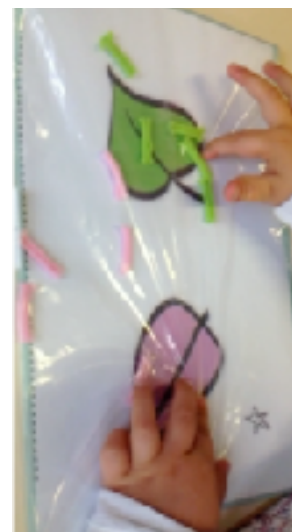




Avec des chouchous

1) Pousse-chenille

Il s'agit d'un atelier échelonné autonome destiné aux PS-MS-GS. Il est particulièrement adapté à la rentrée scolaire. Les enfants déplacent, à travers le plastique, les chouchous, ou chenilles, sur des feuilles. Les premiers jours d'école, l'enfant de PS a tendance à tout vider, déplacer dans la classe. Les ateliers de manipulation sont attractifs mais délicats à mener en cette période. Avec ce dispositif, les chenilles ne pourront pas être éparpillées, enterrées dans la pâte à modeler, mâchonnées, glissées dans la serrure (l'imagination des PS est débordante).



Atelier autonome Échelonné PS-MS-GS

Petits chouchous
coupés en deux
(5 de couleur
identique par feuille)
Sacs de congélation
Planches plastifiées

Pourquoi

Pour s'engager dans une consigne attractive, accessible rapidement et travailler en autonomie. Les adultes sont très occupés en ces premiers jours de classe.

Pour développer sa motricité fine et sa concentration.

Pour structurer sa pensée (trier par couleur).

Pour s'intéresser aux lettres de l'alphabet (initiales des couleurs).

Pour s'approprier un matériel support d'activités complexes à venir.

Comment

Pour réaliser les planches de « Pousse-chenille », on a imprimé les feuilles (cf pages 9 à 18) puis on les a plastifiées et glissées dans les sacs de congélation avec les chouchous coupés en deux. Un morceau de ruban adhésif maintient les sacs bien fermés.

Le jeu consiste à pousser les chouchous, ou chenilles, avec le doigt à travers le plastique, pour les rassembler sur la bonne feuille, en respectant la consigne.

Les enfants trouvent sur la table de l'atelier les planches du jeu. Ils choisissent le niveau de difficulté qu'ils souhaitent. Les MS-GS de ma classe connaissent le principe des ateliers échelonnés. Les petits qui se sont engagés tâtonnent. Puis en observant les autres, ils finissent par trouver le niveau qui leur convient.

Les MS-GS s'inscrivent à l'atelier. Je pointe les PS si je le peux, la priorité est d'installer un bon climat de classe. Peu importe de savoir pour l'instant quels ateliers ont été réalisés par les PS. En fin d'atelier, ou à l'accueil de l'après-midi, je demande aux MS-GS de réaliser leur meilleur niveau sous mes yeux et nous validons le brevet ensemble.

Différenciation

Plusieurs niveaux de difficulté sont possibles :

- déplacer les chenilles,
- placer les chenilles sur les feuilles,
- placer les chenilles sur les feuilles de couleur identique. Le nombre de feuilles varie.
- placer les chenilles sur les feuilles de couleur identique. Le nombre de feuilles varie. La couleur des feuilles est codée (V pour vert, B pour bleu,...).

Je participe à l'atelier Pousse-chenille et je suis capable de...

Structurer sa pensée Motricité fine Principe alphabétique 	☐ Déplacer les chenilles. 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (2 feuilles). 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (4 feuilles). 	☐ Suivre une consigne codée. 
--	--	---	--	---

Je participe à l'atelier Pousse-chenille et je suis capable de...

Structurer sa pensée Motricité fine Principe alphabétique 	☐ Déplacer les chenilles. 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (2 feuilles). 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (4 feuilles). 	☐ Suivre une consigne codée. 
---	--	---	---	--

Je participe à l'atelier Pousse-chenille et je suis capable de...

Structurer sa pensée Motricité fine Principe alphabétique 	☐ Déplacer les chenilles. 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (2 feuilles). 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (4 feuilles). 	☐ Suivre une consigne codée. 
--	--	---	--	---

Je participe à l'atelier Pousse-chenille et je suis capable de...

Structurer sa pensée Motricité fine Principe alphabétique 	☐ Déplacer les chenilles. 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (2 feuilles). 	☐ Faire glisser les 5 chenilles sur une feuille de couleur identique (4 feuilles). 	☐ Suivre une consigne codée. 
--	--	---	--	---

2) Croque-feuille

Il s'agit d'un atelier échelonné autonome destiné aux MS-GS. Les enfants doivent réunir autant de chenilles - chouchous - qu'il y a de trous dans la feuille : 3 ou 5.

