



Je prépare

ma classe

Moyenne Section

+ de 70 séances prêtes à l'emploi

- Toutes les disciplines en un seul volume
- Des séquences réalistes
- Des séances détaillées

+ Ressources numériques en ligne

MÉTIER ENSEIGNANT

cycle **1**

Je prépare

ma **classe**

Moyenne Section

Je prépare

ma classe

Moyenne Section

Sous la direction de **Marc Loison**

Docteur en histoire de l'éducation et sciences de l'éducation,
Maître de conférences honoraire en histoire contemporaine de l'université d'Artois,
Ancien conseiller pédagogique chargé de mission académique
pour l'éducation prioritaire

Ouvrage coordonné par **Valérie Bouquillon**,

Conseillère pédagogique départementale en maternelle

Danièle Adad, professeur des écoles, maître formateur, affectée en ESPE

Marianne Caron, directrice d'école maternelle

Nadine Dejaigher, conseillère pédagogique, référente maternelle de circonscription

Virginie Duquenois, directrice d'école maternelle

Virginie Lambadaris, conseillère pédagogique, référente maternelle de circonscription,
titulaire d'un master 2 en littérature de jeunesse

Martine Pawlak, directrice d'école maternelle, déléguée départementale de l'AGEEM

Ève Santhune, conseillère pédagogique, référente maternelle de circonscription

Cyrielle Scicchitano, professeur des écoles, maître formateur

Marie-Ange Wilk, directrice d'école maternelle

+ OFFERT Ressources numériques en ligne



- Des séances et des séquences personnalisables.
- Des modèles d'emploi du temps.

Adresse : www.vuibert.fr/site/205022

Maquette de couverture : Les PAOistes

Crédits photographie de couverture : FatCamera, iStock by Getty Images ©

Maquette intérieure : Noir et Blanc, adaptation SCM et Grafatom

Composition : SCM, Toulouse

Photographies : droits réservés

ISBN : 978-2-311-20502-2

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Le « photocopillage », c'est l'usage abusif et collectif de la photocopie sans autorisation des auteurs et des éditeurs. Largement répandu dans les établissements d'enseignement, le « photocopillage » menace l'avenir du livre, car il met en danger son équilibre économique. Il prive les auteurs d'une juste rémunération. En dehors de l'usage privé du copiste, toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est interdite.

Des photocopies payantes peuvent être réalisées avec l'accord de l'éditeur. S'adresser au Centre français d'exploitation du droit de copie : 20, rue des Grands-Augustins, F-75006 Paris. Tél. : 01 44 07 47 70



© Vuibert – Mai 2018 – 5, allée de la 2^e DB, 75015 Paris

Site Internet : <http://www.vuibert.fr>

Sommaire

| | |
|---------------------------|---|
| Avant-propos | 7 |
|---------------------------|---|

| | | |
|-----------------|--|---|
| Partie 1 | MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS | 9 |
|-----------------|--|---|

| | | |
|-------------------|---------------------|----|
| CHAPITRE 1 | L'ORAL | 11 |
|-------------------|---------------------|----|

| | | |
|------------------|--|----|
| ❑ Séquence n° 1 | Catégoriser | 12 |
| Séance n° 1 | Apprendre à catégoriser..... | 14 |
| Séance n° 2 | Construire des catégories : la catégorie « Animaux »..... | 15 |
| Séances n° 3 à 5 | Jouer pour catégoriser..... | 16 |
| Séance n° 6 | Le jeu des devinettes..... | 17 |
| ❑ Séquence n° 2 | Raconter | 19 |
| Séance n° 1 | Lecture de l'histoire et identification des personnages..... | 21 |
| Séance n° 2 | Raconter l'histoire et rappel de récit..... | 23 |

| | | |
|-------------------|----------------------|----|
| CHAPITRE 2 | L'ÉCRIT | 27 |
|-------------------|----------------------|----|

| | | |
|-------------------|--|----|
| ❑ Séquence n° 1 | Découvrir le principe alphabétique | 28 |
| Séance filée n° 1 | Les prénoms..... | 29 |
| Séance filée n° 2 | Essais d'écriture de mots..... | 31 |
| ❑ Séquence n° 2 | Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement | 33 |
| Séance filée n° 1 | Messages aux familles..... | 34 |
| Séance n° 2 | Les photos de notre sortie à la ferme..... | 35 |

| | | |
|-----------------|---|----|
| Partie 2 | AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE | 37 |
|-----------------|---|----|

| | | |
|-------------------|--------------------------------------|----|
| CHAPITRE 3 | LES ACTIVITÉS PHYSIQUES | 39 |
|-------------------|--------------------------------------|----|

| | | |
|------------------|------------------------------|----|
| ❑ Séquence n° 1 | Lancer loin | 40 |
| Séance n° 1 | Familiarisation..... | 41 |
| Séance n° 2 | Évaluation diagnostique..... | 43 |
| Séances n° 3 à 6 | Entraînement..... | 45 |
| Séance n° 7 | Jeu collectif..... | 46 |

| | |
|--|-----------|
| ❑ Séquence n° 2 Construire des déplacements dans des espaces aménagés.. | 48 |
| Séances n°s 1 et 2 Familiarisation..... | 49 |
| Séances n°s 3 à 6 Entraînement..... | 51 |

