura acquis des connaissances, pratiqué différents types d'écrits et situation d'oral, fréquenté des univers culturels variés et conquis des habitudes garantes d'autonomie.



Le tome 1 explore l'entrée de l'élève dans le parcours de lecteur au cycle 1. L'ouvrage s'adresse aux enseignants dans leur réflexion pédagogique autour de la lecture et aux parcours empruntés par leurs élèves afin que tous réussissent à l'école. Il propose des choix pédagogiques et des expérimentations de terrain qui témoignent de pratiques quotidiennes structurées et programmées à l'heure où la lecture est devenue grande cause nationale. Il cherche à articuler la mise en partage d'une culture commune de l'écrit et de l'oral. Ce livre témoigne d'un travail conduit au Cycle 1, à l'échelle d'une circonscription par des auteurs engagées dans la lutte contre le découragement et le décrochage scolaire.



Le tome 2 (cycle 2) s'inscrit dans la continuité du précédent qui explorait l'entrée dans le parcours de lecteur. Il offre des choix et des expérimentations en réponse aux attentes des équipes enseignantes et aux besoins des élèves. Il a la volonté de poursuivre la construction du parcours en s'appuyant sur le projet de lecteur et ses incontournables étapes. Enrichi par des pratiques inclusives, ce livre propose des mises en œuvre qui prennent en compte l'hétérogénéité des publics accueillis. Il a également pour vocation d'accompagner les transitions et les continuités à vivre entre école maternelle et CP.



Dans ce 3e ouvrage, l'expression orale et la production écrite sont déclinées selon des parcours ajustables et évaluables. Une proposition de critères engage l'implication de tous, offrant à chacun de réussir à se situer dans ce parcours d'orateur et d'auteur en devenir. Dans le carnet de lecteur, la mise en mémoire quotidienne des rencontres vécues et des émotions éprouvées demeure la trace essentielle de la cohérence du parcours conçu. Pensé et co-construit avec le coordonnateur du dispositif ULIS, c'est un véritable outil de réflexion et d'engagement actif de tous les élèves et particulièrement des plus fragiles et des plus éloignés de la culture.

Guide pratique pour ENSEIGNER en Unité d'Enseignement (UE)



Enseigner en établissement médico-social ou sanitaire revêt un caractère particulier. Être capable de travailler en lien avec une équipe pluridisciplinaire qui ne parle pas le même langage, qui n'a pas les mêmes contraintes, les mêmes attentes, les mêmes codes est très déstabilisant pour un enseignant nouvellement nommé. Dans cet ouvrage pratique et concret, l'objectif est de pouvoir se projeter rapidement... nouvellement nommé ou en préparation du CAPPEI, à la recherche d'informations. Ici tous les ingrédients sont réunis pour permettre une prise de fonction rapide et sereine : Réussir le CAPPEI - Coordonner efficacement une UE - Rédiger un projet d'UE - Ouvrir une UEE - Construire des projets pédagogiques - Adapter son enseignement - Soutenir l'inclusion - Types d'écrits professionnels attendus - Observer et évaluer les élèves des UE...

Parcours lecteur - cycle 1	EAN 9782362041167	26,90€
Parcours lecteur - cycle 2	EAN 9782362041174	26,90€

Parcours lecteur - cycle 3	EAN 9782362041181	26,90€
Enseigner en UE	EAN 9782362041006	29,00€

Collection « Activités »

40 techniques d'Art du visuel

Afin qu'un enfant puisse être créatif, il faut le laisser essayer, découvrir par soi-même, mais également lui donner des bases et l'outiller. Pour cela, il faut lui présenter des outils, des médiums, différents supports et lui apprendre diverses techniques qu'il pourra ensuite réemployer à sa guise. Il devra aussi apprendre à respecter et appliquer des consignes.

Au fil du temps, en alternant les temps de créations libres et les temps de créations guidées, l'enfant va se construire son propre répertoire et sera d'autant plus créatif.

Pour chacune des 5 périodes, 7 à 9 productions artistiques sont détaillées sur des thèmes souvent travaillés à l'école maternelle : la rentrée, les animaux, la mer, les rois et reines, la météo, les saisons, les insectes, Noël, Halloween, le bonhomme...



Sommaire

Période 1 : La rentrée / La maison / Halloween		
Li.Mei et la légende des pandas	Album	page 10
Li.Mei le panda	Transfert de peinture	11
Crayons suspendus	Production en volume	14
Le porte manteau et cartable	Papier crépon mouillé	16
La maison, que lui manque-t-il ?	Album	19
Nos maisons à l'école	Utiliser une photographie	20
Mon quartier en 3D	Production en volume	22
La sorcière, que lui manque-t-il ?	Album	24
Sorcière volante	Pouring	25
Araignée sur sa toile	Encre effaçable	28
Monstres multicoires	Peinture à l'essoreuse	30
Période 2 : L'automne / La forêt / Le bonhomme / Noël		
Le goûter de Tékou	Album	page 32
Le Land art	Land art	33
Que me manque-t-il ?	Album	35
Que manque-t-il au bonhomme ?	Traces de roues/rouleaux	36
Bonhomme en papier mâché	Papier mâché	38
L'arbre, que lui manque-t-il ?	Album	40
L'arbre au fil des saisons	Papier déchiré	41
Feuilles d'automne	Mousse à raser + encre	44
Le Père Noël, que fait-il ?	Album	46
Pyramide de cadeaux	Décopatch	47
Suspensions de cadeaux	Vernis colle + encre	50
Carte de Noël	Pochette et peinture	52

Période 3 : L'hiver / La couleur / Les châteaux / La topologie		
Le prince craca	Album	page 54
Le château brillant	Papier aluminium froissé	55
Puzzle de château	Puzzle de dessin	58
Couronne des rois et reines	Drawing-gum et encres	61
Qui est-ce ?	Album	63
La palette de couleurs	Encres + coups de marteau	64
Feu d'artifice et carte de vœux	Encre soufflée	67
Arc-en-ciel	Papier aluminium et feutres	69
Bonhomme de sel en hiver	Encre et sel fin	71
Le chien, où est-il ?	Album	73
Où est le chien ?	Tissage de papiers	74
Période 4 : La météo / Le printemps / Les insectes		
Au fond de la flaqué	Album	page 76
Sous mon parapluie	Peinture à la règle + encres	77
Quel temps fait-il ?	Attrape lumière	82
Rosille la chenille	Album	84
Cycle de vie du papillon	Papier diffuseur et mobile	85
Papillon à la peinture ractée	Peinture à la ractée	89
Papillons positifs et négatifs	Pochoirs et pastels secs	91
Drôle de coccinelle	Album	93
Les phasmes bâtons	Billes + peinture + scotch	94
Champ printanier	Peinture au ballon + encre	97
Cache cache des petites bêtes	Papier roulé	99
Période 5 : Les animaux de la ferme / Les poissons / L'été		
Jolène la minuscule	Album	page 101
Chats aux couleurs naturelles	Pigments naturels	102
Bianche la vache	Album	104
Vache qui tache	Peinture cerne	105
Gare à Oscar	Album	108
Oscar dans la nuit étoilée	Encre + sel / poinçonnage	109
Portraits d'animaux	Vaporisation d'encre	112
Album	Album	114
Mer en bouteille	Papier métallique à repousser	115
Poisson caché	Peinture aux bulles de savon	117
Couleurs d'été	Tie and dye aux pastels	119



Nos maisons à l'école

Technique spécifique : Utiliser une photographie

Matériel

- un appareil photo ou un smartphone
- une imprimante
- une feuille A4
- de la gouache de différentes couleurs
- des pinceaux fins
- des marqueurs peinture acrylique

Objectifs

Réaliser différentes techniques artistiques / Utiliser différents médiums et outils
Réaliser une production en fonction d'une consigne précise / Éprouver les possibilités d'intervention sur les matériaux / Savoir dessiner une maison / Imaginer une maison au sein d'un espace / Prendre une photographie

Différenciation pédagogique

- Petite section - Étape 3 :** Réaliser un assemblage de formes pour reconstituer sa propre maison. Proposer aux enfants différents carrés, rectangles, triangles... de différentes tailles et couleurs. Afin que chaque enfant crée, assemble et colle sa propre maison.
- Moyenne section - Étape 3 :** Des gabarits de formes peuvent être proposés aux enfants pour les aider à tracer les formes qu'ils n'arrivent pas encore à dessiner. Un dessin guidé étape par étape pourra être aussi proposé.
- Grande section :** Production détaillée

18 - Ebla Éditions © - 40 techniques d'art visuel en maternelle

Déroulement de l'activité

Étape 1

Prendre des photos dans l'enceinte de l'école (cour, jardin, bâtiment, stade...)
Les enfants peuvent utiliser un appareil photo numérique, un smartphone ou une tablette.

Étape 2

Imprimer les photos au format désiré, en noir et blanc sur une feuille à dessin.

Étape 3

Peindre avec de la gouache et un pinceau sa propre maison sur la photographie, en essayant de ne pas oublier de détail important (porte, fenêtres, toit...).

Étape 4

Une fois la peinture sèche, ajouter des détails supplémentaires à l'aide de marqueurs acryliques : poignée de porte, rideaux, tuiles, fumée de la cheminée...

40 techniques d'art visuel en maternelle - Ebla Éditions © - 19

Collection « Activités »

Activités autour du corps

Sur le thème du corps, les 5 sens, l'hygiène et le schéma corporel, voici une quarantaine de jeux collectifs pour découvrir et expérimenter et d'activités photocopiables pour réinvestir les notions étudiées. Cet ouvrage propose un cadre pédagogique et didactique pour mettre en œuvre les enseignements avec de nombreux exemples de situations concrètes permettant aux élèves des trois niveaux de l'école maternelle de découvrir, manipuler, expérimenter et de résoudre des situations problèmes.

Ces situations de découverte construites à partir de jeux et de manipulations concrètes, permettront dans un second temps d'explorer les fiches d'activités.



Activités autour du corps

3/6 ans PS MS GS

Lisa Dhayan
Matiéo Duval

DES SCIENCES À L'ÉCOLE MATERNELLE ?

Programmes scolaires page 2
Présentation des activités sur le corps page 3
Utilisation du fichier page 4

1- DÉCOUVRIR LES CINQ SENS

L'histoire du petit Chaperon rouge page 5
Le sens de la vision pages 8 à 12
Le sens du toucher pages 13 à 15
Le sens de l'audition pages 16 à 20
Le sens de l'odorat pages 21 à 25
Le sens du goût pages 26 à 31
Les 5 sens pages 32 à 36

2- DÉVELOPPER L'HYGIÈNE

Trier des comportements pages 37 à 39
Acquérir les gestes exacts pour se laver les mains pages 40 à 45
Bien se laver les dents pages 46 à 49
Bien se moucher pages 50 à 52
Les bons comportements pages 53 et 54

3- CONSTRUIRE LE SCHÉMA CORPOREL

Le schéma corporel pages 55 et 56
Les comptines et jeux de doigts pages 57 à 59
Les activités physiques pages 60 à 63
Les activités artistiques pages 64 à 75
Le dessin du bonhomme pages 76 à 79

1.1. Le sens de la vision

L'œil perçoit la forme, la couleur, la taille et l'aspect de l'objet regardé. Il code ces informations puis les envoie au cerveau qui analyse et reconnaît l'objet regardé grâce à la mémoire visuelle.

Compétences : mobiliser le sens visuel et décrire ce qui est présent et vu / ce qui est absent

Le jeu de Kim à la vue

Matériel pour un groupe d'enfants :
- 4 à 10 petits objets de différentes formes et couleurs suivant l'âge des enfants : balles, crayons, gomme, petits objets de cuisine, décoration de Noël, briques « legos »...

1 - Déroulement du jeu
Les différents objets sont présentés et décrits oralement par les enfants : nom, forme, couleur, fonction... afin d'en simplifier la mémorisation. La règle du jeu de Kim visuel est à expliciter : « Pendant qu'un enfant va s'isoler, le maître cache un objet derrière son dos. Lorsque l'enfant revient il doit deviner quel est l'objet caché par l'enseignant. » La formulette « Je donne ma langue au chat ! » peut être introduite dans ce jeu. Il est nécessaire d'obtenir du groupe qu'il observe le plus grand silence et qu'il ne donne pas la réponse avant la fin de chaque partie...

2 - Variantes
Les enfants sont assis en cercle et des objets sont disposés au milieu sous un grand tissu. On les découvre un instant puis on les masque de nouveau. Tandis que les joueurs se retournent ou ferment leurs yeux, le meneur retire un objet qu'il cache derrière son dos, les joueurs doivent ensuite retrouver l'objet caché.

Afin d'augmenter la participation, deux acteurs peuvent se partager les rôles : le premier va se cacher, le deuxième cache l'objet dans son dos et répond aux questions.

3 - Raconter le jeu
L'enseignant propose de raconter la séance de jeu pour les parents et il utilise la dictée à l'adulte. L'écrit, produit collectivement, pourra être collé dans le cahier de vie.

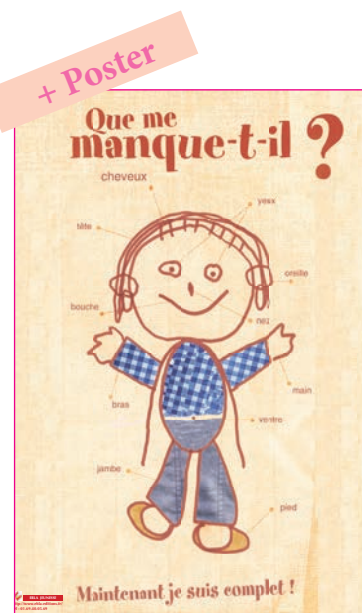
LE JEU DE KIM

Dans le cadre de gymnastique, nous jouons au jeu de Kim.
Il faut faire une grande roue puis s'asseoir.
Au milieu de la roue, il y a un foulard bleu, une petite valisette, un ballon, un crayon rouge, un petit verre et un ballon orange.
Un enfant va se cacher derrière le mur. Le maître prend un objet et le cache dans son dos. Ensuite, nous appelons l'enfant caché et il revient. Il doit trouver quel objet a disparu.
S'il trouve ou dit : « Est-ce que l'objet est une balle ? » l'enfant a gagné et tout le monde dit « Bravo ! »
S'il ne trouve pas, il peut encore réfléchir et dire : « Est-ce que l'objet est bleu ? »
S'il ne trouve pas encore alors : « Donnez la langue au chat ! »
Partie Dictée - Émile Victor Hige

Que me manque-t-il ?

Ce livre original a été plébiscité par des professionnels de l'enfant et des parents suivant au plus près le développement de leur enfant. Il vous permettra de visualiser le développement du schéma corporel, progressivement élaboré par l'enfant à travers l'évolution de son dessin du bonhomme.

À 2 ou 3 ans, le jeune enfant sera fier de reconnaître dans les premières pages « son » bonhomme. A 5 ou 6 ans, il retrouvera les différentes étapes par lesquelles son dessin du bonhomme est passé. Le texte déroulé au fil des pages, par un jeu de questions-réponses, justifie les transformations et ajouts successifs d'éléments au dessin du bonhomme. Un album interactif qui accompagnera l'enfant dans sa connaissance du monde et favorisera son intérêt pour le dessin, par le jeu et le plaisir !



Activités autour du corps 3/6 ans

EAN 9782362040931

29,00€

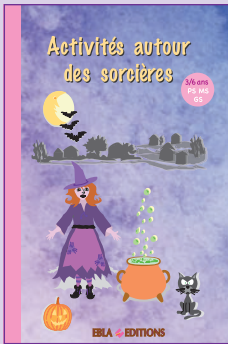
Que me manque-t-il ?