Pourquoi

Pour évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. (IO 2015)

Pour utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée. (IO 2015)

Pour constater que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments. (IO 2015)

Pour s'engager dans une consigne attractive, accessible rapidement en cette période de rentrée.

Pour développer sa motricité fine et sa concentration.



Atelier autonome Échelonné MS-GS

Petits chouchous
coupés
Feuilles de couleurs
découpées dans des
intercalaires et
perforées de 5 trous
Feuilles transparentes
à 3 trous (Rhodoïd)
Pincettes à épiler

Comment

Au préalable, j'ai découpé des feuilles dans des intercalaires en plastique rigide de plusieurs couleurs. J'ai perforé chacune de trois ou de cinq trous.

Je présente l'activité en la réalisant moi-même sous le regard des élèves. « *Des chenilles ont croqué les feuilles ! Combien étaient-elles ?* »

Je place dans une barquette autant de chenilles qu'il y a de trous sur ma feuille. Je les attrape avec une pince ce qui m'oblige à vérifier régulièrement le comptage. Quand je suis sûre qu'il y en a assez, je glisse les chenilles dans les trous pour vérifier. Si j'en ai eu assez et qu'il n'y en a plus dans la barquette, c'est que j'ai compté correctement.

Les enfants complètent le plus possible de feuilles.

En fin d'atelier, je demande aux élèves de réaliser une feuille sous mes yeux pour valider le brevet.

Différenciation

Plusieurs niveaux de difficulté sont possibles :

- saisir les chenilles avec la pince et les placer dans la barquette,
- saisir trois chenilles avec la pince à épiler et les placer dans les trois trous de la feuille, sans contrainte de couleur,
- avec la pince à épiler, saisir cinq chenilles de la même couleur que la feuille et les placer dans les cinq trous.



Je participe à l'atelier Croque-feuille et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Évaluer et comparer
des collections d'objets

○ Attraper les chenilles avec la pince à épiler.



○ Attraper autant de chenilles que de trous.

3



○ Attraper autant de chenilles que de trous.
Respecter la couleur.

5



Je participe à l'atelier Croque-feuille et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Évaluer et comparer
des collections d'objets

○ Attraper les chenilles avec la pince à épiler.



○ Attraper autant de chenilles que de trous.

3



○ Attraper autant de chenilles que de trous.
Respecter la couleur.

5



Je participe à l'atelier Croque-feuille et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Évaluer et comparer
des collections d'objets

○ Attraper les chenilles avec la pince à épiler.



○ Attraper autant de chenilles que de trous.

3



○ Attraper autant de chenilles que de trous.
Respecter la couleur.

5



Je participe à l'atelier Croque-feuille et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Évaluer et comparer
des collections d'objets

○ Attraper les chenilles avec la pince à épiler.



○ Attraper autant de chenilles que de trous.

3



○ Attraper autant de chenilles que de trous.
Respecter la couleur.

5



3.1) Un pull pour les serpents - Exploration motrice

Il s'agit d'un atelier échelonné autonome destiné aux PS-MS-GS. En effet, en cette première période, les adultes sont encore très pris par l'installation d'un bon climat de classe : rassurer les plus jeunes, imposer le respect des uns envers les autres, poser le cadre de l'école. Les enfants doivent enfiler des chouchous sur des bâtonnets de glace ou des gros feutres.

Atelier autonome
Échelonné
PS-MS-GS

Chouchous
Gros feutres
recouverts de scotch à
peindre sur lequel on
a dessiné les yeux et
la bouche du serpent
Bâtonnets de glace où
une tête a été peinte

Pourquoi

Pour s'engager dans une consigne attractive, accessible rapidement.
Pour développer sa motricité fine et sa concentration.
Pour s'approprier un matériel support d'activités plus complexes à venir.



Comment

Les enfants comprennent tout de suite la consigne : enfiler des chouchous sur les « serpents ».
« Attention à ne pas leur cacher la tête, ils ne pourraient plus respirer. »

Différenciation

Cet atelier présente deux niveaux de difficulté motrice : il est beaucoup plus difficile de fixer des chouchous sur les bâtonnets de glace que sur les gros feutres parce que il faut alors faire deux tours d'élastique. Sur les feutres, il suffit que l'enfant enfle simplement les chouchous, Mais cela peut quand même rester délicat pour de jeunes enfants !
La quantité de serpents réalisés varie aussi beaucoup d'un élève à un autre.



3.2) Un pull pour les serpents - Lire une consigne

Il s'agit d'un atelier échelonné autonome destiné aux MS-GS. Les enfants doivent remplir le serpent de chouchous en suivant la consigne codée, un algorithme à trois ou cinq termes.