Partie 3

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

53

CHAPITRE 4 LES PRODUCTIONS PLASTIQUES ET VISUELLES

| | |
|---|-----------|
| ❑ Séquence n° 1 Réaliser des compositions avec des outils inhabituels | 56 |
| Séance n° 1 Découvrir des images d'artistes..... | 58 |
| Séance n° 2 Expérimenter outils et gestes..... | 60 |
| Séance n° 3 Le répertoire de gestes et traces réalisés avec des outils inhabituels | 61 |
| Séance n° 4 Le domino plastique..... | 64 |
| Séance n° 5 L'image qui voyage..... | 65 |
| ❑ Séquence n° 2 S'exercer au graphisme décoratif..... | 67 |
| Séance n° 1 Le répertoire d'éléments graphiques..... | 69 |
| Séance n° 2 Le mobile graphique | 73 |

CHAPITRE 5 LES UNIVERS SONORES.....

75

| | |
|--|-----------|
| ❑ Séquence n° 1 Chanter..... | 76 |
| Séance filée n° 1 Chanter ensemble..... | 77 |
| Séance filée n° 2 Dire des comptines | 79 |
| ❑ Séquence n° 2 Explorer des instruments | 81 |
| Séance filée n° 1 Des sons, du rythme..... | 82 |
| Séance filée n° 2 Jouer ensemble | 84 |
| ❑ Séquence n° 3 Affiner son écoute..... | 87 |
| Séance <i>Les Quatre Saisons. L'hiver, Vivaldi</i> | 88 |

CHAPITRE 6 LE SPECTACLE VIVANT.....

91

| | |
|--|-----------|
| ❑ Séquence Pratiquer quelques activités du spectacle vivant | 92 |
| Séance n° 1 Pour une mise en mouvement..... | 94 |
| Séance n° 2 Mise en expression | 98 |
| Séance n° 3 Vers la représentation | 105 |

| | | |
|-------------------|---|------------|
| CHAPITRE 7 | DÉCOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS | 109 |
| ❑ Séquence n° 1 | Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques. | |
| | Construire des collections jusqu'à 6 éléments | 110 |
| Séance n° 1 | Les places de parking..... | 112 |
| Séance n° 2 | Les bâtons de sucre d'orge..... | 114 |
| ❑ Séquence n° 2 | Décomposer les nombres 2 à 6 | 117 |
| Séance n° 1 | Les groupes d'enfants..... | 119 |
| Séance n° 2 | L'océan..... | 120 |
| Séance n° 3 | L'échelle du pompier..... | 122 |

| | | |
|-------------------|--|------------|
| CHAPITRE 8 | EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES ORGANISÉES | 125 |
| ❑ Séquence n° 1 | Explorer les formes planes | 126 |
| Séance n° 1 | Reconnaître au toucher des formes planes (cercle ou disque, carré, triangle et rectangle)..... | 127 |
| Séance n° 2 | Nommer les formes planes..... | 129 |
| Séance n° 3 | Reconnaître et nommer les formes planes..... | 130 |
| Séance n° 4 | Reproduire une configuration de formes planes..... | 131 |
| ❑ Séquence n° 2 | Explorer les longueurs | 133 |
| Séance n° 1 | Construire une tour plus haute, plus courte et aussi haute qu'un objet témoin..... | 134 |
| Séance n° 2 | Ranger quatre objets selon leur longueur..... | 136 |
| Séance n° 3 | Comparer des longueurs (comparaison directe)..... | 137 |
| Séance n° 4 | Comparer des longueurs (comparaison indirecte)..... | 139 |

| | | |
|--------------------------|---|------------|
| CHAPITRE 9 | SE REPÉRER DANS LE TEMPS | 145 |
| ❑ Séquence n° 1 | Construire et utiliser une frise journalière pour organiser les moments de son temps personnel | 146 |
| Séance n° 1 | Temps de la maison, temps de l'école..... | 148 |
| Séances n° 2 et 3 | Moments et temps de la journée..... | 150 |
| Séances filées n° 4 et 5 | Chronologie des temps de la journée..... | 152 |
| Séance n° 6 | La frise journalière..... | 154 |
| ❑ Séquence n° 2 | Situer les événements les uns par rapport aux autres | 157 |
| Séance filée | Les bandes dessinées..... | 158 |