EAN 9782913393714

11,00€

Collection « Activités »

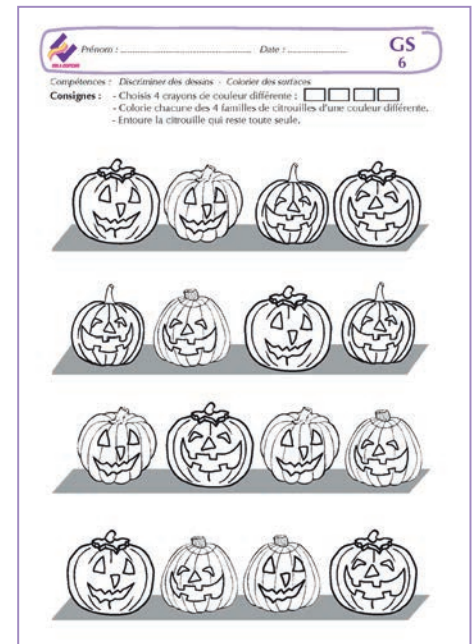
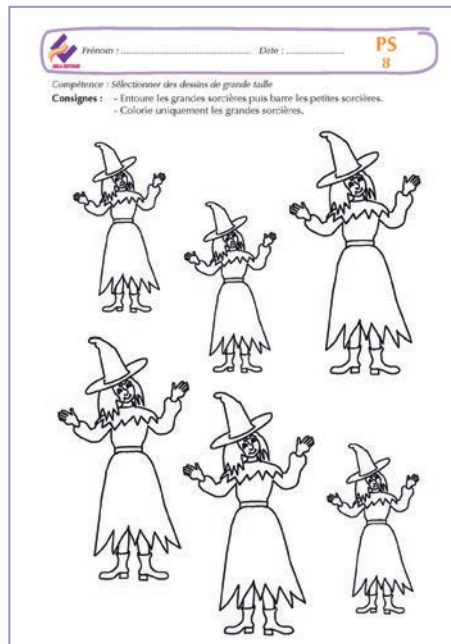
Activités autour des sorcières



Reprenant l'imagerie liée au thème des Sorcières à exploiter en Période 1 pour Halloween ou en Période 3 (ou 4 suivant les années) pour Carnaval : balai, chaudron, chapeau, monstre, grenouille, lézard, araignée, citrouille, flacons, voici 60 fiches, photocopiables, directement utilisables par les élèves.

(Petite Section : 18 fiches, Moyenne Section : 19 et Grande Section : 23).

Avec des consignes simples et précises, les fiches sont de difficulté progressive et nécessitent une moindre préparation matérielle. L'élève y sera souvent autonome, réinvestissant des savoirs acquis : dénombrement, discrimination visuelle, puzzle, coloriage, labyrinthe, jeux de loto, graphisme, écriture, lecture...



La sorcière, que lui manque-t-il ?

L'histoire vous permettra d'aborder le vocabulaire des accessoires traditionnels d'une sorcière.

Chaque accessoire est introduit par une devinette et la réponse est donnée en tournant la page. Le texte du livre peut également devenir le support visuel d'une comptine. Voici un album interactif : l'enfant participe à la lecture en répondant aux questions posées !



Activités autour des sorcières 3/6 ans

EAN 9782362040849

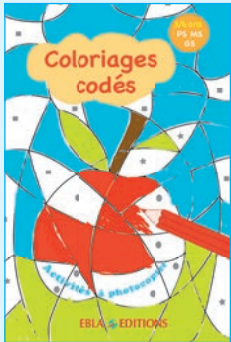
29,00€

La sorcière, que lui manque-t-il ?

EAN 9782362040870

11,00€

Collection « Activités »



Coloriages codés Ce recueil vous propose 77 activités photocopiables (PS: 22 fiches, MS : 24 et GS : 31) directement utilisables par les élèves de 3 à 6 ans, en autonomie en classe. Il regroupe des dessins sur les thèmes qui suivent le déroulement de l'année scolaire: les saisons, les fêtes, l'anniversaire, les fleurs, les clowns, les poissons, les papillons... Ces fiches sont de difficulté progressive : espaces à colorier de plus en plus réduits ou accidentés, code de coloriage de plus en plus complexe...

La fiche d'activité présentée à l'élève peut ou non comporter une consigne qu'il maîtrise : l'élève est alors placé en situation d'entraînement, de réinvestissement.

Les activités proposées dans ce fichier peuvent être utilisées en guise :

- d'atelier dirigé : l'activité proposée nécessite la présence de l'enseignant car les enfants sont en phase d'apprentissage ou de perfectionnement (soit que le type de consigne proposée est nouvelle et plus complexe soit que l'organisation gestuelle utile pour l'activité est particulièrement pointue). L'enseignant peut alors encourager l'effort et intervenir individuellement auprès de chaque enfant.
- d'atelier de délestage : c'est un atelier facile au cours duquel l'enfant est autonome par apport à la consigne et aux tâches matérielles. Ceci permet à l'enseignant d'être plus disponible pour un autre atelier.

Coloriages codés

Libe Dhayan
Méliss Duvial

PS 1 p.4 MS 1 p.26 GS 1 p.50

PS 2 p.5 MS 2 p.27 - MS 3 p.28 GS 2 p.51

PS 3 p.6 MS 4 p.29 GS 3 p.52

PS 4 p.7 MS 5 p.30 MS 6 p.31 GS 4 p.53

PS 5 p.8 MS 9 p.34 GS 6 p.55

PS 6 p.9 MS 7 p.32 - MS 8 p.33 GS 7 p.56

PS 7 p.10 MS 12 p.37 GS 8 p.57

PS 8 p.11 MS 13 p.38 GS 9 p.58

PS 9 p.12 MS 14 p.39 GS 10 p.59

PS 11 p.14 MS 15 p.40 GS 13 p.62

PS 12 p.15 MS 16 p.41 GS 14 p.63

PS 13 p.16 MS 17 p.42 GS 15 p.64

PS 14 p.17 MS 18 p.43 GS 16 p.65

PS 15 p.18 MS 19 p.44 GS 17 p.66

PS 16 p.19 MS 20 p.45 GS 18 p.67

PS 17 p.20 MS 21 p.46 GS 19 p.68

PS 18 p.21 MS 22 p.47 GS 20 p.69

PS 19 p.22 MS 23 p.48 GS 21 p.70

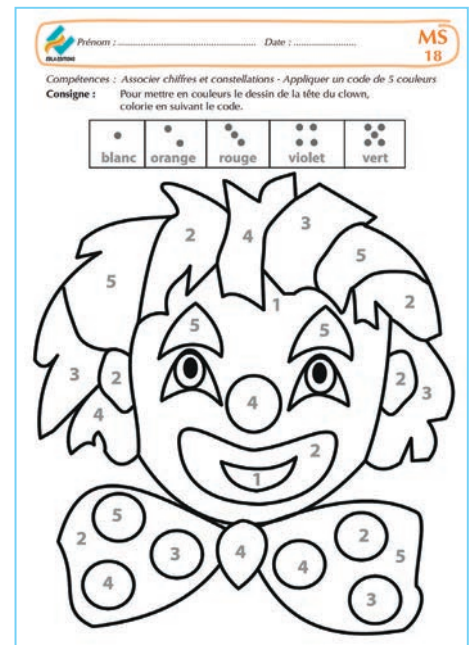
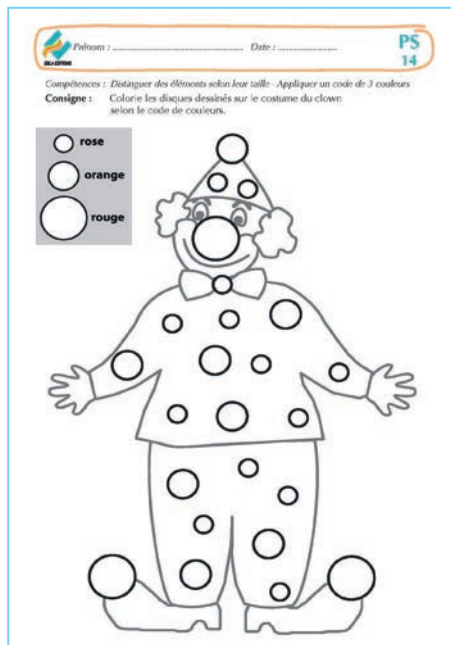
PS 20 p.23 MS 24 p.49 GS 25 p.74

PS 21 p.24 MS 25 p.49 GS 26 p.75 - GS 28 p.77

PS 22 p.25 GS 27 p.76

GS 29 p.78 - GS 30 p.79

GS 31 p.80



Qui est-ce ?

Les devinettes de ce livre original, vous permettront d'aborder le vocabulaire des couleurs. Chaque objet à trouver est introduit par une devinette et la réponse est donnée en tournant la page.

Ainsi, l'enfant participe à la lecture en répondant aux questions posées. Voici un album interactif qui accompagnera l'enfant dans sa découverte du monde !

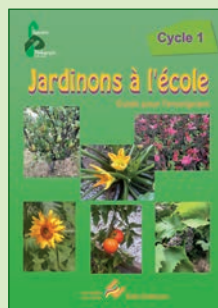
Thèmes de l'histoire : les couleurs - la question - la devinette

+ Poster



Coloriages codés 3/6 ans	EAN : 9782362040801	29,00€
Qui est-ce ?	EAN : 9782362040900	11,00€

Collection « Activités »



Jardinons à l'école

Source de plaisirs multiples, d'épanouissement physique et moral, le jardinage constitue un lieu d'apprentissages majeurs. En lien direct avec la nature et les végétaux, il permet d'aborder de façon ludique la reproduction et le développement des plantes, leurs besoins vitaux et leur diversité.

Ce guide pédagogique aborde les notions de base indispensables pour jardiner. Grâce à de véritables expériences scientifiques présentées en images séquentielles, les enfants d'école maternelle découvriront : les modes de reproduction, le cycle de vie et les besoins des plantes... L'ouvrage vous présente aussi une démarche simple et claire, afin de lancer et réaliser le projet « Un jardin à l'école ».

Sommaire

1. Explorer le monde du vivant

1.1. Instructions officielles	10
1.2. Objectifs et éléments de progressivité	11
1.3. Des activités transversales : Les concept de vie, de temps et d'espace, les notions biologiques et écologiques	13
1.4. La démarche scientifique : La méthode expérimentale	14

2. Qu'est-ce qu'une plante ?

2.1. Recueillir les représentations initiales	17
2.2. Activités concrètes de découverte	18
2.3. Fabriquer un herbier collectif	19
Activité 1 : Réaliser une page d'herbier	20
2.4. Les parties d'une plante à fleurs	22
Activité 2 : Assembler les parties d'une plante à fleurs (TS)	25
Activité 3 : Différencier les parties d'une plante (PS - MS - GS)	26
Activité 4 : Faire pousser des feuilles (TS)	29
Activité 5 : Faire pousser des racines (TS)	30
2.5. Les parties consommées d'une plante	31
Activité 6 : Identifier les parties consommées (TS)	33
2.6. Limbes et nervures	34
Activité 7 : Montrer les limbes et nervures des feuilles (TS)	35

3. Les besoins des plantes

3.1. La photosynthèse	36
3.2. Les besoins vitaux de la plante	37
Premières expériences : les plantes ont besoin d'eau	38
Expériences 1 et 2 : la plante a besoin d'eau (TS)	39
Autres expériences : besoin d'eau, besoin de lumière, besoin de chaleur, besoin de terre	41
Expérience 3 : la plante a besoin d'eau (MS/GS)	42
Expériences 4 et 5 : La plante a besoin de lumière (MS/GS)	44
Expérience 6 et 7 : La plante a besoin de chaleur (MS/GS)	46
Evaluation : les besoins des plantes	48

4. Les plantes à fleurs et à graines

4.1. Décomposer une fleur	49
Activité 8 : Les différentes parties d'une fleur (MS/GS)	51
Activité 9 : Dessiner les différentes parties (MS/GS)	52
4.2. De la fleur au fruit	53

4.3. De la graine à la plante : germination, dispersion des graines	56
Evaluation : Le cycle de vie d'une plante à fleurs (TS)	59
4.4. Reconnaître un fruit	61
4.5. Découvrir les pépins	62
Activités 10 : Les différentes graines des fruits (PS - MS/GS)	64
4.6. Faire germer des graines	66
4.7. Planter des graines	67
Activité 11 : Faire germer puis planter des pépins (TS)	68
Activité 12 : Un hérisson vert (TS)	69
Activité 13 : Faire pousser des graines de haricots (TS)	70
4.8. Cultiver des radis	71
Activité 14 : Cultiver des radis (TS)	72
4.9. Cultiver des tournesols	73
4.10. Des plantes qui se reproduisent sans graine	74
les plantes à tubercules, à stolons, à bulbes, les bouturages	74
Activité 15 : Légèrer le dessin de la jacinthe (GS)	76
Activité 16 : Ordonner des images séquentielles (TS)	77
Activité 17 : Cultiver des narcisses (TS)	78
Activité 18 : Bouturer un géranium (TS)	79
4.11. Des plantes sans fleur	80
Les champignons, les mousses, les algues, les fougères	80

5. Des petits animaux du jardin

Papillons, coccinelles et escargots	
Activité 19 : Associer les papillons identiques (TS)	83
Activité 20 : Colorier des fleurs et des coccinelles (TS)	84
Activité 21 : Colorier des escargots et des champignons (TS)	85

6. Un jardin à l'école

6.1. Le projet d'un jardin à l'école	86
6.2. Démarrer des plantations : l'emplacement, la surface, les plantations. Pour démarrer, calendrier des semis	87
6.3. Outils de jardinage	90
Activité 22 : Identifier les outils du jardinier (PS - MS/GS)	91
6.4. Conseils de jardinage : Planter au bon moment, Rentabiliser l'espace. Cultiver en jardinières, Diversifier les cultures, Alterner les cultures, Associer des cultures, Nourrir la terre, Fabriquer du compost, Pailler le sol sous les cultures, Se prémunir des parasites, Économiser l'eau, Économiser l'énergie, Planter un véritable arbre	93
6.5. Vous avez dit permaculture ?	96

2.1. Recueillir les représentations initiales

Il s'agit de recueillir les représentations des enfants sur la notion de plante afin de définir les caractéristiques d'une plante.

Afin de recueillir les représentations des enfants sur la notion de plante, mettre en place une activité de langage oral pendant un temps de regroupement.

Dans un premier temps, débiter une discussion en posant la question introductrice : Qu'est-ce qu'une plante ?

Sur un panneau vertical affiché au mur, noter les propositions des enfants en les reformulant simplement si nécessaire.

« Y a une tige avec la fleur...
- ça sent bon les fleurs, j'aime bien.
- Oui mais des fois elle fane la fleur et après c'est tout sec... »

- Y a des grandes plantes comme les arbres et y a des riquiqui comme les petites fleurs de l'herbe.

- C'est plein de vert dans les feuilles.
- J'ai déjà vu des racines quand ma mère arrache les salades du jardin... »

Retire les propositions en entourant les mots importants, par exemple : racines, feuilles, vert, fleur, fane...

Dans un second temps proposer à chacun de dessiner une plante. Ensuite chaque enfant présente son dessin au groupe, en profiter pour compléter la liste des propositions. Afficher les dessins sur un mur au fur et à mesure des présentations.

Laisser l'affichage visible pendant un ou deux jours puis lancer une nouvelle discussion à partir des questions : Qu'y a-t-il de semblable dans toutes ces plantes dessinées ? En quoi les dessins se ressemblent-ils ?

Il faut veiller à ce que la notion de plante ne soit pas exclusivement rattachée à celle de l'arbre.



Rosille la chenille

À l'abri sous une feuille d'arbre se trouve un petit oeuf, un tout petit œuf blanc. Par une matinée ensoleillée, le petit œuf se met à bouger puis à se craqueler. Une minuscule chenille, Rosille, pointe alors le bout de son nez...