Atelier autonome
Échelonné
MS-GS

Chouchous
Serpents
Cartes consigne

Pourquoi

Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet. (IO 2015)
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. (IO 2015)

Comment

Les enfants comprennent facilement la consigne en observant le matériel disponible et les cartes de consigne (cf page 19).

Nous prenons le temps de la verbaliser pour mettre en situation les termes mathématiques :

« Sur cette carte, le premier chouchou est jaune, j'enfile un chouchou jaune juste derrière la tête ; le deuxième est orange, le troisième vert. Quand j'ai tout mis, je recommence jusqu'au bout du serpent pour lui faire un long pull ! »



Différenciation

Cet atelier présente plusieurs niveaux de difficulté :

- enfiler simplement des chouchous sur le « serpent », le gros feutre,
- enfiler les chouchous selon un algorithme de trois couleurs,
- enfiler les chouchous selon un algorithme de cinq couleurs.



Quelle mémoire des acquis au sein des ateliers autonomes ?

Difficile de se rendre compte des acquisitions des enfants au cours d'ateliers autonomes, qui, comme leur nom l'indique, ne nécessitent pas ma présence.

J'utilise plusieurs procédures :

- En fin d'atelier, je demande aux enfants ayant participé de me montrer le niveau le plus haut qu'ils ont réussi. Nous tamponnons alors le brevet, s'il y en a un. Il faut que la classe ait déjà un bon climat pour pouvoir prendre ce temps.

- L'accueil de l'après-midi peut aussi servir aux MS-GS à me montrer leurs réussites, loin du brouhaha du matin. Pour les PS, je verrai plus tard dans l'année. Nous revenons souvent sur une compétence en maternelle.

- En MS-GS, ils placent leur étiquette présence sur leur travail et je note leur réussite sur la liste d'inscription en passant.

- Quand la classe le permet, ils prennent en photo leur réalisation que nous regardons ensuite pour tamponner le brevet.

- Je peux aussi ne projeter aucune validation au cours de la séquence. Les compétences seront reprises dans l'année.

Je participe à l'atelier Un pull pour les serpents et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Explorer des suites
organisées
Utiliser le nombre pour
exprimer la position d'un
objet

○ Remplir le serpent de chouchous.



○ Respecter l'algorithme de trois couleurs.



○ Respecter l'algorithme de cinq couleurs.



Je participe à l'atelier Un pull pour les serpents et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Explorer des suites
organisées
Utiliser le nombre pour
exprimer la position d'un
objet

○ Remplir le serpent de chouchous.



○ Respecter l'algorithme de trois couleurs.



○ Respecter l'algorithme de cinq couleurs.



Je participe à l'atelier Un pull pour les serpents et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Explorer des suites
organisées
Utiliser le nombre pour
exprimer la position d'un
objet

○ Remplir le serpent de chouchous.



○ Respecter l'algorithme de trois couleurs.



○ Respecter l'algorithme de cinq couleurs.



Je participe à l'atelier Un pull pour les serpents et je suis capable de...

Structurer sa pensée
Explorer des suites
organisées
Utiliser le nombre pour
exprimer la position d'un
objet

○ Remplir le serpent de chouchous.



○ Respecter l'algorithme de trois couleurs.



○ Respecter l'algorithme de cinq couleurs.



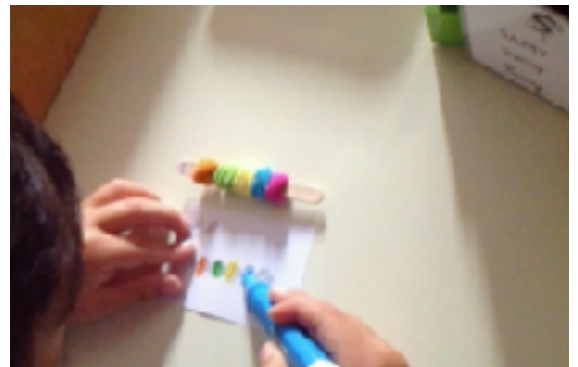
4) Un pull pour les serpents - Créer des cartes consignes

Il s'agit d'un atelier échelonné autonome destiné aux MS-GS. Les enfants créent des cartes consigne pour enrichir le jeu Un pull pour les serpents. (cf pages 20 et 21)

Pourquoi

Pour utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet. (IO 2015)

Pour se familiariser avec la file numérique, lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. (IO 2015)



Atelier autonome
Échelonné
MS-GS

Chouchous
Serpents
Cartes consigne

Comment

Lors de la séquence précédente, certains enfants se sont exclamés : « *C'est trop facile !* »

Un défi a été lancé : nous allons créer de nouvelles cartes consigne, de trois chouchous, de cinq ou d'autant qu'on peut en mettre !