| | | |
|------------------------|---|------------|
| CHAPITRE 10 | SE REPÉRER DANS L'ESPACE | 161 |
| ❑ Séquence n° 1 | Percevoir l'espace grâce aux jeux de construction | 162 |
| Séance n° 1 | Jeux de construction et construction de l'espace..... | 163 |
| Séance n° 2 | Reproductions et descriptions..... | 164 |
| ❑ Séquence n° 2 | Associer motricité et espace | 166 |
| Séance n° 1 | Représenter un parcours de motricité..... | 167 |
| Séance n° 2 | Installer un parcours à partir de sa représentation | 168 |
| ❑ Séquence n° 3 | Associer numérique et espace | 170 |
| Séance n° 1 | Les robots..... | 171 |
| Séance n° 2 | Repérage sur quadrillage | 173 |
| CHAPITRE 11 | DÉCOUVRIR LE MONDE VIVANT | 177 |
| ❑ Séquence n° 1 | Découvrir la graine | 178 |
| Séance n° 1 | Graine ou pas graine ? | 180 |
| Séances n°s 2 et 3 | L'investigation..... | 182 |
| Séance n° 4 | La graine a germé | 184 |
| ❑ Séquence n° 2 | Découvrir le vivant grâce à un élevage d'escargots | 186 |
| Séances n°s 1 et 2 | Découverte de l'escargot et de sa morphologie..... | 187 |
| Séance n° 3 | Comment réaliser une escargotière ? | 189 |
| CHAPITRE 12 | EXPLORER LA MATIÈRE | 191 |
| ❑ Séquence n° 1 | Découvrir l'eau | 192 |
| Séance n° 1 | Ça flotte, ça coule | 193 |
| Séance n° 2 | Structuration du savoir..... | 195 |
| ❑ Séquence n° 2 | Modeler la matière | 197 |
| Séance n° 1 | Utiliser la pâte à modeler pour réaliser un objet..... | 199 |
| Séance n° 2 | Adapter son geste pour obtenir une forme souhaitée | 201 |
| ❑ Séquence n° 3 | Découvrir le vent | 202 |
| Séance n° 1 | Jouer avec le vent dehors..... | 203 |
| Séance n° 2 | Faire du vent pour faire bouger des objets | 204 |
| CHAPITRE 13 | UTILISER, FABRIQUER, MANIPULER DES OBJETS | 207 |
| ❑ Séquence n° 1 | Percer la matière | 208 |
| Séance n° 1 | Percer le papier cartonné | 210 |
| Séance n° 2 | Percer le polystyrène..... | 211 |
| Séance n° 3 | Percer le contre-plaqué | 212 |
| Séance n° 4 | Élaboration de la trace écrite | 213 |
| ❑ Séquence n° 2 | Choisir une pince pour attraper la matière | 215 |
| Séance | Découvrir les bacs et les pinces..... | 217 |

Avant-propos

Les programmes de l'école maternelle de 2015¹ définissent cinq domaines d'apprentissage. Le domaine « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » réaffirme la place primordiale du langage à l'école maternelle comme condition essentielle de la réussite de tous les élèves. La stimulation et la structuration du langage oral d'une part, l'entrée progressive dans la culture de l'écrit d'autre part, constituent des priorités de l'école maternelle et concernent l'ensemble des domaines.

Les domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique » ; « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » permettent de développer les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité et la pensée.

Enfin, les deux derniers domaines « Construire les premiers outils pour structurer sa pensée » et « Explorer le monde » s'attachent à développer une première compréhension de l'environnement des enfants et à susciter leur questionnement. En s'appuyant sur des connaissances initiales liées à leur vécu, l'école maternelle met en place un parcours qui leur permet d'ordonner le monde qui les entoure, d'accéder à des représentations usuelles et à des savoirs que l'école élémentaire enrichira.

Aussi, dans la continuité des programmes de 2015 redéfinissant les missions de l'école maternelle, le présent ouvrage vise prioritairement à :

- identifier les principales difficultés d'ordre didactique (au sens « cheminement des apprentissages, contenus d'enseignement et faisabilité des programmes ») auxquelles les enseignants débutant à l'école maternelle sont susceptibles d'être confrontés ;
- y apporter des réponses concrètes d'ordre pédagogique à travers des séquences, des séances d'apprentissage, des suggestions ou des pistes d'activités.