Thèmes de l'histoire : la transformation de la chenille en papillon - le papillon - le printemps

Drôle de coccinelle

Tout commence avec la naissance de Brindille, une coccinelle pas tout à fait comme les autres... À travers son aventure pour trouver une autre coccinelle qui comme elle, ne sait pas voler, nous rencontrerons de fascinantes petites créatures qui l'aideront à comprendre qui elle est en réalité ! Cet album permet de découvrir la vie d'un insecte étonnant : le phasme bâton et de travailler sur les insectes et autres petites bêtes du jardin tout en abordant les notions de différence et d'acceptation de soi.

Thèmes de l'histoire : les petites bêtes du jardin - la coccinelle - le phasme bâton



Jardinons à l'école cycle 1

EAN 9782362040610

29,00€

Rosille la chenille

EAN 9782362040276

12,90€

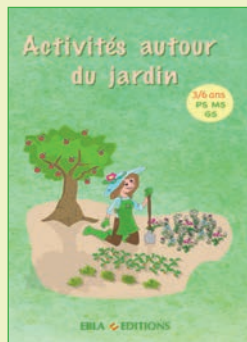
Drôle de coccinelle

EAN 9782362040924

12,90€

Collection « Activités »

Activités autour du jardin



Ce recueil vous propose 60 activités photocopiables (jeux collectifs et fiches) sur le thème du jardinage et des petits animaux du jardin : les outils, les plantations, les fleurs, les escargots, coccinelles et papillons...

Petite Section = 17 fiches, Moyenne Section = 19 et Grande Section = 24.

Avec des consignes simples et précises, les fiches sont de difficulté progressive et nécessitent une moindre préparation matérielle. L'élève y sera souvent autonome, réinvestissant des savoirs acquis : dénombrement, discrimination visuelle, puzzle, coloriage, labyrinthe, coloriage codé, jeu de loto, graphisme, écriture, étiquettes de lecture...



Découvrir le monde du jardinage

Jardinier est une riche activité humaine sur bien des points. La présence de verdure et de végétaux nous procure des bénéfices incontestables.

Jardinier permet de rétablir des liens avec la nature et notre environnement végétal tout en nous rappelant notre propre cycle de vie puisque les végétaux sont des êtres vivants qui se développent : germination, croissance, reproduction, vieillissement et mort.

Objectifs et éléments de progressivité

Les objectifs et compétences attendues qui suivent sont issus des nouveaux programmes officiels pour l'école maternelle du B.O. 2020.

Découvrir le monde vivant

« À leur entrée à l'école maternelle, les enfants ont déjà des représentations qui leur permettent de prendre des repères dans leur vie quotidienne. Pour les aider à découvrir, organiser et comprendre le monde qui les entoure, l'enseignant propose des activités qui amènent les élèves à observer, formuler des interrogations plus rationnelles, construire des relations entre les phénomènes observés, prévoir des conséquences, identifier des caractéristiques susceptibles d'être catégorisées. Les enfants commencent à comprendre ce qui distingue le vivant du non-vivant. L'enseignant les conduit à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. Ils découvrent le cycle qui constitue la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe.

Enfin, les questions de la protection du vivant et de son environnement sont abordées dans le cadre d'une découverte de différents milieux, par une initiation concrète à une attitude responsable. »

Colorier selon des quantités

Activité 2 Grande Section

Consignes : - Colorier en rouge la fleur qui a le moins de pétales.
- Colorier en bleu la fleur qui a le plus de pétales.
- Colorier en rose les autres fleurs.



Le très bon jardinier

Le papi de Léonie est un as du jardinage. Pour le plaisir de ses petits amis, il cultive d'extraordinaires plantes... aux noms bizarres et aux effets surprenants ! Quelles merveilles va-t-il leur offrir ?



L'arbre, que lui manque-t-il ?

Le texte déroulé au fil des pages, justifie les transformations d'un arbre. Des questions humoristiques vous permettront de visualiser les besoins biologiques comme la lumière et l'eau ainsi que les changements d'un arbre au fil des saisons. Ce développement est progressivement élaboré par l'enfant à travers l'évolution de dessins enfantins réalisés en peinture sur un fond de papiers déchirés.

Thèmes de l'histoire : le cycle des saisons et l'arbre, le vocabulaire de l'arbre

Activités autour du jardin 3/6 ans	EAN : 9782362040856	29,00€
Le très bon jardinier	EAN : 9782362040122	4,80€
L'arbre, que lui manque-t-il ?	EAN : 9782362040566	11,00€

Collection « Activités »

Activités autour des animaux de la ferme



L'éducation à l'environnement implique de favoriser un comportement responsable en comprenant et intégrant les règles de respect de la nature et de ses habitants afin de former le futur éco-citoyen en amenant l'enfant à respecter son environnement, les plantes comme les animaux. Pour en comprendre le fonctionnement, des visites suscitent une sensibilisation, des réflexions et questions.

Ce recueil vous propose 52 activités photocopiables, de difficulté progressive et une moindre préparation matérielle : Petite Section = 15 fiches, MS = 16 et GS = 21 sur le thème des animaux de la ferme : vache, cheval, poule, lapin, mouton, chèvre, canard...

Activités autour des animaux de la ferme

Lise Dhayan
Matéo Duval

PS MS GS

Bricolages

La poule et la vache (pages 8 et 9)

Chanson et

Dans la ferme à Mathurin (page 10)

Poésies

À la ferme - Le petit lapin (p.12), Dans le pré, j'ai des poules (p.13),
Ma poule a pondu un oeuf (p.14)

Imagiers

Les animaux (p.15), La vache (p.25), Le cheval (p.35), Le mouton (p.45)
La chèvre (p.51), Le cochon (p.57), Le lapin (p.63), La poule (p.68)

Coloriages

La ferme (p.16)

Les fermiers (p.17)

Les fermiers (p.18)

Les fermiers (p.19)

Le tracteur (p.20)

La vache (p.26)

Le tracteur (p.24)

Puzzles

Le cheval (p.37)

Le tracteur (p.23)

Les chevaux (p.43)

Le cochon (p.59)

Les chevaux (p.41)

La poule (p.69)

Lotos

Les chèvres (p.53)

Grandeurs

Les moutons (p.47)

Les tracteurs (p.21)

Repérage dans l'espace

Les poussins (p.72)

Les poussins (p.74)

Quantités

Les oeufs (p.71)

Les oeufs (p.75)

Les veaux (p.31)

Les porcelets (p.61)

Les porcelets (p.62)

Les oeufs (p.78)

Le veau (p.34)

Le mouton (p.49)

Labynthes

Le veau (p.27)

Le lapin (p.65)

Le lapin (p.66)

Discrimination visuelle

La vache (p.30)

Le coq (p.77)

Lecture

Le mouton (p.48)

La chèvre (p.55)

La vache (p.33)

Graphisme

Le cheval (p.38)

La vache (p.28)

Les moutons (p.50)

Les chèvres (p.54)

La poule (p.73)

La poule (p.76)

Écriture

La vache (p.29)

Le cheval (p.42)

La chèvre (p.56)

Le lapin (p.67)

Logique

Le développement de l'oeuf (p.79)

Les produits laitiers (p.32)

Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous les pays.
Une seule reproduction des fiches d'activités de cet ouvrage. L'usage d'une seule copie est autorisé.
Toute autre copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon
passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

EBLA EDITIONS - Boite Postale 50 - 91230 Montgeron

Dépôt légal 1er trimestre 2021 - E.A.N 9782362040863 - Imprimé en CE

LA VACHE



Matériel

- une petite boîte en carton
- du papier blanc épais
- deux yeux mobiles
- des patrons en carton pour fabriquer la tête, le pis et les pattes
- des ciseaux, de la colle
- des feutres noir et rose
- un crayon de papier et une gomme
- un pompon noir



1- Déplier puis replier la boîte en carton pour en cacher les décorations.



2- Tracer puis découper la tête, les pattes, le pis puis la queue.

3- Colorier le pis en rose, la tête en noir, rose et blanc, la queue et les taches en noir.

4- Coller la tête et les yeux mobiles.

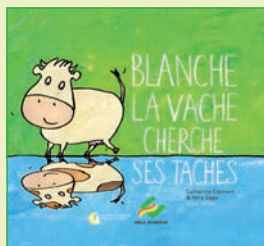
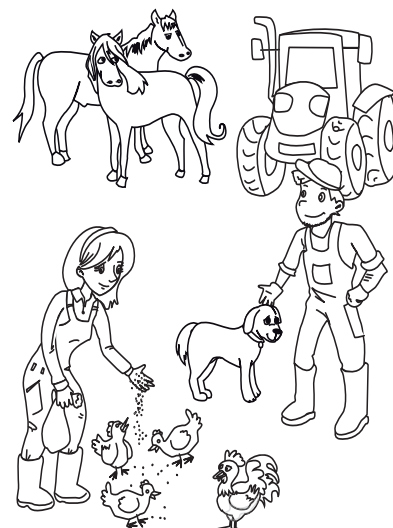
5- Plier puis coller les pattes.

6- Coller le pis et les taches.

7- Coller le pompon noir sur la queue puis la fixer sur la boîte en carton.

Prénom : Date : **GS 2**

Compétence : Colorier des surfaces irrégulières
Consigne : Avec des crayons de couleur, colorie les dessins.



Blanche la vache cherche ses taches

Blanche la vache se désespère de n'avoir aucune tache sur son pelage, juste une toute petite au creux de son oreille. Ses différentes rencontres lui permettront-elles de réaliser son rêve ?



Jolene la minuscule

Jolene est une mignonne chatonne qui vit dans les beaux quartiers et a beaucoup de copains. Jolene et sa bande se moquent souvent des autres chats, ceux qui n'ont pas la même chance. Mais elle réalisera que subir des moqueries peut être très douloureux...



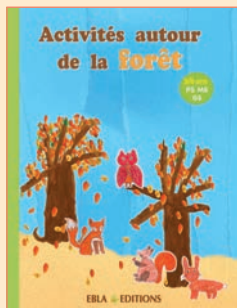
Pour qui sont ces habits ?

Avec beaucoup d'humour, l'enfant découvrira les différentes étapes et vêtements pour s'habiller ainsi que le nom des animaux de la ferme. Il découvrira aussi que les mots peuvent rimer...

Activités autour des animaux de la ferme 3/6 ans	EAN : 9782362040863	29,00€
Blanche la vache cherche ses taches	EAN : 9782362040627	12,90€
Jolene la minuscule	EAN : 9782362040764	12,90€
Pour qui sont ces habits ?	EAN : 9782913393707	8,00€

Collection « Activités »

Activités autour de la forêt



Les questions de la protection du vivant et de son environnement sont abordées dans le cadre d'une découverte de différents milieux, par une initiation concrète à une attitude responsable.

Ce recueil vous propose 60 activités photocopiables sur les thèmes des animaux, des feuilles d'arbre et de la forêt en automne : Petite Section = 17 fiches, Moyenne Section = 19 et Grande Section = 24. L'élève y sera souvent autonome, réinvestissant des savoirs acquis: dénombrement, discrimination visuelle, puzzle, coloriage, coloriage codé, jeu de loto, labyrinthe, graphisme, étiquettes de lecture...

Activités autour de la forêt

PS MS GS

PS	MS	GS
Poisies L'automne (p.8)	La forêt (p.28)	Voici l'automne (p.52)
Puzzles L'arbre (p.9)	L'arbre (p.29)	Les lapins (p.75)
Loto Les feuilles (p.11)	Les champignons (p.44)	Les champignons (p.71)
Grandeurs Les feuilles (p.12)	Les feuilles (p.31)	Les feuilles (p.62)
Directions dans l'espace	Les feuilles (p.35)	Les écureuils (p.70)
Quantités	Les hêtres (p.45)	Les feuilles (p.55)
Les feuilles (p.13)	Les marrons (p.41)	Les champignons (p.68)
Les champignons (p.23)	Les écureuils (p.42)	
Labyrinthes		
L'écureuil (p.16)	L'écureuil (p.40)	
Le faon (p.27)		
Alternance Deux éléments (p.19)		
Coloriages		
Les marrons (p.34)	Le cerf (p.51)	La feuille (p.59)
Les glands (p.15)		Glands et marrons (p.60)
Les lapins (p.24)		
Discrimination Les mots (p.17)	Les feuilles (p.34)	Les feuilles (p.56)
visuelle	Le renard (p.47)	Les feuilles (p.57)
	Les hiboux (p.50)	Feuilles et fruits (p.65)
		Les écureuils (p.69)
		Les renards (p.76)
Lecture Trois mots (p.17)		L'arbre (p.53)
		La feuille (p.63)
		Les mots (p.67)
		Les mots (p.78 et 79)
Graphisme	Les boucles (p.33)	Les boucles (p.61)
L'écureuil (p.20)	Les herissons (p.38)	Les épingles de pin (p.64)
Le hêtre (p.21)	L'écureuil (p.39)	Le cerf (p.72)
Les champignons (p.22)	Les herissons (p.43)	Le cerf (p.77)
Le renard (p.25)	Les champignons (p.48)	
Le hibou (p.26)		
Écriture		Les lapins (p.73)

Édité et illustré par et de reproduction interdite pour tous les pays. Une seule reproduction est autorisée de cet ouvrage. L'usage d'une seule classe est autorisé. Toute autre copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon pénalisée de plein droit de l'article 1702 du Code de Commerce.

ERLA ÉDITIONS - 5 Rue de Caen - B.P. 56 - 91236 Montgeron
Dépôt Légal 1er trimestre 2020 - E.A.N 9782362040825 - Imprimé en CE

Prénom : _____ Date : _____ **GS 5**

Compétence : Décomposer des collections.
Consignes : Colorier chaque sorte de feuilles d'une couleur différente.
Compte les feuilles de chaque sorte puis écris le chiffre qui correspond.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Prénom : _____ Date : _____ **PS 16**

Compétence : Repasser des traits - Colorier des surfaces.
Consignes : Pour dessiner le hibou, repasse sur les lignes pointillées. Colorie le hibou.



Le goûter de Tékoa

Tékoa est un grizzli qui ne mange pas comme les autres grizzlis. On se moque souvent de lui. Mais il est bien décidé à se faire accepter tel qu'il est. Et qui sait, l'amitié pourrait bien triompher...

Gare à Oscar !

Comme tous les soirs, Oscar le renard s'apprête à sortir. Il espère un festin avant le petit matin. Oscar surveille de près le nid de Sidonie. Tapi dans les buissons, il est prêt à bondir !

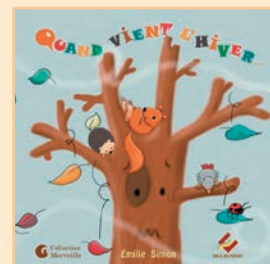


Balade au clair de lune - Les aventures d'Enzo

Cet album raconte l'histoire d'Enzo, qui part sur le chemin risqué de la forêt pour aller allumer la Lune... Le petit garçon va s'aventurer sur un chemin interdit où il fera d'étranges rencontres.... de toutes plumes et de tous poils !

Quand vient l'hiver...

Quand vient l'hiver, des petits animaux cherchent un refuge pour s'abriter. Voici un arbre isolé qui commence à trembler de froid. Nos petits animaux, dérangés dans leur repos, vont alors chercher des idées pour réchauffer leur grand ami. Chacun de leur plan va s'avérer drôle mais inefficace... jusqu'à trouver, ensemble, LA réponse à leur problème.



Activités autour de la forêt 3/6 ans	EAN 9782362040825	29,00€
Le goûter de Tékoa	EAN 9782362040641	12,90€
Gare à Oscar	EAN 9782362040269	12,90€
Balade au claire de lune. Les aventures d'Enzo	EAN 9782362040757	12,90€
Quand vient l'hiver	EAN 9782362041105	12,90€

Collection « Savoir et Pédagogie »

Cette collection a pour but de partager des savoirs avec les professeurs des écoles. Elle vous offre de véritables guides pédagogiques alliant des informations théoriques et des explications détaillées afin de mettre en place des activités pédagogiques concrètes dans les classes.