Par manque de disponibilité de l'enseignant, les enfants ont utilisé des cartes à colorier, ce qui rend l'atelier autonome. Mais je pense qu'il aurait été intéressant de les laisser chercher comment représenter leur serpent à partir d'une carte totalement vierge, relever ensemble les difficultés - écrire les chiffres par exemple - et chercher des solutions ou des aides.

Différenciation

Les élèves réalisent des cartes consigne plus ou moins difficiles.



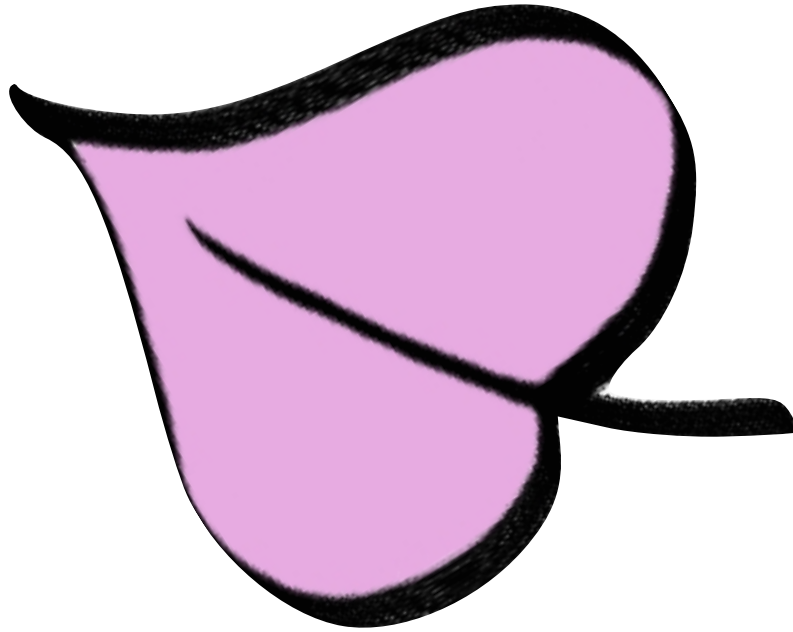
Prolongement

Les élèves utilisent les cartes créées par eux-mêmes ou d'autres enfants lors d'un nouvel atelier.



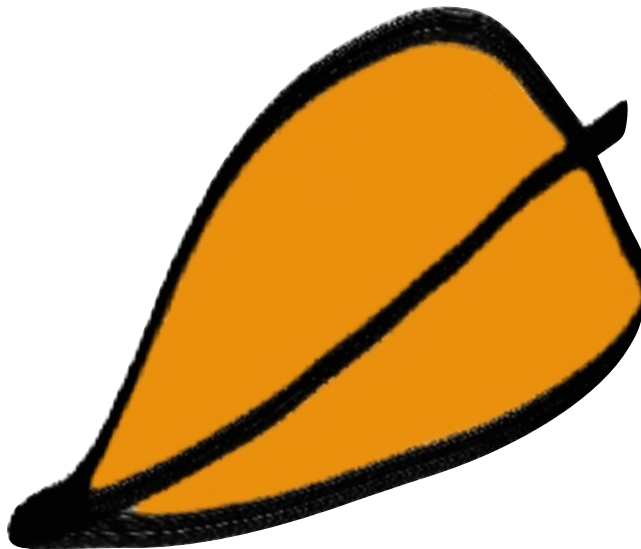
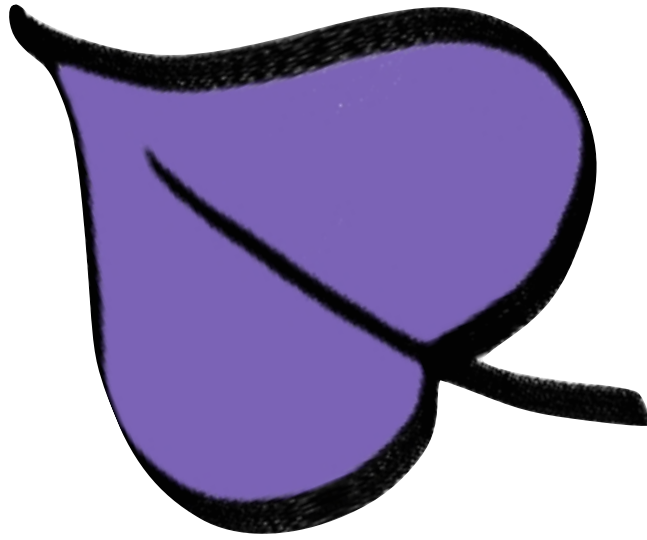
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