Les programmes de 2015 rappellent que l'école maternelle organise des modalités spécifiques d'apprentissage et qu'il incombe aux enseignants de travailler en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle. Ils insistent par ailleurs sur la nécessité pour l'enseignant, au sein d'une même classe, de prendre en compte dans la perspective d'un objectif commun les différences entre enfants, tout en veillant à pratiquer une évaluation positive permettant d'identifier les réussites de l'enfant, d'en garder des traces et d'en percevoir l'évolution.

En conformité avec cet ensemble de préoccupations, cet ouvrage propose des activités au croisement des grandes compétences constituant le socle commun et des domaines d'apprentissage de l'école maternelle. Ces activités visent à :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral et l'écrit) ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ;
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : productions plastiques et visuelles, univers sonores, spectacle vivant ;
- construire les premiers outils pour structurer sa pensée (découvrir les nombres et leurs utilisations, explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées) ;
- explorer le monde (se repérer dans le temps et l'espace, explorer le monde du vivant, de la matière et des objets).

¹ *Bulletin officiel* n° 2, 26 mars 2015.

Au début de chaque séquence d'apprentissage, les activités ou situations proposées à titre d'exemple sont définies par référence aux objectifs du domaine d'apprentissage considéré ainsi qu'aux attendus de fin de cycle. Sont également définis les objectifs langagiers et les critères observables tout au long de la séquence. Enfin, conformément aux programmes de 2015 invitant l'équipe pédagogique à aménager l'école afin d'offrir aux enfants un univers stimulant leur curiosité et répondant à leurs besoins, des indications sont données à propos de la préparation organisationnelle, matérielle et spatiale de la classe.

Pour répondre concrètement aux attentes des enseignants débutant ou non dans une moyenne section, les auteurs pour la plupart conseillers pédagogiques ou enseignants maîtres formateurs, après avoir éprouvé dans des classes toutes les activités décrites, ont opté pour une présentation des séquences ou séances sous forme de fiches de préparation de classe. Pour chacune d'entre elles, sont indiqués :

- la description de la séance ;
- le rôle de l'enseignant ;
- les observables comme outils d'évaluation positive ;
- les traces ;
- les variables didactiques.

De plus, à des fins de prolongement, l'enseignant trouvera à l'issue de la plupart des séquences quelques pistes :

- d'ouverture vers une autre discipline ;
- de transfert de compétences.

Nous souhaitons que cet ouvrage, résolument ancré dans la pratique quotidienne de classe et dont les exemples d'activités ont été effectivement mis en pratique, devienne un outil de référence tant pour les maîtres confrontés aux réalités pédagogiques et didactiques que pour les formateurs en ESPE ou en circonscriptions primaires.

Par ailleurs, la mise en œuvre éditoriale de cet ouvrage n'aurait pas été possible sans l'aide précieuse d'Ariane Marquis et de Kévin Lacroix que je tiens ici personnellement à remercier.

Marc Loison,
Maître de conférences honoraire
de l'université d'Artois
Directeur de collection

Partie

1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

| | |
|-----------------------------|----|
| ⌘ Chapitre 1 : L'oral..... | 11 |
| ⌘ Chapitre 2 : L'écrit..... | 27 |

Chapitre 1

L'oral

| | |
|------------------------------------|----|
| ■ Séquence n° 1 : Catégoriser..... | 12 |
| ■ Séquence n° 2 : Raconter..... | 19 |

Virginie Lambadaris
Cyrielle Scicchitano

Séquence 1 : Catégoriser

- ⚡ Séance n° 1 : Apprendre à catégoriser
- ⚡ Séance n° 2 : Construire des catégories : la catégorie « Animaux »
- ⚡ Séances n°s 3 à 5 : Jouer pour apprendre à catégoriser
- ⚡ Séance n° 6 : Le jeu des devinettes

Description de la séquence

⚡ **Objectif du domaine d'apprentissage** : Oser entrer en communication.

⚡ **Attendus de fin de cycle** : S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

⚡ Critères observables

- Endosser des postures de locuteur/interlocuteur : accepter les tours de parole, attendre pour prendre la parole ; écouter ses pairs.
- Expliquer comment l'enfant opère en situation de réalisation.
- Nommer des propriétés, des qualités.
- Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).
- Contraster par les points de différence (éléments ou caractéristiques).
- Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).
- Opposer des caractéristiques par l'utilisation de mots contraires.

⚡ **Objectif langagier** : Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).

⚡ Préparation organisationnelle, matérielle et spatiale de la classe

Organisation de la classe

La séance est à réaliser en groupe de 6 élèves maximum, en atelier dirigé.
Un groupe homogène est à privilégier.