Des comptines pour apprendre

La maîtrise du langage par les élèves est une priorité tant en compréhension qu'en production avec l'acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. Le langage accompagne toutes les situations pédagogiques comme objet mais également comme vecteur d'apprentissage. En effet, les élèves apprennent aussi bien à parler à travers des échanges quotidiens entre pairs et/ou avec un adulte que lors de situations pédagogiques prévues destinées à favoriser l'apprentissage du langage. La pratique des comptines offre un support linguistique très varié, simple et riche en exploitations pédagogiques qui contribue à la motivation des apprenants.

Sommaire		
1- Le langage à l'école	1.1. Langage, langage	7
	1.2. Langage oral, langage écrit	8
	1.3. Langage oral, langage écrit	9
	1.4. Le parler de l'école	10
2- Les activités de langage	2.1. Activités	11
	2.2. Activités	12
	2.3. Activités	13
	2.4. Activités	14
3- Les activités de langage	3.1. Activités	17
	3.2. Activités	18
	3.3. Activités	19
	3.4. Activités	20
	3.5. Activités	21
	3.6. Activités	22
	3.7. Activités	23
	3.8. Activités	24
	3.9. Activités	25
4- Les activités de langage	4.1. Le langage oral : développer l'écoute active, améliorer et enrichir des textes courts, améliorer la prononciation et l'articulation, développer l'interaction, avec ou sans jeux, jouer des textes, intégrer des comptines et poésies, accompagner les rituels et activités	27
	4.2. Le langage écrit : lire, écrire des textes	30
	4.3. Développer l'écriture : améliorer la compréhension, enrichir le vocabulaire, améliorer la présentation, améliorer la mise en page, améliorer la présentation, améliorer la mise en page, améliorer la présentation, améliorer la mise en page	33
5- Les activités de langage	5.1. Savoir lire	37
	5.2. Les comptines numériques : acquérir la suite des nombres, améliorer le matériel, développer un langage, améliorer le matériel, développer un langage, améliorer le matériel, développer un langage	38
6- Se repérer dans le temps	6.1. Se situer dans le temps	44
	6.2. Se repérer dans le temps qui passe	46
7- Des activités artistiques	7.1. Impression culturelle	89
	7.2. Comptines et chansons : voix parlées, chants, mélodies, nouveaux rythmes	89
8- Des activités motrices	8.1. Schéma corporel	91
	8.2. Rondes et jeux dansés avec fiche pédagogique	91

Mon animal

J'ai un chat, qui s'appelle Nicolas. Il mange du nougat et des petits pois !



Mes animaux

J'ai un hibou qui s'appelle Milou. Il mange du houx et des scoubidou !

J'ai un oiseau qui s'appelle Pedro. Il mange un abricot et des asticots !

J'ai un lapin qui s'appelle Merlin. Il mange du pain et du romarin !

J'ai un ouistiti qui s'appelle Rémi. Il mange du riz et des spaghettis !

TS

Langage oral
Dire une comptine mimée

Comptines

- prendre la parole devant le groupe ;
- parler au dicté pour être compris de tous, articuler correctement ;
- jouer avec sa voix pour exprimer des variations de hauteur, d'intensité, de nuances ;
- coordonner geste, parole et accompagnement corporel

1- Se mettre en cercle et échauffer ses mains

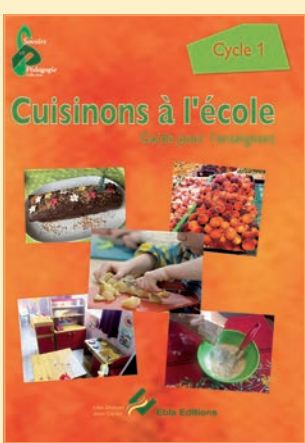
- Les enfants sont assis en cercle pour constituer et matérialiser le groupe. Cette disposition leur permet de se regarder et de s'observer. Puis ils ont un cercle formé et il faut former une main avec les enfants debout, se donner la main puis de la leur les mains et coussinet. L'adulte est assis dans le cercle et équilibre mais il veille à être bien visible de tous.
- Il faut échauffer la main, il faut échauffer ses mains en les frottant paume contre paume puis échauffer chacun des doigts des deux mains et ainsi utiliser les noms exacts des doigts : Monsieur Pouce, l'index, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire ou Monsieur Ringard.

2- Apprentissage de la comptine

- Apprendre à lire la comptine en entier en utilisant les gestes, de façon très claire. Ensuite, il s'agit d'apprendre les enfants à lire la comptine et à la raconter. Ensuite, il faut échanger les rôles entre les deux groupes puis laisser les enfants raconter les gestes sans aide.
- Il est possible de demander à un enfant d'être volontaire de raconter la comptine devant les autres sous la forme d'un dialogue puis à un enfant volontaire ou à un petit groupe d'enfants (3 à 4). Cela constitue une situation propre à la prise de parole devant le groupe, encourage la situation de se produire devant un public, oblige à articuler clairement...

Variantes

- Partager le groupe classe en deux parties qui se font face : un groupe répète dans un premier temps la comptine l'après-midi, l'autre groupe la raconte, en alternant jusqu'à la fin de la comptine. Ensuite, il faut échanger les rôles entre les deux groupes puis laisser les enfants raconter les gestes sans aide.
- Il est possible de demander à un enfant d'être volontaire de raconter la comptine devant les autres sous la forme d'un dialogue puis à un enfant volontaire ou à un petit groupe d'enfants (3 à 4). Cela constitue une situation propre à la prise de parole devant le groupe, encourage la situation de se produire devant un public, oblige à articuler clairement...



Cuisinons à l'école

L'éducation à la santé vise l'acquisition de premiers savoirs et savoir-faire relatifs à une hygiène de vie saine. Une première approche des questions nutritionnelles peut être liée à une éducation au goût. Ce guide pédagogique vous permettra à travers des activités variées sur le thème de la nutrition et de l'alimentation, de découvrir et d'agir sur les transformations des produits récoltés dans la nature en aliments à consommer, de cuisiner en préparant des mets, de découvrir des activités sensorielles...

6.2. Des projets transversaux

Introduire les activités de cuisine à l'école vous permettra d'atteindre, à travers un principe de plaisir, de nombreux objectifs répartis en plusieurs domaines.

1- Des objectifs pédagogiques

1.1. Développer la socialisation

- respecter des règles (hygiène, savoir vivre, repas en commun, respect des aliments, rangement, vaisselle...)
- coopérer dans et par l'action à une réalisation commune (l'intérêt, tenir compte et partager avec autrui)
- adapter des attitudes d'accueil, de convivialité, de partage avec autrui (attendre son tour...)
- prendre des initiatives, des responsabilités (autonomie et confiance en soi...)
- apprendre à différer son plaisir.

1.2. Développer les capacités perceptives

- manipuler des denrées, des outils, des ustensiles, récipients variés
- exercer des actions sur la matière (bouillir, transvaser, péter...)
- maîtriser et adapter ses gestes aux outils et récipients
- renforcer la coordination binoculaire
- concevoir et réaliser l'agencement et la décoration du lieu d'accueil et des plats pour une invitation
- affiner ses connaissances perceptives : le sens du toucher (contact avec ingre-

2- Des occasions pédagogiques

Accès à l'activité, il est possible de plus qu'à trouver la bonne occasion de faire de la cuisine à l'école parmi toutes celles qui sont proposées :

- réalisation d'un buffet froid ou chaud pour inviter des correspondants, des élèves d'une autre classe (liaison maternelle - élémentaire, classe spécialisée...)
- les familles de la classe ou de l'école (thématique, fête des parents, journées portes ouvertes de début ou cours d'année, exposition, retour d'une classe transplantée...)

Gâteaux au chocolat

Il s'agit d'une étude et visite de différents commerces d'alimentation et des produits qu'ils proposent (pour être capable de faire les choix les plus pertinents nécessaires pour 8 personnes puis aller les acheter)

- d'un travail sur les vocabulaires des ustensiles, des actions, des aliments... (dénomination, mot d'une même famille...)
- d'une présentation de photos affichées de différents mets pour comprendre ce qui peut provoquer la mise en appétit (sensibiliser à l'éthétique, couleurs et arrangement des plats)

Mais les activités de cuisine à l'école peuvent aussi être l'occasion de nombreux prolongements dont voici quelques propositions :

- la réalisation d'un album photos relatant toutes les étapes de la recette (des courses jusqu'à la dégustation) chaque photo s'accompagnant d'un commentaire ou d'un texte narratif.
- la mise en ordre chronologique des différentes étapes de la recette à partir des photos, dessins d'enfants ou images de la recette découpée
- la réécriture d'une recette en variant le mode et le temps de cuisson et la personne
- l'encodage sous forme d'images séquentielles d'une nouvelle recette "en train" présentée dans un livre de cuisine destiné à être utilisé et exploité par tous
- l'organisation de cartes-questions permettant la compréhension du vocabulaire (élaboration d'un jeu de "trivial-pour-salle" que signifie "tamiser" ou "vrai ou faux")

Fabriquer des petits pains

Préparation 20 min | Repos 1 heure | Cuisson 25 min | Préparation 15 min

Ingrédients

- 3 sachets de levure de boulanger
- 500 g de farine
- 1 œuf
- 35 cl d'eau

Ustensiles

- petit plateau
- plaque à pain
- rouleau
- plaque à pain

1 Verse la farine au centre du plateau puis le sel et la levure.

2 Pétris la pâte environ 15 min jusqu'à ce qu'elle soit bien lisse. Laisse-la reposer sur le plateau, 1 heure, sous le torchon.

3 Dépose la pâte en plusieurs petits pains puis dispose-les sur la plaque du four. Laisse-les reposer 1 heure.

4 Place le moule à cake revêtu d'un papier sur la plaque du four à côté des pains. Enfourne 25 min.

Des comptines pour apprendre - Cycle 1	EAN 9782362040665	29,00€
Cuisinons à l'école - Cycle 1	EAN 9782362040658	29,00€

Activités mathématiques



Grâce à des apports théoriques, ces trois ouvrages précisent les enjeux des savoirs mathématiques à construire à l'école maternelle. Ils proposent également un cadre pédagogique et didactique pour mettre en œuvre les enseignements avec de nombreux exemples de situations concrètes permettant aux élèves de chaque section de résoudre des problèmes et d'enrichir ainsi leurs compétences logiques et mathématiques.

Les activités mathématiques, présentées dans chaque guide pédagogique sont réparties : Découvrir les nombres et leur utilisation, Explorer des formes,

Les fiches ne doivent pas être une fin en soi. Elles sont plutôt occasion d'inciter l'élève à approcher l'abstraction, la symbolisation de ses acquis. Elles peuvent prendre sens pour l'élève si elles s'appuient sur un vécu manipulateur, sur des expériences antérieures concrètes. Si l'on espère investir et réinvestir du jeune élève dans les activités du fichier, elles doivent représenter l'aval et non l'amont de toute situation d'apprentissage.

Activités mathématiques - Petite Section

Sommaire

1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

Instructions officielles 2015 page 8
 Activités concrètes pour découvrir les nombres page 12
 Ateliers de manipulation page 14
 Activités écrites page 21
 Évaluations page 37

2. Explorer des formes

Instructions officielles 2015 page 40
 Activités concrètes pour explorer des formes page 43
 Ateliers de manipulation page 45
 Activités écrites page 52
 Évaluations page 62

3. Explorer des grandeurs

Instructions officielles 2015 page 64
 Activités concrètes pour explorer des grandeurs page 66
 Ateliers de manipulation page 68
 Activités écrites page 72
 Évaluations page 80

4. Explorer des suites

Instructions officielles 2015 page 83
 Activités concrètes pour explorer des suites page 84
 Ateliers de manipulation page 85
 Activités écrites page 87
 Évaluations page 96

1.2. Activités concrètes pour découvrir les nombres

Des situations inscrites dans un vécu commun

Comme le préconisent les instructions officielles, il faut exploiter des situations concrètes de la vie quotidienne de la classe. Cette réelle situation de langage, permet à l'enfant de verbaliser, questionner, commenter, entrer avec d'autres enfants en communication horizontale ou/et avec un adulte en relation duelle. Ces situations d'apprentissage ludiques sont appréciées des enfants car elles sont inscrites dans un vécu commun.



« Les situations inscrites dans un vécu commun permettent l'installation des fondements d'une pensée scientifique et logique, conditionnée par le développement des capacités à identifier des ressemblances et des différences, à comparer, à effectuer des classements ou des rangements, à désigner et à symboliser, à repérer et utiliser des rythmes, à opérer de premières déductions. »

C'est à partir d'expériences concrètes réalisées sur des objets réels que l'enfant s'essaie à raisonner. Confronté à une tâche à réaliser, à une situation problèmes, l'enfant essaie, tâtonne, défait, refait et élabore les concepts.

Elles doivent être adaptées aux compétences des enfants : quantités étudiées, lecture des chiffres et des différentes représentations numériques... Elles réclament des correspondances terme à terme, des situations répétitives qui motivent les enfants puisqu'il s'agit par exemple de distributions... Ensuite, il est possible d'envisager des distributions de deux puis trois feutres de couleurs différentes pour une activité de coloriage.

Dans la classe, il est recommandé de tout compter : élèves, jouets, crayons et feuilles de papier, ustensiles de cuisine, vêtements portés... en aidant les enfants à pointer les objets puis en les déplaçant.

Il est ainsi possible de confier à un ou plusieurs enfants la responsabilité de distribuer en classe un gâteau, un jouet, un crayon, un feutre, une photo, un livre... à l'ensemble de la classe, un anneau, une balle, une quille... aux autres enfants du groupe en activité physique.



Afin d'aider l'apprentissage et la récitation de la suite orale des mots-nombres à partir de 1, il est recommandé d'apprendre des chansons et des comptines numériques, de proposer des livres avec des histoires, qui font compter comme « Les trois ours ».

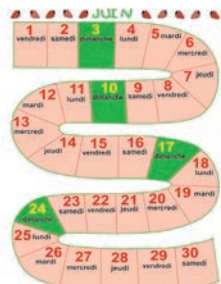


Les anniversaires fournissent l'occasion d'identifier une quantité quelle que soit la nature des objets. Il s'agit de réaliser une collection en dénombrant les bougies à planter dans le gâteau. En variant la disposition des bougies, l'enfant sera amené à comprendre progressivement que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.

Ensuite, il est possible de chanter la chanson « Joyeux anniversaire ! » puis de compter jusqu'à « 3 » en chœur pour donner le signal de souffler sur les bougies allumées.



Les différents appels ritualisés du début de chaque demi-journée fournissent aussi une situation favorable à l'impregnation et à la fixation de la comptine numérique, lorsque l'enseignante compte directement les élèves présents, qui déjeunent à la cantine... puis les croix tracées sur les fiches-remplies.



Les différents calendriers utilisés en classe représentent aussi une situation propice à l'utilisation des chiffres. Leur lecture permet à l'enfant de concrétiser la date et de commencer à comprendre les durées en jour qui séparent deux dates tout en s'impregnant de la suite

Activités mathématiques - Moyenne Section

2.3. Ateliers de jeux à mettre en place dans la classe

Aisément mis en place, ces ateliers permettront à une classe entière de 30 élèves de fonctionner. Ils sont nécessaires afin que les élèves "construisent" les notions par des manipulations répétées d'objets concrets, en verbalisant les actions.

Ensuite, vous pourrez introduire les activités écrites dont les thèmes sont en relation avec les ateliers. Il est donc recommandé que chaque élève passe par chaque atelier. Pour cela, il pourra cocher les cases du tableau présenté à la page 42.