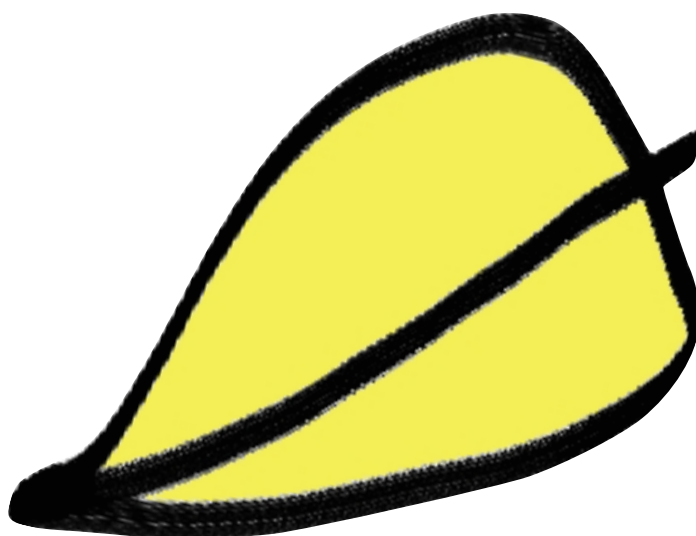
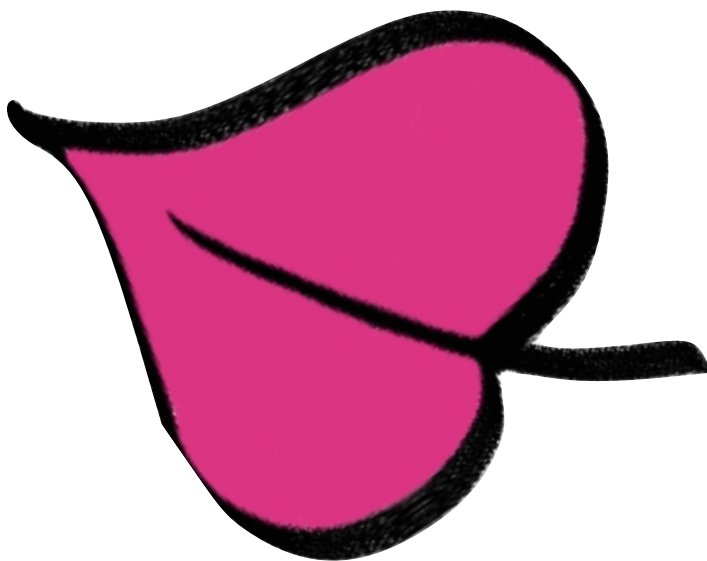
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



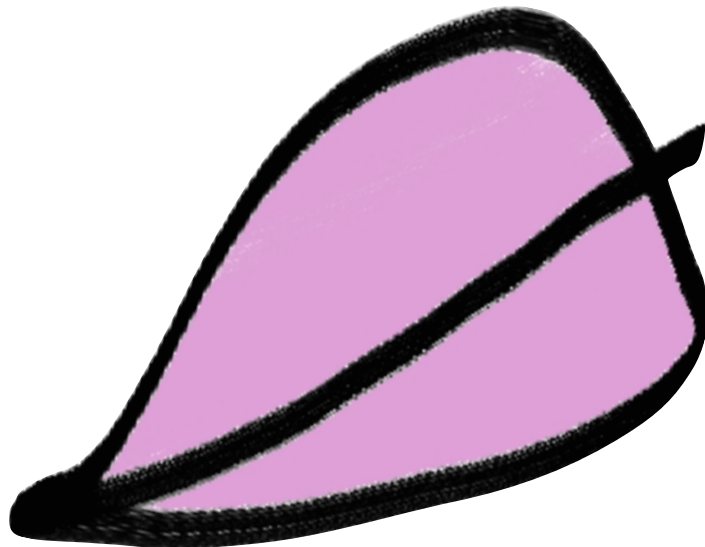
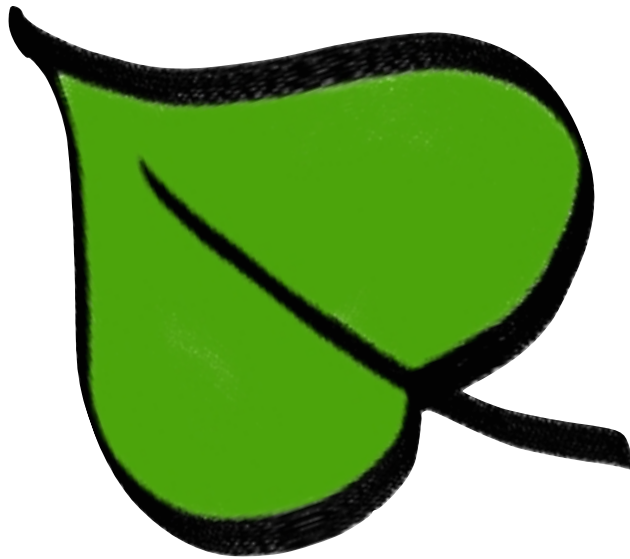
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