Matériel

Séance n° 1

- Différentes cartes de différentes catégories (personnages de contes vus en classe, animaux, véhicules, fruits, légumes, aliments...) : *ours, chat, voiture, avion, pain, orange, fraise, cochon, loup, Petit chaperon rouge, Boucle d'or...*
- Affiches : une par catégorie, avec une image placée en haut de l'affiche, signifiant la catégorie.

Séance n° 2

- Les cartes-images de la séance n° 1.
- Cartes de *chien, poule, renard, mouton, vache, oiseau*.
- Affiche de couleur par catégorie.

Séances n° 3 et suivantes

- Les cartes images des séances n° 1 et 2 : (5 cartes de chaque catégorie).
- Des cartes images pour qu'il y ait 6 catégories (*animaux, fruits, légumes, personnages, véhicules, matériel de classe*) et au moins 6 cartes dans chacune.
- Pour le jeu des 7 familles, seulement 4 cartes par familles.

Séance n° 6

Idem.

Pour les séances de langage, une table ronde ou ovale est à privilégier pour une meilleure circulation de paroles.



Séance n°1 Apprendre à catégoriser

:: Description de la séance

Durée : 15 à 20 minutes.

Étape 1

Présentation des cartes par l'enseignant et les élèves doivent essayer de les nommer.

Étape 2

L'enseignant présente les différentes catégories aux enfants (*personnages de contes vus en classe, animaux, véhicules, fruits, légumes, aliments...*).

Chaque enfant, chacun son tour, prend une carte, la nomme. Le groupe décide alors de la catégorie dans laquelle la placer. La carte est alors placée sur la bonne affiche-catégorie, l'enseignant valide.

:: Rôle de l'enseignant

- En phase 1, l'enseignant apporte les mots de vocabulaire s'ils ne sont pas connus par les élèves.
- En phase 2, il régule l'activité.

:: Observables comme outils d'évaluation positive

1. L'enfant prend part à l'activité proposée.
2. Il participe à la tâche langagière en répétant les paroles de l'enseignant.
3. Il emploie le vocabulaire activé lors de la séance.
4. Il est aussi capable d'écouter ses pairs.
5. Il est capable de dire ce qu'il fait et utilise le « JE ».



Exemples d'affiches réalisées.

:: Description de la séance

Durée : 15 minutes à 20 minutes.

Étape 1

- Toutes les cartes des différentes catégories sont étalées faces visibles sur la table.
- Présenter la situation aux enfants : « Nous allons réaliser la catégorie des animaux, vous allez chacun prendre une carte, la cacher. » L'enseignant demande à chacun de nommer la carte, le groupe valide et la place, sur l'affiche.

Étape 2

Chaque enfant, à tour de rôle, doit prendre une carte de la catégorie et expliquer son choix, devant ses camarades, en essayant de trouver des points communs ou en opposant les caractéristiques.

:: Rôle de l'enseignant

L'enseignant aidera les élèves dans un premier temps à verbaliser les caractéristiques de la carte choisie, si l'enfant n'y arrive pas on pourra proposer aux autres élèves de l'aider.

:: Observables comme outils d'évaluation positive

- L'enfant prend part à l'activité proposée.
- Il participe à la tâche langagière en répétant les paroles de l'enseignant.
- Il catégorise correctement en rapprochant des points communs ou en opposant des caractéristiques.

:: Trace

L'affiche réalisée, après le passage de tous les groupes, pourra être gardée et affichée dans la classe pour mémoire de l'atelier.

:: Variables didactiques

- Pour des enfants en difficulté, l'enseignant pourra proposer moins de cartes.
- À l'inverse, pour des élèves en réussite, on peut ajouter des cartes (correspondant à la catégorie et des intrus).
- La même séance pourra être proposée avec des catégories différentes : fruits, légumes, véhicules, personnages de contes...

:: Description de la séance

Durée : 15 minutes à 20 minutes.

Chaque jeu proposé pourra faire l'objet d'une séance.

Jeu 1 : À chacun sa catégorie

- Toutes les cartes sont étalées sur une table. On demande aux enfants de choisir chacun une catégorie, en la verbalisant :
 - les animaux (poule, chat, chien, vache, loup, mouton, panda, lion...);
 - les fruits (orange, citron, pomme, poire, fraise, kiwi...);
 - les légumes (haricot, petit pois, tomate, pomme de terre, courgette, poivron...);
 - les véhicules (voiture, avion, moto, vélo, train, hélicoptère...);
 - le matériel de classe (feuille, stylo, peinture, pinceau, colle, crayon de couleur...);
 - les personnages (Boucle d'Or, le Petit Chaperon Rouge, les trois petits cochons, les trois ours, le loup, le Petit Poucet...).
- L'enfant constitue son paquet de cartes pour réaliser sa catégorie. Les paquets de cartes catégorisés sont déposés au centre de la table, faces cachées.
- L'enseignant explicite alors le jeu : « Un enfant choisit au hasard un paquet de cartes, sans le montrer aux autres. Il nomme chaque carte, en les déposant sur la table. Un autre joueur choisi par l'enseignant doit donner la catégorie. »
- La validation s'effectue par le groupe.