Jeux de Kim

- Construire des connaissances et des repères sur des formes
- Apprendre à reconnaître, distinguer des solides, des formes planes

Compétences

- classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- savoir nommer des formes planes : carré, triangle, cercle ou disque...
- reconnaître des solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- organiser l'atelier : sortir le matériel, effectuer la tâche puis ranger



Matériel pour un groupe d'élèves et pour chaque jeu

- un sac en tissu opaque
- différentes petites formes géométriques en volume (billes, boîtes...), des blocs logiques.
- Il est possible de confectionner des formes géométriques en les découpant dans du carton plume (épaisseur variable) ou dans du carton épais
- des cartes (10x6cm) présentant les différentes formes géométriques coloriées en noir

Consignes

Il s'agit de reconstituer une paire d'objets identiques en les sortant simultanément du sac.

Les blocs logiques sont rangés dans le sac opaque. Un élève touche les formes placées dans le sac sans les regarder. Il en sort deux et a gagné si elles sont identiques. Pour simplifier, garder les paires reconstituées visibles en dehors du sac pour un premier jeu. Dans un second temps, pour complexifier, chacun replonge les paires reconstituées ou non dans le sac.

Variantes

- Augmenter le nombre de paires à reconstituer.
- Placer dans le sac des objets «pièges» de forme différente.
- Placer des paires incomplètes. Les enfants adorent les situations pièges...
- Demander à l'enfant de sortir la paire qui correspond à l'image donnée.



2.3. Ateliers de jeux à mettre en place dans la classe

Aisément mis en place, ces ateliers permettront à une classe entière de 30 élèves de fonctionner. Ils sont nécessaires afin que les élèves "construisent" les notions par des manipulations répétées d'objets concrets, en verbalisant les actions.

Ensuite, vous pourrez introduire les activités écrites dont les thèmes sont en relation avec les ateliers. Il est donc recommandé que chaque élève passe par chaque atelier. Pour cela, il pourra cocher les cases du tableau présenté à la page 42.

Jeux de Kim

- Construire des connaissances et des repères sur des formes
- Apprendre à reconnaître, distinguer des solides, des formes planes

Compétences

- classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme
- savoir nommer des formes planes : carré, triangle, cercle ou disque...
- reconnaître des solides (cube, pyramide, boule, cylindre)
- organiser l'atelier : sortir le matériel, effectuer la tâche puis ranger



Matériel pour un groupe d'élèves et pour chaque jeu

- un sac en tissu opaque
- différentes petites formes géométriques en volume (billes, boîtes...), des blocs logiques.
- Il est possible de confectionner des formes géométriques en les découpant dans du carton plume (épaisseur variable) ou dans du carton épais
- des cartes (10x6cm) présentant les différentes formes géométriques coloriées en noir

Consignes

Il s'agit de reconstituer une paire d'objets identiques en les sortant simultanément du sac.

Les blocs logiques sont rangés dans le sac opaque. Un élève touche les formes placées dans le sac sans les regarder. Il en sort deux et a gagné si elles sont identiques. Pour simplifier, garder les paires reconstituées visibles en dehors du sac pour un premier jeu. Dans un second temps, pour complexifier, chacun replonge les paires reconstituées ou non dans le sac.

Variantes

- Augmenter le nombre de paires à reconstituer.
- Placer dans le sac des objets «pièges» de forme différente.
- Placer des paires incomplètes. Les enfants adorent les situations pièges...
- Demander à l'enfant de sortir la paire qui correspond à l'image donnée.



Jeu du Tangram

Matériel

- 1 plateau pour contenir le tout
- un jeu de tangram (véritable en bois ou en carton) et différents dessins à reconstituer

Pour fabriquer un jeu de tangram sur du papier bristol de couleur. Plastifier puis découper les différentes formes.

Consignes

L'élève doit choisir un dessin puis le reconstituer à partir des 7 formes géométriques proposées dans un jeu de tangram.

Variantes

Dans un premier temps, donner des modèles à échelle réelle où l'enfant n'aura qu'à poser les pièces en bois par-dessus les dessins puis des modèles en format réduit.

Construire des formes

Matériel pour un groupe de 6 élèves

- 16 bandes de papier bristol 20x4cm
- 16 bandes de 10x6cm, percées aux deux extrémités avec un perforateur
- une trentaine d'attaches parisiennes
- les photos de carrés, rectangles et triangles qui serviront de modèle

Consignes

Dans un premier temps, les enfants doivent se familiariser avec la manipulation des attaches parisiennes avec précaution. Ensuite, présenter les images modèles puis les laisser commenter. Chacun devra construire les 3 formes géométriques à l'aide des bandes percées et des attaches parisiennes. Il est aussi possible d'utiliser des pailles.

Jeu de la chasse aux formes

Matériel : un appareil photographique

Déroulement : Présenter l'idée d'une «chasse aux formes» dans toute l'école, en petits groupes accompagnés d'un adulte, les enfants se promènent dans les différents locaux et salles en silence tout en ouvrant grand les yeux afin de repérer les objets qui ont une forme géométrique. L'adulte photographie les trouvailles.

Ensuite, de retour en classe, il affiche les différentes photographies, une séance de langage permettra de confronter les observations et d'établir collectivement le tri.



Activités mathématiques - Grande Section

Le jeu des fruits

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les paniers (p 13) sur du papier épais les colorier puis plastifier.
- des fruits en bois, en pâte à sel et un dé de 1 à 6
- des listes de courses

Consignes

Expliciter les règles du jeu : chacun doit acheter des fruits pour réaliser une salade de fruits. Pour remplir son panier il jette le dé et prend autant de fruits que l'indique la constellation du dé.

Les pétales de fleurs

Matériel pour un élève

- une vingtaine de pétales séchées de fleurs
- un support avec les dessins de fleurs et un chiffre écrit dans les coeurs
- 1 plateau pour contenir le tout

Consignes

Il s'agit de placer autour de chaque coeur autant de pétales que l'indique le chiffre. «Lis le chiffre écrit sur le coeur d'une fleur. Pose autant de pétales autour du coeur, que l'indique ce chiffre. Recommence avec les autres.»

Les lotos

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les grilles (p 12) en plusieurs exemplaires sur du papier épais.
- Colorier les dessins.
- Plastifier une grille de chaque sorte.
- Découper les deux autres grilles.

Consignes

Expliciter les règles du jeu de loto : pioche, lecture du carré : nombre et nom des éléments, chacun son tour... puis jouer une première fois avec eux.

La bataille des cartes

Matériel pour 2 élèves

- cartes «nombres» 1 à 10 d'un jeu de cartes de 2 familles différentes: coeur, pique

Consignes

Expliciter les règles du jeu de la «bataille» aux enfants : distribuer les cartes, chacun retourne une carte, celui qui possède la carte comportant le plus grand nombre de points remporte les 2 cartes. Il faudra quelquefois dénombrer à haute voix...



Le jeu des fruits

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les paniers (p 13) sur du papier épais les colorier puis plastifier.
- des fruits en bois, en pâte à sel et un dé de 1 à 6
- des listes de courses

Consignes

Expliciter les règles du jeu : chacun doit acheter des fruits pour réaliser une salade de fruits. Pour remplir son panier il jette le dé et prend autant de fruits que l'indique la constellation du dé.

Les pétales de fleurs

Matériel pour un élève

- une vingtaine de pétales séchées de fleurs
- un support avec les dessins de fleurs et un chiffre écrit dans les coeurs
- 1 plateau pour contenir le tout

Consignes

Il s'agit de placer autour de chaque coeur autant de pétales que l'indique le chiffre. «Lis le chiffre écrit sur le coeur d'une fleur. Pose autant de pétales autour du coeur, que l'indique ce chiffre. Recommence avec les autres.»

Les lotos

Matériel pour un groupe d'élèves

- Photocopier les grilles (p 12) en plusieurs exemplaires sur du papier épais.
- Colorier les dessins.
- Plastifier une grille de chaque sorte.
- Découper les deux autres grilles.

Consignes

Expliciter les règles du jeu de loto : pioche, lecture du carré : nombre et nom des éléments, chacun son tour... puis jouer une première fois avec eux.

La bataille des cartes

Matériel pour 2 élèves

- cartes «nombres» 1 à 10 d'un jeu de cartes de 2 familles différentes: coeur, pique

Consignes

Expliciter les règles du jeu de la «bataille» aux enfants : distribuer les cartes, chacun retourne une carte, celui qui possède la carte comportant le plus grand nombre de points remporte les 2 cartes. Il faudra quelquefois dénombrer à haute voix...



1.4 Activités écrites pour formaliser les acquisitions

Les activités proposées comportent des consignes simples et précises. Elles sont conçues en prolongement de ces ateliers de manipulation, de part le thème exploité et les compétences visées.

Agrandies, les activités proposées sont un support pour une première exploitation collective qui permet aux enfants : d'émettre des hypothèses quant à la consigne, de formuler la consigne afin de mieux se l'approprier, de confronter leurs idées et méthodologie pour parvenir à résoudre l'exercice, de démarrer plus en confiance l'exploitation individuelle. Afin d'individualiser les exercices selon les capacités des enfants, des indications sont proposées pour complexifier l'exercice proposé.

Chaque activité écrite place l'enfant :

- d'abord en situation de raisonnement : trier, classer, ordonner, coder, associer, sélectionner, dénombrer, éliminer, alterner, compléter, partager, répartir, distribuer...
- ensuite dans une situation d'action destinée à concrétiser le raisonnement : positionner, colorier, relier, entourer, barrer, assembler, reconstituer...

Activité 1 et 6 : Autant que

Matériel - une activité photocopiée

- des crayons de couleur claire ou de la colle et des ciseaux


Il s'agit de comparer deux collections puis d'ajouter ou de supprimer des éléments ou d'associer une collection équivalente afin qu'elles contiennent autant d'éléments l'une que l'autre.

Activités 3 et 5 : Compléter des collections

Matériel : une activité photocopiée,

- des crayons de couleur (3, 5 et 8)
- des gommettes (10)

L'élève doit compléter les collections pour construire les quantités de 1 à 10. Cet exercice permet de vérifier si les enfants ont bien compris et intériorisé la comptine numérique et la notion de quantité.



Des albums jeunesse pour compter



Et hop-là dans mon panier !

Que de choses à ramasser dans la forêt à la saison automnale... C'est justement ce que prévoit notre protagoniste. Mais tout ne se passe pas comme prévu... Laissez les enfants découvrir la comptine numérique et le dénombrement jusqu'à 6, grâce à cet ouvrage sur le thème de l'automne.

Blanche la vache cherche ses taches

Blanche la vache se désespère de n'avoir aucune tache sur son pelage, juste une toute petite, au creux de son oreille. Ses différentes rencontres lui permettront-elles de réaliser son rêve ? En utilisant l'addition réitérée, Blanche va amener les enfants à compter jusqu'à 11.

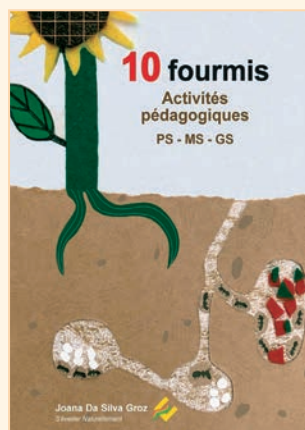


10 fourmis Voici un album original !

Dans le potager, une jolie fraise est tombée du panier. Aussitôt arrivent 1 puis 2 puis 3 puis 10 fourmis qui s'approchent à la fraise et l'emportent dans leur nid. Elles habitent sous la terre et creusent salles et galeries pour prendre soin de la reine et de ses petits. Compte les œufs et les fourmis, tu en apprendras plus sur leur mode de vie !

10 fourmis Activités pédagogiques

Cet ouvrage propose des activités en lien avec l'album pour les élèves de cycle 1: PS / MS / GS et des prolongements dans différents domaines et matières. Les activités variées permettent d'approfondir les connaissances sur les fourmis, leur anatomie, leur cycle de vie et leur rôle important dans l'environnement...



10 fourmis		pages
LANGAGE ORAL - LANGAGE ECRIT		
Introduction du sujet en classe		3
Présentation de l'album PS / MS / GS		4
Lecture PS - MS/GS		6
Phonologie MS / GS		10
Lecture MS - GS		11
Lecture MS - GS		14
Graphisme PS - MS		17
ACTIVITES MOTRICES		
Parcours enroulé PS / MS / GS		19
Jeu collectif PS / MS / GS		19
Déroulé PS / MS / GS		21
ACTIVITES ARTISTIQUES		
La fourmi en volume PS / MS / GS		22
La fourmi dans l'écritoire PS / MS / GS		24
Les fourmis en empreintes PS / MS / GS		25
Les fourmis en éléments naturels PS / MS / GS		29
La fourmi en pâte à modeler PS / MS / GS		29
La fourmi à découper MS / GS		30
ACTIVITES MATHÉMATIQUES		
Jeu de Memory PS / MS / GS		31
Construire des collections PS - MS - GS		33
Compléter des collections MS - GS		36
Continuer des séquences PS - MS - GS		38
Jeu : Balade dans le potager PS / MS / GS		41
Jeu : La course des fourmis PS / MS / GS		43
ACTIVITES DÉCOUVRIR LE VIVANT		
L'anatomie de la fourmi MS / GS		45
Le cycle de vie de la fourmi MS / GS		46
Le nettoyage de l'environnement PS / MS / GS		47

ACTIVITÉ ARTISTIQUE	
Les fourmis en éléments naturels	
Matériel par enfant Éléments naturels trouvés lors d'une sortie nature : branches, cailloux, sommité de pin, marron, morceaux de bois, feuilles, rose, glands, fleurs...	
Objectifs Réaliser une composition plastique en volume. Utiliser des éléments naturels pour réaliser une composition (art 1). Chercher différents outils, matériaux, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	
Déroulement de l'activité Proposer à l'élève d'observer une fourmi à partir d'une carte image puis l'inviter à créer des fourmis avec les éléments naturels qui sont à sa disposition. Voici quelques réalisations comme source d'inspiration.	



Mais quelle forme est-ce ?

En répondant à des devinettes, l'enfant découvrira les différentes et simples formes géométriques présentes autour de nous : cercle, disque, carré, rectangle, triangle, losange...

Ainsi, l'enfant participe à la lecture en répondant aux questions posées. Voici un album interactif qui accompagnera l'enfant dans sa découverte du monde !

Et hop-là dans mon panier !	EAN 9782362041259	10,90€
Blanche la vache cherche ses taches	EAN 9782362040627	12,90€
10 fourmis - Album	EAN 9782362041112	12,90€
10 fourmis - Activités pédagogiques	EAN 9782362041129	25,00€
Mais quelle forme est-ce ?	EAN 9782362041020	11,00€

Collection « Construire des savoirs »



Apprendre dans les coins jeux

Cet ouvrage propose une progression efficace dans les apprentissages à partir des modèles construits dans les espaces de la classe, en reliant des activités de jeux libres dans les espaces symboliques et des jeux contraints au service des apprentissages. L'organisation de la classe est envisagée dans sa globalité. Des ateliers autonomes inscrits dans une progression ainsi que des objectifs définis, les activités collectives et l'atelier dirigé, une description approfondie.

Afin que l'élève construise sa propre représentation du monde, le dispositif choisi doit répondre aux exigences de la progression : réel, symbolique, imaginaire. Les jeux d'imitation et d'expérimentation, souvent nommés « coins jeux » suivent un processus global selon ce cheminement. Quand l'enseignant aménage un espace de jeu, il respecte l'activité naturelle de l'enfant. L'activité de jeu, primordiale pour l'enfant, est source de dévouement et de régulation, en facilitant la concentration et « l'aptitude à la tâche ».