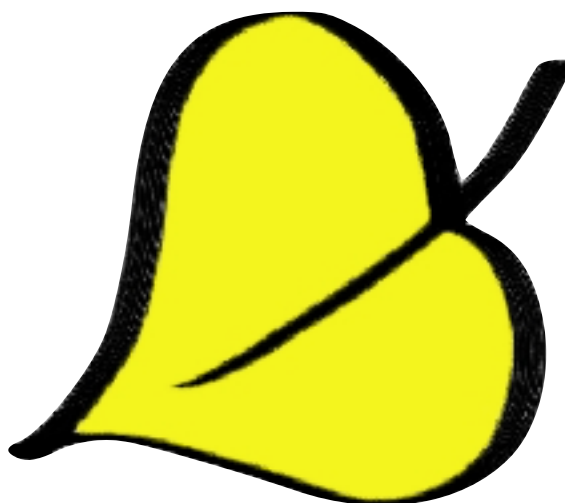
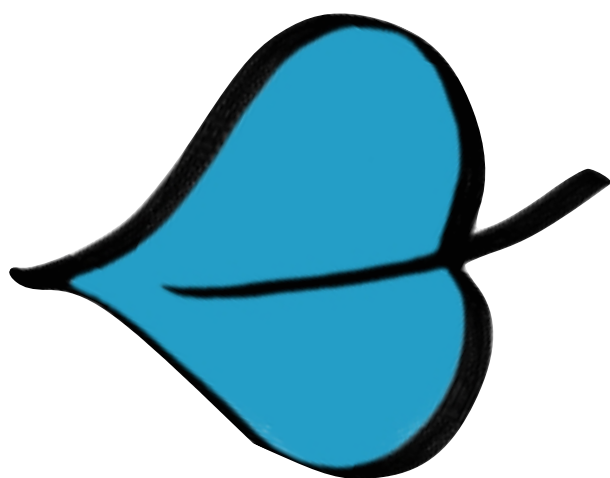
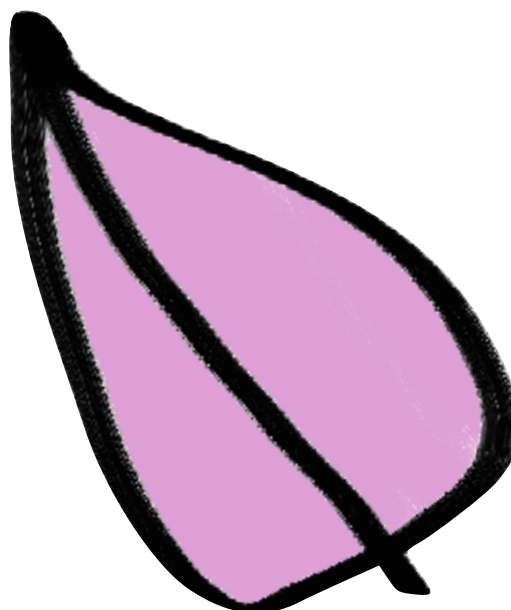
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