Jeu 2 : Le jeu des 7 familles

- Un jeu des 7 familles peut être organisé avec les différentes catégories présentées (familles évoquées dans le jeu 1).
- Seules 4 cartes par famille seront mises dans le jeu, pour que la partie ne soit pas trop longue (exemple : famille des fruits : pomme, poire, banane, orange).

Jeu 3 : Continuer une catégorie

- Des catégories sont commencées. Les enfants doivent les continuer.
- On pourra, pour complexifier, y adjoindre des intrus.
- Pour aider les élèves en difficulté : leur donner plus de cartes peut les aider à mieux représenter la catégorie demandée.

:: Rôle de l'enseignant

- Il doit s'assurer que les enfants ont compris la règle du jeu.
- Il pose les questions qui visent à faire expliciter l'élève.

:: Observables comme outils d'évaluation positive

- Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).
- Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).
- Contraster par les points de différences (éléments ou caractéristiques).

:: Variables didactiques

Les catégories pourront alors changer ou s'affiner : tout ce qui est vert, les animaux de la ferme, d'Afrique...

Séance n° 6 Le jeu des devinettes

:: Description de la séance

Durée : 15 minutes à 20 minutes.

Étape 1 : Explication du jeu

- Présenter la situation aux enfants : « Aujourd'hui, nous allons jouer au jeu des devinettes. »
- Les cartes sont étalées faces visibles, devant les enfants. Dans un premier temps, l'enseignant choisit, dans sa tête, une carte et la décrit, sans la nommer. Les élèves doivent retrouver de quelle carte il s'agit.
- Le premier qui la trouve gagne un jeton. L'enfant qui aura le plus de jetons aura gagné.

Étape 2 : Jeu en atelier

- Aux enfants de procéder de la même façon. Il est important pour eux de décrire la carte en référence aux catégories.
Exemple : « C'est un animal, il a quatre pattes, il est blanc, il a de la laine sur le dos... »

:: Rôle de l'enseignant

Il doit s'assurer que les enfants ont compris la règle du jeu.

:: Observables comme outils d'évaluation positive

L'enseignant évalue l'émetteur.

Prolongement de la séquence

❑ **Transfert de compétences** : Effectuer le même travail avec d'autres catégories.

❑ Ouverture vers une autre discipline

Explorer le monde : Découvrir la matière

Catégorisation pour :

- ce qui coule ou flotte,
- ce que l'aimant attire ou non :

| | L'AIMANT ATTIRE | L'AIMANT NI ATTIRE PAS |
|--|-----------------|------------------------|
| | | X |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |
| | X | |

Séquence 2 : Raconter en produisant les dialogues des personnages, à partir d'un album avec un récit en randonnée*

⚡ **Séance 1 : Lecture de l'histoire et identification des personnages**

⚡ **Séance 2 : Raconter l'histoire et rappel de récit**

* **Album avec récit en randonnée** : On appelle récits en randonnée, des récits qui présentent une situation initiale et une situation finale, et entre les deux des rencontres :

- par accumulation (*Une soupe au caillou, La moufle, Le bonnet, Poule Plumette, Le petit bonhomme de pain d'épice, Le gros navet...*);
- par énumération (*Roule galette, Boucle d'or et les trois ours, Bon appétit Monsieur Lapin, De la petite taupe, Chttt !, La petite poule rousse, La chenille qui fait des trous, C'est moi le plus fort...*);
- par élimination (*Cinquième, Les graines de tournesol...*);
- par remplacement (*Plouf, L'ogre, le loup, La petite fille et le gâteau, Les bons amis, Calinours va faire les courses...*).

Description de la séquence

⚡ **Objectif du domaine d'apprentissage** : Jouer une histoire et la raconter.

⚡ **Attendu de fin de cycle** : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

⚡ **Critères observables**

- Raconter des actions vécues par le personnage central en manipulant le matériel à disposition : marottes + décor ou en tournant les pages de l'album ;
- raconter en faisant parler les personnages en utilisant des marottes ;
- alterner récit et dialogues en introduisant correctement les dialogues et nommant la personne/le personnage qu'il fait parler ;
- enchaîner les actions et les émotions des personnages pour retracer tout le scénario et l'intrigue de l'histoire.