Sommaire

Introduction, Programmes 2015, apports théoriques pour l'enseignant	5
Guide d'utilisation, conseils d'utilisation	8
Les fiches de préparation, période après période	
*Période 1 de septembre à octobre : Se repérer dans l'espace	
Activités non dirigées de la période 1	12
Objectif n°1 : Installer les espaces jeux de la classe	14
Objectif n°2 : Installer le coin regroupement de la classe	20
Objectif n°3 : Associer un objet à son lieu de rangement	22
Objectif n°4 : Se repérer dans le micro-espace pour y exercer sa mémoire	24
Objectif n°5 : Appréhender le méso-espace	26
Objectif n°6 : Construire des référents et des traces écrites	28
Objectif n°7 : Évaluer	46
*Période 2 de novembre à décembre : Se repérer dans le temps	
Activités non dirigées de la période 2	30
Objectif n°1 : Concrétiser l'alternance école/maison	32
Objectif n°2 : Séquencer une activité	36
Objectif n°3 : Construire des récits du quotidien	38
Objectif n°4 : Construire le récit d'une activité projetée	40
Objectif n°5 : Construire un référent visuel commun chronologique	42
Objectif n°6 : Ordonner des images selon la logique d'une activité vécue	44
Objectif n°7 : Évaluer	46
*Période 3 de janvier à février : Catégoriser	
Activités non dirigées de la période 3	48
Objectif n°1 : Appairer des objets perceptivement proches	50
Objectif n°2 : Classer des objets en fonction de leur forme	52
Objectif n°3 : Sérier des objets en fonction de leur utilisation	54
Objectif n°4 : Construire une nouvelle catégorisation selon un critère d'action	56
Objectif n°5 : Construire une catégorisation selon un nouveau critère	58
Objectif n°6 : Élaborer des traces écrites	62
Objectif n°7 : Évaluer	64
Période 4 de mars à avril : Élaborer des procédures numériques	
Activités non dirigées de la période 4	66
Objectif n°1 : Savoir distinguer un peu et beaucoup	68
Objectif n°2 : Concevoir des collections équipotentes	70
Objectif n°3 : Utiliser ses doigts pour dénombrer une collection	72
Objectif n°4 : Utiliser les constellations comme « collections témoins organisées »	74
Objectif n°5 : Associer les chiffres à des constellations	76
Objectif n°6 : Élaborer le tableau des correspondances numériques	78
Objectif n°7 : Évaluer	79
Période 5 de mai à juin : Manipuler pour comprendre le monde	
Activités non dirigées de la période 5	82
Objectif n°1 : Comparer des quantités : le plus et le moins	84
Objectif n°2 : Comparer des tailles	86
Objectif n°3 : Comparer la contenance de deux récipients	88
Objectif n°4 : Comparer des masses : plus lourd ou plus léger	90
Objectif n°5 : Faire les courses	92
Objectif n°6 : Construire des référents et des traces écrites	94
Objectif n°7 : Évaluer	96
Le tableau bilan	94
Glossaire	94
Bibliographie	96

Période 1 - Activités non dirigées

ACTIVITÉ 1 Jeux de constructions duplos, légos ou clips	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : dans le coin regroupement	Objectif : Réaliser une construction en volume qui sera donnée à voir Compétences : partager le matériel, combiner des formes afin de produire un objet en volume. Matériel : une caisse du jeu choisi Déroulement : Laisser les élèves s'approprier le matériel à leur rythme. Passer en fin de séance dans le groupe, demander à chacun de montrer ce qu'il a fait. Prendre éventuellement des photographies. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à : organiser une production dans l'espace, parler de sa production. Bilan : collectif
ACTIVITÉ 2 Jeux de constructions cubes et autres	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : sur table	Objectif : Réaliser une construction en volume qui sera donnée à voir Compétences : partager le matériel, combiner des formes afin de produire un objet en volume. Matériel : le jeu de cubes et autres, une boîte de figurines Déroulement : Laisser les élèves s'approprier le matériel à leur rythme. Passer en fin de séance dans le groupe, demander à chacun de montrer ce qu'il a fait. Prendre éventuellement des photographies. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à : organiser une production dans l'espace, parler de sa production. Bilan : collectif
ACTIVITÉ 3 Jeu symbolique le coin cuisine	Nombre d'élèves : en fonction de la surface (maximum 6) Installation : dans le coin cuisine	Objectif : Construire sa personnalité en imitant et en dialoguant avec autrui Compétences : respecter l'autre et partager le matériel. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par l'enseignant qui nomme les objets et donne des explications sur la façon de ranger. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe
ACTIVITÉ 4 Jeu symbolique le coin poupées	Nombre d'élèves : en fonction de la surface (maximum 6) Installation : dans le coin poupées	Objectif : Construire sa personnalité en imitant et en dialoguant avec autrui Compétences : respecter l'autre et partager le matériel. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par l'enseignant qui nomme les objets et donne des explications sur la façon de ranger. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe
ACTIVITÉ 5 Jeu sensori-moteur les embêtements	Nombre d'élèves : en fonction de la quantité de matériel (maximum 6) Installation : sur table	Objectif : Expérimenter pour comprendre Compétences : développer des capacités motrices, remarquer des récurrences. Matériel : voir l'aménagement de ce coin pour la période 1 Déroulement : Activité libre, le rangement sera accompagné par les élèves. Il notera les résultats obtenus afin de réaliser une synthèse ultérieurement, pour un bilan collectif. Évaluation : Noter l'aptitude de chacun à assimiler les règles de fonctionnement du lieu. Bilan : dans le groupe

Aménagement des activités non dirigées

Jeux symboliques
Le coin cuisine
La pelle et la balayette : ces objets hautement symboliques délivrent un message fort : « La classe est un lieu de vie dans lequel je suis responsable de mes actes et j'en assume les conséquences. Il est normal d'être maladroit à condition de faire le nécessaire pour réparer. »
Période 2
- 1 pelle et 1 balayette, du produit vaisselle, des gants de caoutchouc, 1 brosse à vaisselle, 1 épongeur
- 1 broc à eau ou canelle, 1 plat pour le four
- 1 tablier, 1 manique, 1 moule pour sortir le plat du four
- 1 passoire sur pieds et 1 moulin à légumes : il faut faire de la compote et de la soupe en utilisant ces ustensiles.
- 1 presse agrume et 1 entonnoir : il faut faire du jus d'orange
- 1 chaise bébé

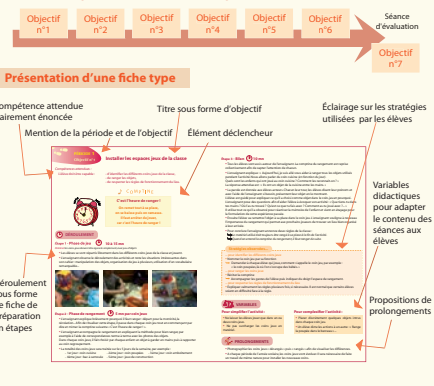
Le coin poupées
Période 2
La toilette du bébé : 1 baignoire de bébé, des serviettes et des gants de toilette, des produits pour le bain, des vêtements de bébé (spas, moufles...)
Le coin de la lessive : 1 bassine, 1 fil à linge, des pinces à linge, 1 bidon de lessive / flacon d'assouplissant 1 fer à repasser, 1 table à repasser
On peut envisager de fabriquer, avec les élèves, une machine à laver avec un gros et solide carton.

Jeux sensori-moteurs
Le bac à semoule, le bac à eau
Les sensations dues à l'écoulement du liquide ou des matières fluides sur les mains et les bras suscitent la prise de conscience de certaines fonctions corporelles et particulièrement des réactions de la peau.
Bénéfice secondaire : Les jeux d'eau facilitent la détente de l'enfant agité. Il peut ainsi se calmer en se concentrant sur des activités sensori motrice qui lui permettent en toute légitimité d'opérer une régression salvatrice. Vous trouverez des bacs chez les fabricants de matériel pédagogique (Nathan, Caidé, Educa...)
Période 2
Si on ne possède pas ce matériel dans l'école, on peut tout de même faire jouer les enfants en utilisant :
- pour le séchage : des grandes bassines, des baignoires de bébé, des bacs à litères pour chat
- pour la semoule, le sable ou les grains : une plaque de bois avec des tasseaux sur les côtés
- bouteilles plastiques et bouchons, divers gobelets, divers flacons avec des modes de distribution différents (pousse-pousse...)

Un objectif travaillé en une ou plusieurs séances

Chaque objectif présente un élément déclencheur sous la forme d'une situation-problème, d'une observation de l'environnement proche, de photographies...
Chaque séance est détaillée, comme une fiche de préparation avec tout d'abord la compétence à attendre pour les élèves en regard de l'objectif pédagogique de l'enseignant. Un déroulement, avec le minutage des étapes et les consignes, est proposé, suivi d'un éclairage sur les stratégies observées chez les élèves. Il est important de garder à l'esprit que les interactions entre pairs visant un partage des stratégies sont un élément indispensable et primordial pour faire progresser les élèves. Ces derniers mettent en place leur(s) stratégie(s), expérimentent l'efficacité des procédures choisies et procèdent à des ajustements. Ils s'approprient progressivement l'activité.
Un ensemble de variables - pour simplifier ou complexifier - permet à l'enseignant d'ajuster l'activité pour différencier et répondre aux besoins de ses élèves.
Les prolongements proposés pour chaque objectif peuvent également constituer des séances supplémentaires, notamment pour donner la possibilité aux élèves de s'approprier les découvertes et de s'entraîner.
Chaque objectif comptera alors autant de séances que nécessaire pour inclure la situation déclencheuse, l'activité d'apprentissage et des prolongements.

Schéma qui résume l'économie d'une période :



Période 2 Objectif n°3 Construire des récits du quotidien

Compétences attendues :
L'élève doit être capable :
- de raconter une activité menée précédemment dans un coin jeu de la classe,
- d'établir la chronologie des étapes d'une situation vécue à partir de photos.

DÉROULEMENT

Étape 1 - Présentation de l'activité 5 mn
Matériel : la mascotte Mouflette
- de nombreuses images ou photos des coins jeux et leurs objets
- un cahier de gestion de la parole
Il est important que l'enseignant travaille avec un cahier dans lequel il notera tout ce qui va lui permettre d'évaluer les prises de parole.

• Les élèves sont assis autour de l'enseignant dans le coin regroupement après les activités en atelier. L'enseignant demande à Mouflette ce qu'elle a fait pendant les ateliers.
Mouflette explique : « Je suis allée au coin poupées pour donner le biberon à mon bébé. J'ai changé sa couche et j'ai bercé pour qu'il dorme. »

• La mascotte cherche dans le panier des images qui correspondent à ce qu'elle dit : coin poupées, biberon, poupon, couche, berceau. Elle affiche les photos au tableau pour reconstituer le déroulement de l'activité qu'elle raconte au fur et à mesure.

Stratégies observées...
- pour construire le récit chronologique d'une expérience vécue
- L'élève est plus centré sur le choix des images qui lui plaisent que sur le déroulement de l'activité. Il parle de plusieurs activités et mélange les coins jeux.
- Lui proposer des photos disposées dans des paniers différents et lui demander d'opérer un choix du coin avant de sélectionner les images ou photos.
- pour établir la chronologie des étapes d'une situation vécue à partir de photos
- Les élèves se trompent dans l'ordre des photos.
- Ne pas hésiter à revenir aux objets réels et/ou récit oral.

VARIABLES

Pour simplifier l'activité :
• Refaire le séquençage de l'histoire de Mouflette avant de penser à la séance.
• Expliquer l'activité en s'appuyant sur les véritables objets.

Pour complexifier l'activité :
• Utiliser des images ou des dessins.
• Placer des images intrus dans les paniers d'images ou de photos.
• Ajouter des impressions au récit.

PROLONGEMENTS
• Nous sommes ici dans des récits du quotidien qui s'appuie sur les jeux de « faire semblant ». Les albums qui s'inscrivent dans cette dynamique seront des prolongements intéressants.
• Pour aller plus loin consulter l'ouvrage de Terwagne S. Vanesse M. Le récit à l'école maternelle, (2ème édition 2013), De boeck.

Collection « Construire des savoirs »



Acquérir la conscience des sons

De nombreuses recherches ont démontré que la conscience phonologique joue un rôle majeur dans l'apprentissage de la lecture (décodage) et de l'écriture. Elle est définie comme la capacité à percevoir, à découper et à manipuler les unités sonores du langage telles que la syllabe, la rime, le phonème.

L'acquisition de la lecture et la construction de la conscience phonologique sont donc en interaction. La pratique régulière de jeux et d'exercices de manipulations de phonèmes visant à identifier, dénombrer, permuter, substituer... permettront l'entraînement de cette conscience phonologique en faisant progresser l'enfant dans son apprentissage de la lecture.

Cet ouvrage servira à guider les enseignants de moyenne et de grande sections dans la programmation d'activités visant à l'acquisition et au développement de la conscience phonologique. «À l'école maternelle, les élèves apprennent à manipuler volontairement les sons, à les identifier à l'oreille donc à les dissocier d'autres sons, à repérer des ressemblances et des différences. Centrer leur attention sur le vocabulaire, sur la syntaxe et sur les unités sonores de la langue française dont la reconnaissance sera indispensable pour apprendre à maîtriser le fonctionnement de l'écriture du français.»

Présentation d'une fiche type

La compétence attendue en fin de période clairement énoncée

La mention de la période et de l'objectif

Un titre sous forme d'objectif

Un éclairage sur les stratégies utilisées par les élèves

Des variables didactiques pour adapter le contenu des séances aux élèves

Un jeu et/ou une comptine pour introduire les séquences

Un déroulement sous forme de fiche de préparation en plusieurs étapes

Une proposition d'évaluation orale et/ou écrite par niveaux de compétence, basée sur des critères de réussite pré-établis

Objectif 1 : Mobiliser son attention auditive pour une écoute active

Compétence attendue à la fin de la période : L'élève doit être capable de concentrer son attention sur l'écoute active afin de percevoir des bruits éventuels (brûle du rail ou du silence).

LE ROI DU SILENCE
 Que chuchote-tu ?
 Que les bruits s'agissent-ils de silences et de bruits ?
 Assure de bruits !
 Assure de silence !
 Que visent le silence, les bruits et le roi qui avance ?

LE ROI DU SILENCE
 Les enfants sont assis sur le sol, en cercle.
 Un enfant, le roi, avance. Les autres bruits sont assis et parlent aux bruits silences chuchotés placés sous le silence.
 Objectif : L'enseignant dirige un enfant du silence et doit venir chuchoter le silence sans parler.
 - Si le roi avance, un bruit dit : « J'ai entendu... le silence... »
 - Si le roi avance, le bruit chuchote à son tour les silences et dit : « C'est moi qui parle... le silence... »
 Le bruit avance alors la place du roi sur le silence. Et le roi avance.

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Étape 1 - Mise en condition (10 min)
 Les élèves s'assoient sur le sol.
 L'enseignant présente l'objectif du premier jeu pour aller vers un silence à bien écouter les bruits. Pour cela, il faut parler sans bruits. L'enseignant joue le silence à la parole.
 - Profitez du silence et des bruits à l'aide de vos mains.
 - Écrivez, peignez le silence et le bruit sur des bruits.
 - Pour terminer, donnez vos bruits de mains sur vos bruits et écoutez le bruit des bruits que vous parlez.

Étape 2 - Jeu (10 min)
 L'enseignant mène la comptine : il chuchote un silence et un bruit et le bruit dit ce qu'il entend. Celui-ci va ensuite sur le silence et dit le silence et le bruit dit ce qu'il entend. Les bruits sont assis sous le silence.
 L'enseignant explique le jeu : Le roi est assis sur son silence. Il ne peut pas marcher. Le roi va vers un silence et va essayer de chuchoter les bruits de son silence sans faire de bruit. Attention, le silence est demandé pour commencer le jeu.
 Il est autorisé de jouer dans une place ou dans un silence total des bruits.
 L'enseignant dirige un enfant assis dans le silence. Il se livre au silence.
 Au signal de l'enseignant, l'enfant s'approche du silence et bruits de la parole, sans bruit.
 - Le roi avance : « J'ai entendu... » Le bruit avance et reprend sa place assis.
 - Si le roi avance sans parler que le bruit avance les bruits, celui-ci s'agit.
 Il dit : « C'est moi qui parle... » Les deux enfants échangent leur position et le jeu reprend.