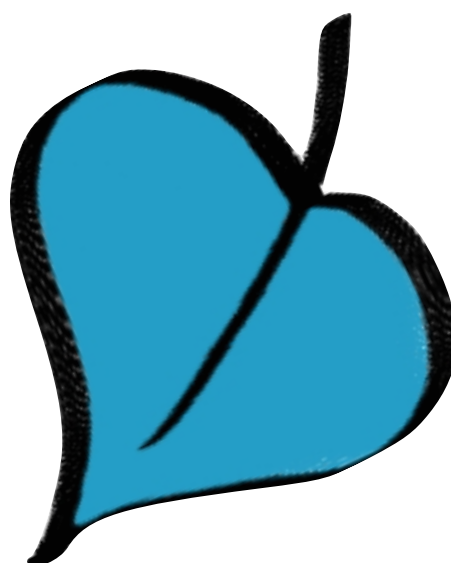
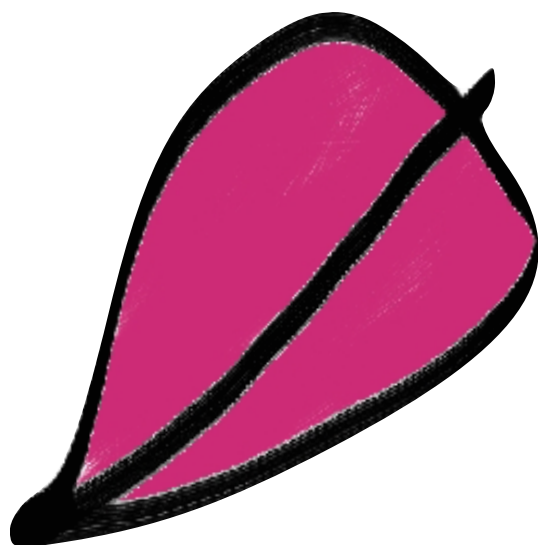
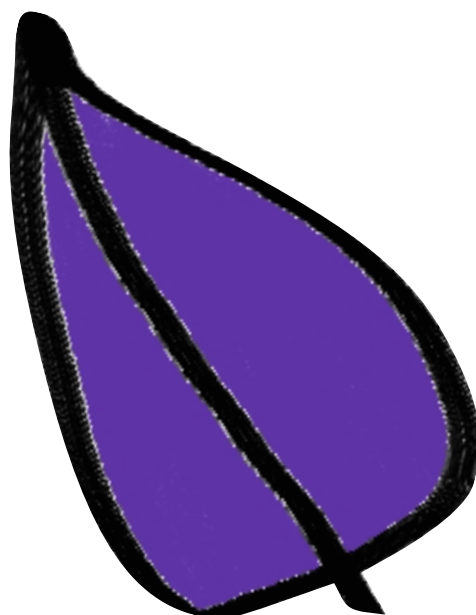
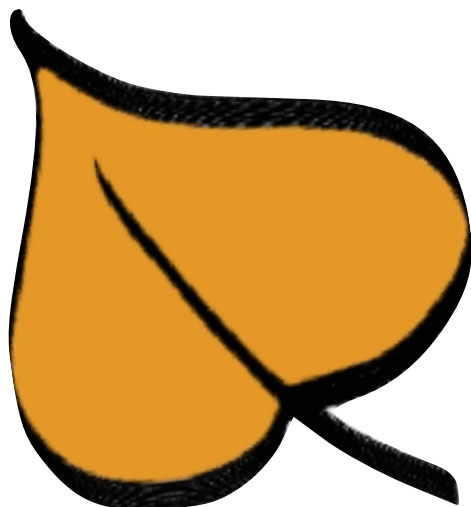
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



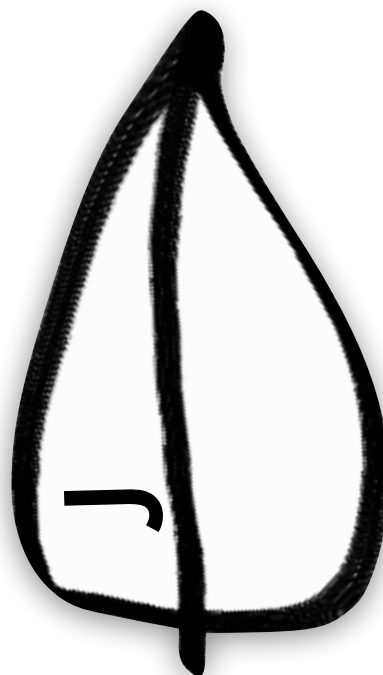
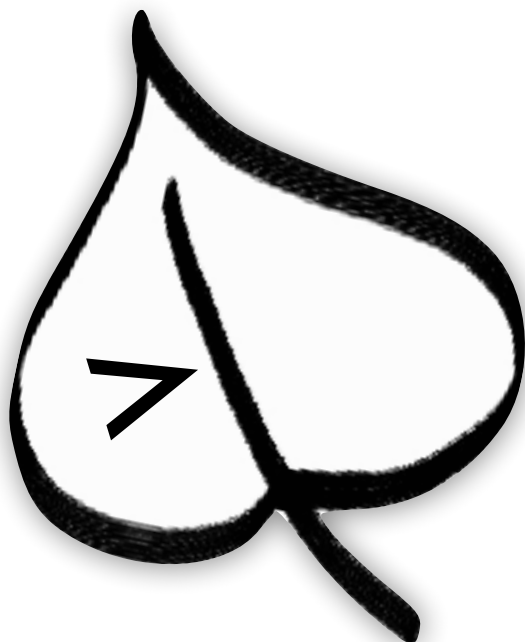
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