⚡ **Préparation organisationnelle, matérielle et spatiale de la classe**

Organisation de la classe

La séquence est à réaliser en groupe de 6 élèves, maximum.

Le groupe hétérogène est à privilégier.

Matériel

Séance n° 1

- Album.
- Référents personnages de l'histoire.

Séances n° 2 et suivantes

- Référents personnages de l'histoire.
- Marionnettes-bâtons ou personnages du raconte-tapis de l'histoire ou raconte-tapis mural (fond réalisé à la peinture et personnages que l'on peut « scratcher » dessus).

Aménagement et/ou utilisation de l'espace

- Pour les séances de langage, une table ronde ou ovale est à privilégier pour une meilleure circulation de paroles.
- Les séances de lecture peuvent aussi se faire dans l'espace bibliothèque : il est important que l'affichage soit considérablement réduit car l'enfant est toujours attiré par les images. On peut même pendant la lecture mettre un drap blanc sur le mur pour conserver l'attention des enfants.

Séance n°1

Lecture de l'histoire et identification des personnages

:: Description de la séance

Durée : 15 minutes à 20 minutes.

Étape 1

- Donner le titre de l'album choisi en annonçant l'objectif.
- **Lire** l'album sans montrer les images (possibilité de faire écouter au casque l'histoire au préalable). Les enfants doivent écouter l'histoire attentivement en essayant de repérer les personnages. L'enseignant explicitera l'activité : « *Je vais vous lire une histoire, et vous, vous allez m'écouter sans m'interrompre; quand j'aurai fini, vous me direz quels sont les personnages de l'histoire* ».

Conseils pour la lecture d'un album :

- **Veillez, pour la lecture, à ce que tous les mots de l'histoire soient lus pour garantir la pérennisation de l'écrit. Il ne faut donc rien changer au texte écrit.**
- Veiller à **ne pas interrompre la lecture et ne pas montrer les images** pour que l'enfant puisse se construire des images mentales de l'histoire, se faire le film de l'histoire dans sa tête.
- Pour une écoute optimale de la part des enfants, une distance de **la longueur d'un bras tendu** entre le lecteur et l'enfant doit être assurée.
- **LA LECTURE EN GRAND GROUPE N'EST PAS ADAPTÉE À L'ÂGE DES ENFANTS DE MATERNELLE.**
- Veillez à ce que tous les enfants soient **confortablement installés** :
 - Prévoir un dossier pour leur confort.
 - Asseoir tous les enfants au même niveau.
 - Éviter les places assises au sol.
 - Permettre à tous les enfants de voir et de se voir si l'on souhaite discuter, par la suite, de l'album à la fin de l'histoire.

Étape 2

- Inviter les enfants à reformuler ce qu'ils ont compris de l'histoire et à lister les personnages qu'ils ont relevés dans l'histoire. Écrire toutes les propositions même les fausses.

Étape 3

- Deuxième lecture qui va permettre de valider ou d'invalider les propositions.
- Afficher, au tableau, les cartes-référents des personnages présents dans l'histoire au fur et à mesure de leur validation.

:: Rôle de l'enseignant

- Pendant la lecture, l'enseignant adopte une lecture expressive.
- Puis, il valide ou invalide les propositions des élèves.

⚡ Observables comme outils d'évaluation positive

- Écouter attentivement une lecture.
- Être capable de dessiner les personnages.
- Associer un nom et son personnage.

⚡ Trace écrite

Les cartes-référents des personnages qui auront été affichées dans l'ordre de l'histoire, au fur et à mesure de leur énonciation.

⚡ Variable didactique

Pour un texte plus long, réaliser sur 2 séances.

:: Description de la séance

Durée : 20 minutes à 30 minutes.

Étape 1 : Raconter l'histoire

- Contextualisation de l'album lu à la première séance : « *Vous vous souvenez : je vous ai lu l'album... et nous avons identifié tous les personnages de l'histoire. Aujourd'hui, je vais vous le raconter.* »

Conseils pour bien RACONTER :

- **Raconter** (qui se fait livre fermé) suppose que l'enseignant prenne un soin particulier à ne pas « réciter » l'histoire, mais s'attache à l'enrichir pour favoriser la compréhension.
 - Le débit doit être adapté : beaucoup plus lent que dans la conversation quotidienne.
 - Reformuler (paraphraser) des idées du texte en employant un lexique (mots et expressions) adapté aux capacités de compréhension des jeunes enfants.
 - Traduire des tournures syntaxiques.
 - Expliquer tous les implicites en remplissant tous les « blancs » laissés par l'auteur, y compris les états mentaux des différents personnages.
 - Multiplier les aides : mimes, gestes, jeux sur les intonations, bruitages...