Stratégies utilisées :
 - L'enseignant présente au fait parler les bruits de silence sans être assis avec l'élève assis. C'est ainsi qu'il présente le bruit et le silence sans bruits.
 - Le jeu permet d'écouter à la fois le silence et la parole et dans la négociation de bruits. Les enfants jouent à la fois avec l'un après l'autre comprennent plus facilement les bruits et les silences. C'est ainsi qu'il permet de voir que le plus grand nombre d'élèves est celui qui parle et qui écoute le silence sans parler.

Étape 3 - Bilan (10 min)
 L'enseignant questionne les élèves afin de les faire échanger autour des stratégies employées pour réussir à parler sans bruits.
 - « Quel est ce qui est difficile ? » - se concentrer sur les bruits sans s'écouter de la voix
 - « Comment font les élèves qui réussissent ? »

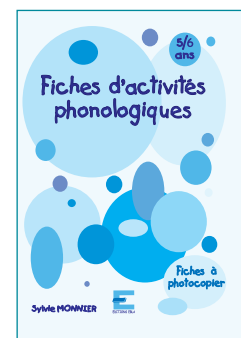
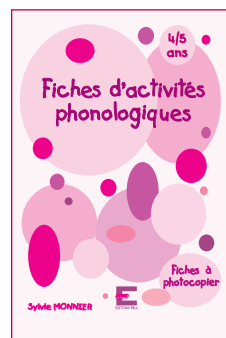
Stratégies utilisées :
 - Pour présenter son attention auditive dans la négociation de bruits.
 - Pour les bruits : Cette stratégie aide l'enfant à faire le silence dans sa tête et à ne pas être distrait par les bruits visuels et permet ainsi de se concentrer dans la négociation de bruits.
 - Pour le silence : Pour écouter les bruits sans parler, il est possible de s'y exercer par exemple lors du jeu des bruits.

VARIABLES
 Pour simplifier le jeu :
 - Prévoir le roi du départ du bruit par un langage de départ par exemple.
 - Associer un roi et une reine qui vont chuchoter.

ÉVALUATION
 L'évaluation peut être orale individuelle et réalisée par l'enseignant ou écrite lors d'une séance de jeu. Les élèves sont évalués selon 3 niveaux de compétence. Les résultats obtenus peuvent être notés dans le tableau ci-dessous.

Niveau 1	L'élève ne réagit à aucun bruit lorsqu'il est le roi.
Niveau 2	L'élève ne réagit pas à 3 bruits entendus par tous les élèves.
Niveau 3	L'élève parvient à percevoir des bruits entendus.

Ces deux fichiers d'activités photocopiables visent à développer la conscience phonologique des élèves (MS et GS) par des jeux et des exercices ludiques, afin de stimuler l'attention auditive, aiguïser la discrimination auditive, déclencher la réflexion sur les sons entendus puis sur les sons produits : comparer la longueur d'énoncés, prendre conscience des rimes et de la structure syllabique des mots, retrouver / distinguer des sons...



Acquérir la conscience des sons MS/GS	EAN 9782362040160	25,00€
Fiches d'activités phonologiques Moyenne section	EAN 9782915426571	29,00€
Fiches d'activités phonologiques Grande Section	EAN 9782915426588	29,00€

Des albums pour développer la prononciation

Le langage se développe grâce à l'imitation, débute par la production de mots très fréquents tels quemaman ou papamais aussi par l'imitation de petits sons entendus fréquemment dans l'environnement. Les onomatopées, associés à une intonation de voix atypique, captent l'attention des enfants, dès leur plus jeune âge. C'est ainsi, que le langage se développe, à partir de 9 mois, avec les premières tentatives d'imitation de sons.

De part sa dimension ludique et répétitive, la collection de livres « Chut ! », permettra aux lecteurs dès le plus jeune âge de s'initier à la production d'onomatopées. Après une première lecture découverte, vous pourrez reprendre la lecture au début en laissant les enfants oraliser eux-mêmes les onomatopées. La lecture deviendra alors une lecture à deux voix, multipliant les interactions.

L'utilisation d'un signe pour chaque onomatopée, permettra de capter encore davantage l'attention de l'enfant et donnera un support aux oralisations.



Collection conçue par une orthophoniste, pour faciliter le développement du langage, dès 9 mois

Peu de temps après,
une voiture fait
TUT TUUUUT 



Mais quand ils arrivent enfin au parc,
des enfants rient
ouais !!!! 



Alors la maman du bébé fait
Chut !



Puis dans le poulailler,
deux poules caquettent.
Cot Cot Cot Cot 



Chut ! dans la ville	EAN 9782362041242	13,90€
Chut ! dans le train	EAN 9782362041044	12,90€
Chut ! dans la ferme	EAN 9782362041051	13,90€

Collection « Construire des savoirs »



Développer les compétences syntaxiques

La syntaxe est considérée comme indispensable à la structuration du langage et à son abstraction. Lorsque l'enfant verbalise une activité mentale, il doit structurer son énoncé. Pour cela, il agence et classe les différents éléments en opérant des relations logiques. A l'école, l'enfant acquiert de nouvelles compétences afin de comprendre et de se faire comprendre par de nouvelles personnes intervenant autour de lui.

Ce guide pédagogique vous étayera dans la programmation d'activités quotidiennes visant à s'approprier le langage. Il envisage des activités construites autour de situations de communication motivantes, dont les objectifs syntaxiques sont précis et présentés de manière progressive. Il constituera un outil appréciable pour les enseignants débutants ou chevronnés soucieux de conduire leurs élèves à maîtriser la langue, facteur déterminant pour la réussite sociale et scolaire.

Sommaire	
Introduction	6
Apports théoriques pour l'enseignant	8 et 13
Conseils d'utilisation	10
Les évaluations	13
Période après période	
• Période 1 : de septembre à octobre	
↳ Objectif n°1 : Construire de courtes phrases simples correctes	18
La fiche de préparation pour les séances	20
↳ Objectif n°2 : Utiliser les déterminants le ou la – un ou une	22
La fiche de préparation pour les séances	24
La comptine illustrée : Dans ma ferme	24
↳ Objectif n°3 : Utiliser les pronoms personnels sujets : il et elle	26
La fiche de préparation pour les séances	28
La comptine illustrée : Le jardinier et la jardinière	28
Le support de l'évaluation	29
↳ Objectif n°4 : Utiliser le temps du présent et des prépositions spatiales pour décrire des actions	30
La fiche de préparation pour les séances	30
La comptine illustrée : La gymnastique	32
• Période 2 : de novembre à décembre	
↳ Objectif n°5 : Construire des phrases affirmatives et des phrases négatives	34
La fiche de préparation pour les séances	34
↳ Objectif n°6 : Utiliser les pronoms personnels sujets : je et tu	36
La fiche de préparation pour les séances	36
La comptine illustrée et le support du jeu des couleurs	38
↳ Objectif n°7 : Construire des phrases interrogatives directes avec « Est-ce que... ? »	40
La fiche de préparation pour les séances	40
↳ Objectif n°8 : Utiliser les pronoms personnels relatifs : qui, que, où, comment	42
La fiche de préparation pour les séances	42
Le jeu : Le jeu des supports	42
• Période 3 : de janvier à février	
↳ Objectif n°9 : Construire des phrases interrogatives indirectes avec « Qui » et « Que »	44
La fiche de préparation pour les séances	44
La comptine illustrée : Qui ?	52
↳ Objectif n°10 : Utiliser les pronoms personnels sujets pluriels : nous et vous	50
La fiche de préparation pour les séances	50
La comptine illustrée : J'entends le temps	52
Les étiquettes : Météo, pronoms interrogatifs et sujets	53
↳ Objectif n°11 : Construire des phrases interrogatives directes avec « Qui » et « Que »	54
La fiche de préparation pour les séances	54
La comptine illustrée : Qui ?	52
↳ Objectif n°12 : Utiliser des temps du passé et des connecteurs temporels	56
La fiche de préparation pour les séances	56
Exemple : Le parcours de gymnastique	58
• Période 4 : de mars à avril	
↳ Objectif n°13 : Construire des phrases enrichies sémantiquement et syntaxiquement	60
La fiche de préparation pour les séances	60
Les dés pour le jeu des phrases	62
↳ Objectif n°14 : Utiliser les temps du futur pour relater des événements à venir	64
La fiche de préparation pour les séances	64
La recette du Gâteau au chocolat	66
Exemple de production orale/écrite	68
↳ Objectif n°15 : Construire des phrases interrogatives avec « Où... ? » et « Quand... ? »	70
La fiche de préparation pour les séances	70
Le jeu des animaux de la ferme	72
La comptine illustrée : Mais que se passe-t-il donc ?	73
↳ Objectif n°16 : Utiliser les pronoms « ils » et « elles » et accorder le verbe au présent	74
La fiche de préparation pour les séances	74
Les étiquettes pour le jeu des mimes	76
• Période 5 : de mai à juin	
↳ Objectif n°17 : Utiliser et accorder des adjectifs qualificatifs	78
La fiche de préparation pour les séances	78
La comptine illustrée : De toutes les couleurs	80
Les étiquettes à colorier pour le jeu des couleurs	80
↳ Objectif n°18 : Utiliser des noms ayant un pluriel irrégulier	82
La fiche de préparation pour les séances	82
Les étiquettes pour le jeu des pluriels	84
↳ Objectif n°19 : Formuler des questions/réponses avec « Pourquoi... ? / Parce que... »	86
La fiche de préparation pour les séances	86
Les comptines illustrées : Pourquoi ? et Quel est ton nom ?	90
↳ Objectif n°20 : Utiliser le temps du conditionnel présent	88
La fiche de préparation pour les séances	88
La comptine illustrée : La sorcière	90
Le matériel à photocopier	
• Le tableau bilan	92

PÉRIODE 1
Objectif n° 3

Utiliser les pronoms personnels sujets singuliers : il et elle

Compétences attendues à la fin de la période :
L'élève doit être capable de :

- remplacer un nom ou groupe nominal par un pronom approprié
- différencier le pronom masculin du féminin
- utiliser à bon escient les pronoms masculins et féminins

COMPTINE

Le jardinier et la jardinière

Mais que fait le jardinier ?
Il creuse des petits trous dans la terre.
Mais que fait la jardinière ?
Elle y dépose des petites graines.

Mais que fait le jardinier ?
Il rebouche les petits trous.
Mais que fait la jardinière ?
Elle arrose avec de l'eau.

Puis ils attendent tous les deux
que les plantes poussent...

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Etape 1 - Situation rituelle de l'appel ⌚ 5 mn

- Lors de l'appel matinal, l'enseignant explique que chaque élève va répondre pour son voisin ou sa voisine. Il questionne les élèves : « Est-ce que X est là ? Est-ce que Y mange à l'école ? »
- Voici les réponses à privilégier : « Il (elle) est là / il (elle) n'est pas là » ou « Il (elle) est absent(e) »
- « Il (elle) mange à l'école/il (elle) ne mange pas à l'école » ou « Il (elle) mange à la maison. »
- Un élève peut questionner à son tour ses camarades.

Etape 2 - Apprentissage de la comptine

- L'enseignant présente la carte « Que voyez-vous ? » Il les laisse à utiliser.
- L'enseignant récite la comptine gestes simples. Ensuite il s'arrête puis 3... qui répète. Dans un 3e tour, il sera possible de varier les questions et l'autre répond.

Etape 3 - Réinvestissement de la comptine ⌚ 5 mn

- Il est possible de réinvestir la structure de la comptine avec un couple différent de personnages comme « Le boulanger et la boulangère » ou « Le fermier et la fermière ». (voir cartes page 29)
- Pour cela, il est nécessaire au préalable de lister les activités du boulanger et de la boulangère ainsi que les produits fabriqués : préparer, fabriquer, cuire, ranger, pain, croissant, brioches, étiquettes, farine, levure, eau et sel...

Etape 4 - Bilan ⌚ 3 mn

L'enseignant questionne les élèves afin d'échanger sur les stratégies employées pour réussir.

« Qu'est-ce qui est difficile ? » : associer le personnage masculin ou féminin au pronom personnel adéquat
« Comment font les élèves qui réussissent ? »

Stratégies observées...

- ... pour associer le nom masculin à il et le nom féminin à elle :
- Se poser la question : Est-ce une fille ? Est-ce un garçon ?
- Mettre en parallèle : garçon avec il ou le, fille avec elle ou la

VARIABLES

Pour simplifier le jeu :

- S'aider de supports visuels composés de cartes illustrant les différentes actions par exemple : cuire, ranger, verser...
- Changer l'ordre des lignes de la comptine en les regroupant par pronom

Pour complexifier le jeu :

- Ajouter un adjectif dans le groupe nominal pour l'allonger : Mais que fait le beau jardinier ?
- Ajouter un complément circonstanciel de lieu dans le groupe nominal afin d'éloigner le groupe nominal du pronom sujet contenu dans la réponse : Mais que fait le beau jardinier dans le pré ?

Prolongement

Sur le même principe, composer une comptine avec « Le fermier et la fermière », « Le dompteur et la dompteuse »...

EVALUATION

L'enseignant pose 4 questions à l'élève : « Que fait le boulanger ? Mais que fait le jardinier ? »
« Que fait la boulangère ? Mais que fait la jardinière ? »

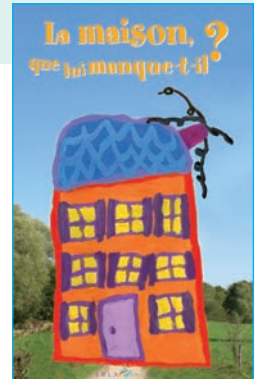
Niveau	Description
Niveau 1	L'élève ne parvient pas à répondre, (aucune phrase correcte sur 4), sans employer les pronoms il et elle.
Niveau 2	L'élève répond par au moins 1 phrase correcte sur 4, en employant le pronom il ou elle correctement.
Niveau 3	L'élève répond par 4 phrases correctes sur 4, en employant les pronoms il et elle.

Des albums pour améliorer la syntaxe



À qui était cette maison ?

Ça y est, Cendrillon a craqué ! Elle veut déménager. Accompagnez notre héroïne pour une journée de visites. Ouvrez bien les yeux ! Grâce aux indices dans les illustrations, l'enfant pourra deviner les noms des anciens propriétaires de ces drôles de maisons. Une lecture interactive qui lui permettra de découvrir les contes de manière ludique et de développer son sens de l'observation.
Thèmes : les contes, la maison, l'observation, la question



La maison, que lui manque-t-il ?

Ce livre original permettra, grâce à des questions et des dessins à la peinture placés sur un fond de véritables photographies de paysages, de visualiser l'évolution des dessins de l'enfant. Il abordera le vocabulaire des différentes parties d'une maison par l'ajout de détails successifs.

Thèmes : la maison, le bâtiment, la question



Le chien où est-il ?

En suivant le petit chien tout au long des pages du livre, l'enfant va comprendre et apprendre les mots exprimant des positions dans l'espace : devant, derrière, sur, sous, à côté, à droite de... Ce livre peut aussi devenir le support visuel d'une comptine. En déroulant le texte au fil des pages, l'adulte puis l'enfant lui-même, pourra mener le jeu de questions-réponses.

Thèmes : le chien, les positions dans l'espace, la question



Père-Noël, que te manque-t-il ?

Ce personnage traditionnel de Noël, qui fait rêver petits et grands enfants ! Chaque élément est introduit par une devinette et la réponse est donnée en tournant la page. Voici un album interactif qui accompagnera l'enfant pendant cette merveilleuse période festive !

Thèmes : Noël, l'habillage, le Père Noël, la question



Le chat, que fait-il ?

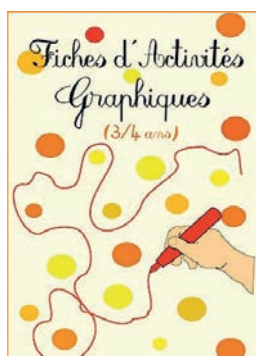
En suivant le petit chat tout au long des pages de ce livre, l'enfant va comprendre et apprendre des mots exprimant des actions simples de la vie quotidienne : boire, demander, manger, attendre...

Thèmes : le chat, les actions, la question

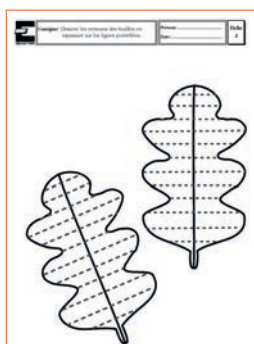
À qui était cette maison ?	EAN 9782362041273	11,00€
La maison, que lui manque-t-il ?	EAN 9782362040573	11,00€
Le chien, où est-il ?	EAN 9782362040689	11,00€
Le chat que fait-il ?	EAN 9782362040672	11,00€
Père-Noël, que te manque-t-il ?	EAN 9782362041099	11,00€

Collection « Fichiers d'activités »

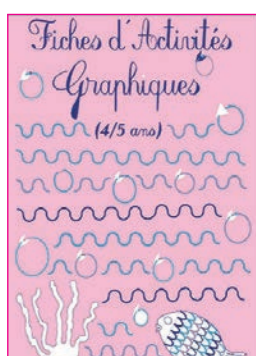
Fichiers d'activités graphiques



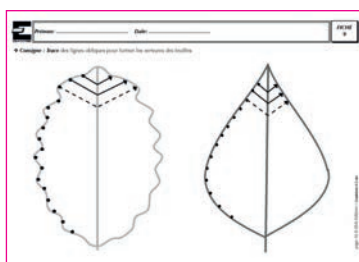
Fichier PS



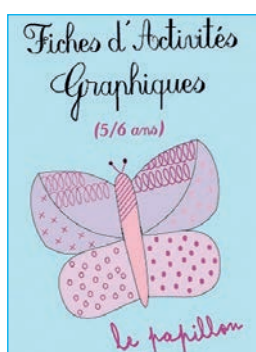
Les activités graphiques proposées dans les 31 fiches destinées aux enfants de **Petite Section** visent la maîtrise progressive du tracé afin que le jeune enfant gère plus harmonieusement son espace graphique. La première partie vous propose des activités nécessaires pour combler et valoriser le simple plaisir de laisser une empreinte, découvrir des matières et des supports différents. La progression permet de canaliser et d'affiner le geste. Dans la deuxième partie, les activités permettent de découvrir et de tracer : lignes verticales, horizontales, obliques, brisées, ondulées, quadrillage, cercles, boucles, spirales, ponts...



Fichier MS



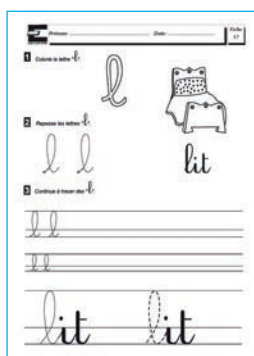
Ces activités graphiques visent à exercer, à affiner l'aisance dans les gestes et à aider l'enfant de **Moyenne section** à miniaturiser la production des principaux éléments graphiques: lignes droites, cercles, lignes brisées, lignes ondulées et boucles. Pour cela, le fichier propose des «gammes graphiques» pour exercer précisément les gestes préalables à une écriture cursive. Voici 24 fiches regroupées par thème graphique (vers le rond, la ligne...), accompagnées d'indications pour l'enseignant ainsi que 12 gammes graphiques.



Fichiers GS



Les activités graphiques proposées visent à aider l'enfant de **GS** à miniaturiser la production des principaux éléments graphiques nécessaires à une écriture en lettres cursives correctement formées et orientées. Avec les 5/6 ans, l'objectif est de consolider l'aisance du geste graphique pour copier des mots en lettres cursives. Les 43 fiches sont accompagnées d'indications pour l'enseignant et regroupées par thème graphique (ligne, boucle...) et quelques modèles sont présentés afin d'aborder ponctuellement l'écriture d'un message car l'objectif principal de l'écriture reste la communication par un message écrit.



Afin d'aider l'enfant de **Grande Section** dans son apprentissage progressif de l'écriture cursive, ce recueil d'activités est accompagné d'un grand poster. La quarantaine de fiches présentent les lettres de l'alphabet (minuscules cursives), regroupées selon leur élément graphique caractéristique (ligne verticale, horizontale, cercle, feston...) et introduites par ordre croissant de difficulté. Chaque forme est introduite par une fiche de graphisme pour entraîner le geste graphique, des gammes graphiques pour miniaturiser et organiser les éléments graphiques entre deux lignes et s'exercer à répéter les tracés.

Fiches d'activités graphiques 3/4 ans	EAN 9782915426199	29,00€
Fiches d'activités graphiques 4/5 ans	EAN 9782913393134	29,00€
Fiches d'activités graphiques 5/6 ans	EAN 9782913393127	29,00€
écrire des lettres minuscules cursives 5/6 ans	EAN 9782915426366	29,00€

Collection « Fichiers d'activités »

Activités de discrimination visuelle

Ces 3 recueils proposent des jeux de société : jeu de Kim, loto, memory, et des activités photocopiables permettant d'exercer la discrimination visuelle des enfants (PS, MS et GS) avec des exercices ludiques, simples et progressifs accompagnés d'évaluations. Les activités visent à stimuler l'attention visuelle, aiguïser la discrimination visuelle, en déclenchant l'attention et la réflexion à partir de dessins, formes, lettres, chiffres et mots vus...

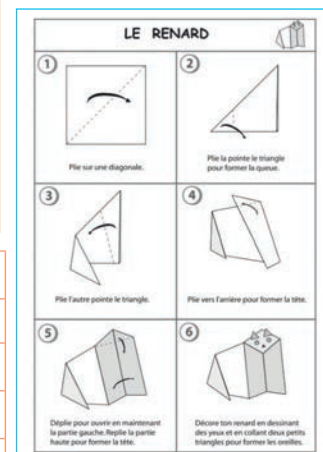
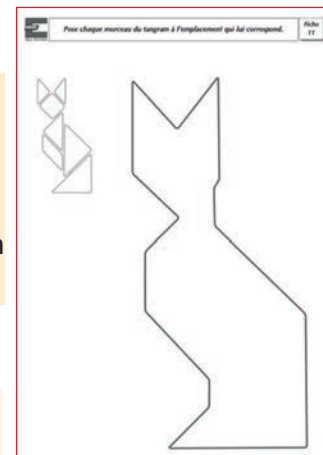


Activités autour du Tangram

Le fichier "Tangram" est évolutif, de la simple reconnaissance des différentes formes géométriques à la réalisation de figures complexes d'après leur seul contour. Destinées aux élèves de Cycle 1 (3/6 ans) voici une quarantaine d'exercices à réaliser avec le tangram en carton pour lequel un patron est proposé dans l'ouvrage.

Activités d'Origami

Ce fichier vous permettra d'aborder la découverte de la géométrie dans l'espace par l'art du pliage. Voici des pliages simples à réaliser (cœur, poisson, renard, baleine, papillon, sapin, maison...) à l'aide d'une feuille de papier. Ils sont présentés sous forme de fiche technique utilisant des images séquentielles légendées: illustrations légendées et numérotées, présentées dans l'ordre chronologique.



Activités Discrimination PS	EAN 9782362041204	29,00€
Activités Discrimination MS	EAN 9782362041211	29,00€
Activités Discrimination GS	EAN 9782362041228	29,00€
Activités Tangram 3/6 ans	EAN 9782915426809	29,00€
Activités Origami 3/6 ans	EAN 9782915426953	29,00€



Le prince cracra

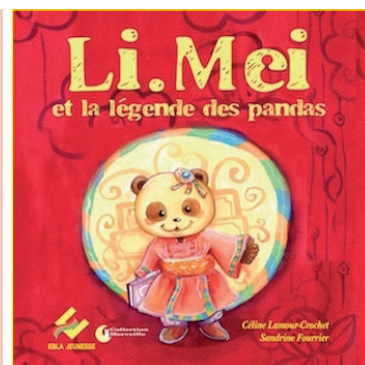
La princesse est en âge de se marier. De nombreux princes viennent au château pour lui faire la cour. Mais la reine ne les trouve pas assez bien pour sa fille, ils sont bien trop bêtes ! Un prince pourrait convenir, mais le problème, c'est qu'il n'apporte aucune attention à sa propreté et à son apparence en général. Derrière son dos on le surnomme... le prince cracra. Si une personne le prenait en main et lui enseignait quelques bases, il ferait un excellent époux...
Thèmes de l'histoire : l'hygiène - les princes et princesses

Li.Mei et la légende des pandas

Aujourd'hui, Li.Mei fait sa rentrée dans sa nouvelle école. Elle appréhende car elle ne connaît personne. Va-t-elle se faire de nouveaux amis malgré son pelage différent ?

Ce livre aborde les thèmes de la rentrée, de la différence, mais aussi de l'acceptation de soi et des autres à travers une belle légende chinoise.

Thèmes de l'histoire : le panda - la Chine - la rentrée à l'école - la différence - vivre ensemble



Au fond de la flaque

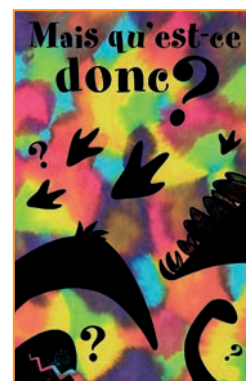
C'est triste, les jours de pluie, quand tout est gris ! C'est ce que pense Anna, en se promenant sous son grand parapluie transparent. Mais soudain, sous ses bottes, l'eau s'illumine et scintille ! Que se passe-t-il donc ? Un fabuleux secret se cacherait-il au fond de la flaque ?

Thèmes de l'histoire : la joie - les émotions - la tristesse - la pluie - l'hiver - l'imagination

Mais, qu'est-ce donc ?

Un album interactif, riche en vocabulaire et découverte qui permet aux enfants d'en apprendre plus sur les dinosaures de manière ludique. Au fil des pages, à partir d'une devinette, l'enfant s'interroge sur une forme présente dans une loupe en la comparant à différents objets et animaux. En tournant la page, il découvre qu'il s'agit d'une caractéristique d'un dinosaure avec à chaque fois son illustration et quelques éléments sur son mode de vie.

Thèmes : les dinosaures, la question



Le prince cracra	EAN 9782362040917	12,90€
Li.Mei et la légende des pandas	EAN 9782362040634	12,90€
Au fond de la flaque	EAN 9782362040252	12,90€
Mais, qu'est-ce donc ?	EAN 9782362041037	11,00€



École (si besoin) _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

E-mail _____

Tél _____



sur le site

Désignation	EAN	Quantité	Prix
Guide pratique pour ENSEIGNER en Unité d'Enseignement	EAN : 9782362041006		29,00€
Parcours entre oral et écrit cycle 1	EAN : 9782362041167		26,90€
Parcours entre oral et écrit cycle 2	EAN : 9782362041174		26,90€
Parcours entre oral et écrit cycle 3	EAN : 9782362041181		26,90€
40 techniques d'Art du visuel en maternelle	EAN : 9782362040993		29,00€
Activités autour du corps 3/6 ans	EAN : 9782362040931		29,00€
Que me manque-t-il ?	EAN : 9782913393714		11,00€
Activités autour des sorcières 3/6 ans	EAN : 9782362040849		29,00€
La sorcière, que lui manque-t-il ?	EAN : 9782362040870		11,00€
Coloriages codés 3/6 ans	EAN : 9782362040801		29,00€
Qui est-ce ?	EAN : 9782362040900		11,00€
Jardinons à l'école cycle 1	EAN : 9782362040610		29,00€
Rosille la chenille	EAN : 9782362040276		12,90€
Drôle de coccinelle	EAN : 9782362040924		12,90€
Activités autour du jardin 3/6 ans	EAN : 9782362040856		29,00€
Le très bon jardinier	EAN : 9782362040122		4,80€
L'arbre, que lui manque-t-il ?	EAN : 9782362040566		11,00€
Activités autour des animaux de la ferme 3/6 ans	EAN : 9782362040863		29,00€
Blanche la vache cherche ses taches	EAN : 9782362040627		12,90€
Jolene la minuscule	EAN : 9782362040764		12,90€
Pour qui sont ces habits ?	EAN : 9782913393707		8,00€
Activités autour de la forêt 3/6 ans	EAN : 9782362040825		29,00€
Le goûter de Tékoa	EAN : 9782362040641		12,90€
Gare à Oscar !	EAN : 9782362040269		12,90€
Balade au clair de lune - Les aventures d'Enzo	EAN : 9782362040757		12,90€
Quand vient l'hiver...	EAN : 9782362041105		12,90€
Des comptines pour apprendre - Cycle 1	EAN : 9782362040665		29,00€
Cuisinons à l'école - Cycle 1	EAN : 9782362040658		29,00€



Désignation	EAN	Quantité	Prix
Activités mathématiques - PS	EAN: 9782362040580		29,00€
Activités mathématiques - MS	EAN: 9782362040597		29,00€
Activités mathématiques - GS	EAN: 9782362040603		29,00€
Et hop-là dans mon panier !	EAN : 9782362041259		10,90€
10 fourmis - Album	EAN : 9782362041112		12,90€
10 fourmis - Activités pédagogiques	EAN : 9782362041129		25,00€
Mais quelle forme est-ce ?	EAN: 9782362041020		11,00€
Apprendre dans les coins jeux PS/MS	EAN : 9782362040559		25,00€
Acquérir la conscience des sons MS/GS	EAN : 9782362040160		25,00€
Fiches d'activités phonologiques MS	EAN : 9782915426571		29,00€
Fiches d'activités phonologiques GS	EAN : 9782915426588		29,00€
Chut ! dans la ville	EAN : 9782362041242		13,90€
Chut ! dans le train	EAN : 9782362041044		12,90€
Chut ! dans la ferme	EAN : 9782362041051		13,90€
Développer les compétences syntaxiques PS/MS	EAN : 9782362040283		25,00€
À qui était cette maison ?	EAN : 9782362041273		11,00€
La maison, que lui manque-t-il ?	EAN : 9782362040573		11,00€
Le chien, où est-il ?	EAN : 9782362040689		11,00€
Le chat que fait-il ?	EAN : 9782362040672		11,00€
Père-Noël, que te manque-t-il ?	EAN : 9782362041099		11,00€
Fiches d'activités graphiques PS	EAN : 9782915426199		29,00€
Fiches d'activités graphiques MS	EAN : 9782913393134		29,00€
Fiches d'activités graphiques GS	EAN : 9782915426127		29,00€
écrire des lettres minuscules cursives GS	EAN : 9782913393366		29,00€
Activités de discrimination visuelle PS	EAN : 9782362041204		29,00€
Activités de discrimination visuelle MS	EAN : 9782362041211		29,00€
Activités de discrimination visuelle GS	EAN : 9782362041228		29,00€
Activités Tangram 3/6 ans	EAN : 9782915426809		29,00€
Activités d'Origami 3/6 ans	EAN: 9782915426953		29,00€
Le prince cracra	EAN : 9782362040917		12,90€
Li.Meï et la légende des pandas	EAN : 9782362040634		12,90€
Au fond de la flaque	EAN : 9782362040252		12,90€
Mais qu'est-ce donc ?	EAN: 9782362041037		11,00€

Participation aux frais d'envoi pour France Métropolitaine (domicile)	+ 4,90€	
Participation aux frais d'envoi pour France Métropolitaine (école)	+ 2,99€	
DOM-TOM : Participation aux frais d'envoi	+ 18,00€	

Joindre le chèque à la commande

Montant total de la commande

Conformément à la législation en vigueur, les marchandises voyagent aux risques et périls du destinataire.
 Pour les commandes Mairie, merci de joindre le bon d'engagement signé avec le bon de commande rempli.