Étape 2 : Rappel de récit : raconter en produisant les dialogues des personnages

- **Tâche langagière** : faire intervenir et parler son personnage en respectant le scénario de l'histoire.
 - L'activité de rappel de récit facilite les apprentissages lexicaux. Ainsi, faut-il inciter les enfants à utiliser et donc à fixer, les nouveaux termes étudiés.
 - La multiplication de tâches de rappel oral de récits oblige les élèves à :
 - planifier leur discours (à organiser leurs idées),
 - soigner leur mise en mots (lexique et syntaxe),
 - mémoriser les informations importantes,
 - assurer la cohérence textuelle (désignation des personnages, place du narrateur, reprises anaphoriques...).

:: Déroulé de la séance

- Présentation des marionnettes ou personnages du raconte-tapis. « Vous les reconnaissez, qui sont-ils ? » Les enfants nomment les personnages les uns après les autres.
- Explication de l'activité : « Vous allez apprendre à raconter l'histoire mais vous n'allez pas raconter l'histoire de l'auteur, vous allez raconter votre propre histoire. Et vous allez choisir votre personnage. »
- Chaque enfant choisit son personnage préféré. L'enseignant peut aussi répartir les marionnettes par enfant (un à deux personnages par enfant).
- Faire raconter, aux enfants, l'histoire, à l'aide de marionnettes-bâtons (ou d'un raconte-tapis). L'enseignant commence à raconter le début de l'histoire et à tour de rôle les enfants vont faire parler leur personnage. Pour cela, l'enseignant introduit les dialogues (exemple : « *Arrive alors le loup qui dit ..., qui demande, ... qui répond ...* »).

Exemples de raconte-tapis



Clichés : I. Hermant

Exemple de raconte-tapis mural



Réalisé par les Moyens de la classe de C. Lambadaris.
Décor peint et personnages scratchés permettant
la prise en main et le déplacement.

Marionnettes-bâton : marionnettes, fabriquées à partir de photocopies couleur recto-verso des personnages, que l'on plastifie et colle sur des bâtonnets. Le recto-verso est très important afin de permettre des déplacements de gauche à droite mais aussi de droite à gauche.

⚡ Rôle de l'enseignant

- L'enseignant régule l'activité : il peut prendre en charge la partie narrative (contextualisation de l'histoire et introduction de chacun des personnages avec une amorce). Il faut être vigilant pour que les enfants s'exercent avec tous les personnages.
- Même si dans un premier temps cela rassure les enfants de réciter le texte entendu de l'album, il faut les inciter à des reformulations et leur faire accepter d'autres formulations que celles du texte : « *Quand on raconte, ce n'est pas comme quand on lit, on a le droit de le dire avec nos mots à nous* ».

Prolongement de la séquence

:: Transfert de compétences

Théâtralisation de l'histoire : la scène peut être jouée par les enfants, en représentation théâtrale, devant une autre classe, les parents...

:: Ouverture vers une autre discipline

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'écrit

Dictée à l'adulte pour raconter l'histoire, décrire un personnage ou inventer un passage...

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Musique : On attribue à chaque personnage un instrument de musique (maracas, claves, cloche...). L'histoire est racontée par l'enseignant et à chaque évocation de personnage, l'instrument est agité. Un enfant prendra ensuite la narration en charge.
- Arts : « Créer un raconte-tapis mural » en réalisant un fond plastique représentant l'album et des personnages afin de permettre aux enfants de raconter l'histoire.



Cliché : C. Lambadaris, classe de MS-GS, à partir de l'album *Les Deniers du Compère Lapin*.

Je prépare

ma classe

MÉTIER ENSEIGNANT

Moyenne Section

Destiné aux professeurs des écoles, stagiaires ou débutants, aux étudiants et aux formateurs, cet ouvrage vous accompagnera et vous aidera à préparer votre classe au quotidien.

- **Toutes les disciplines** en un seul volume pour une préparation complète.
- **28 séquences** réalistes.
- **+ de 70 séances** détaillées et facilement applicables.

+ OFFERT Ressources numériques en ligne

- Des séances et des séquences personnalisables.
- Des modèles d'emploi du temps.

Une équipe d'auteurs spécialistes, au plus près des réalités de la classe : professeurs en ESPE, conseillers pédagogiques et enseignants maîtres formateurs.

Dans la même collection



ISSN : 2116-9616
ISBN : 978-2-311-20502-2



9 782311 205022

www.vuibert.fr