ROSE



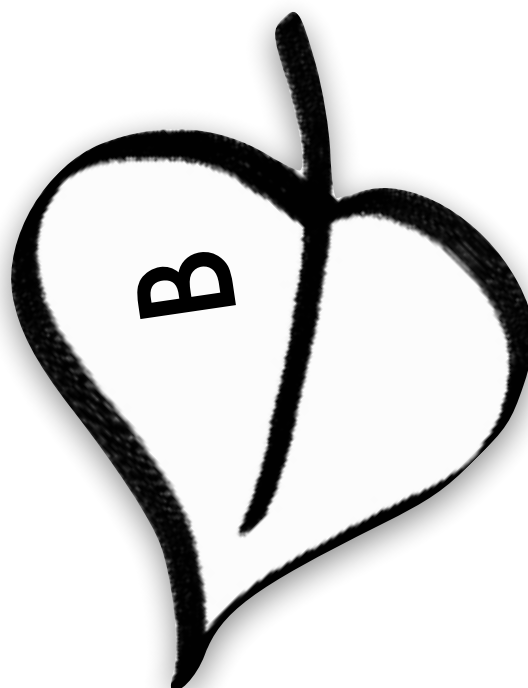
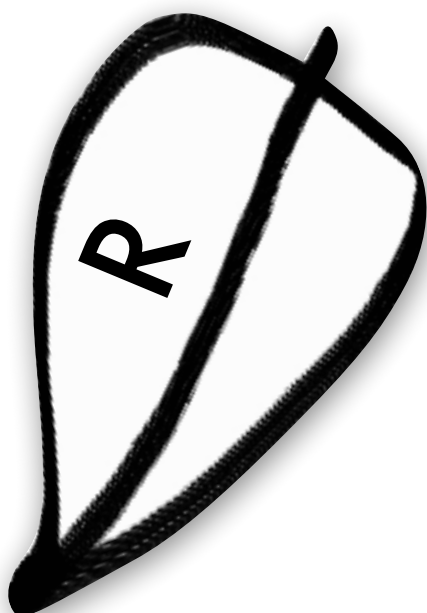
VERT



BLEU



JAUNE



Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.



ORANGE



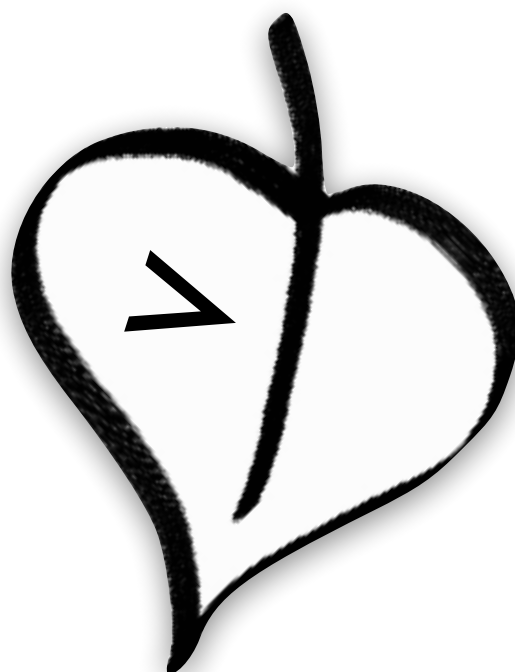
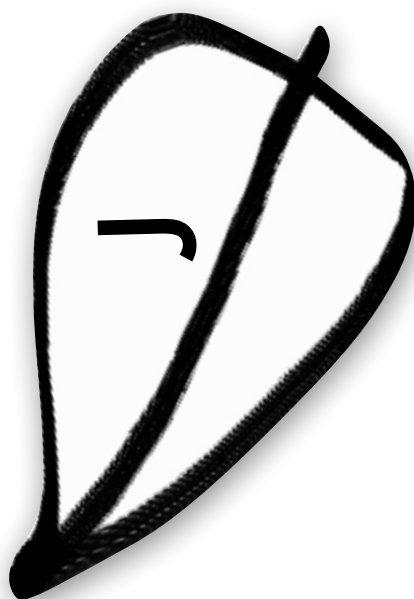
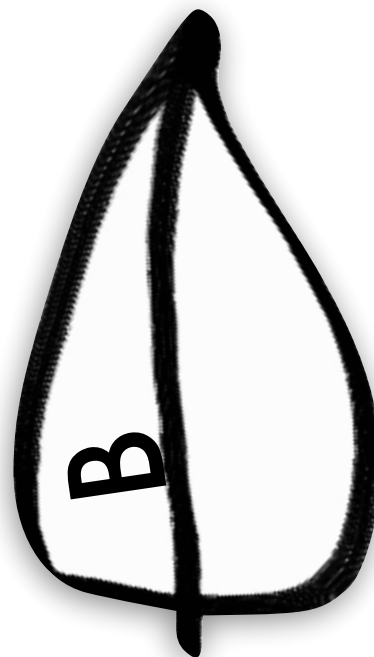
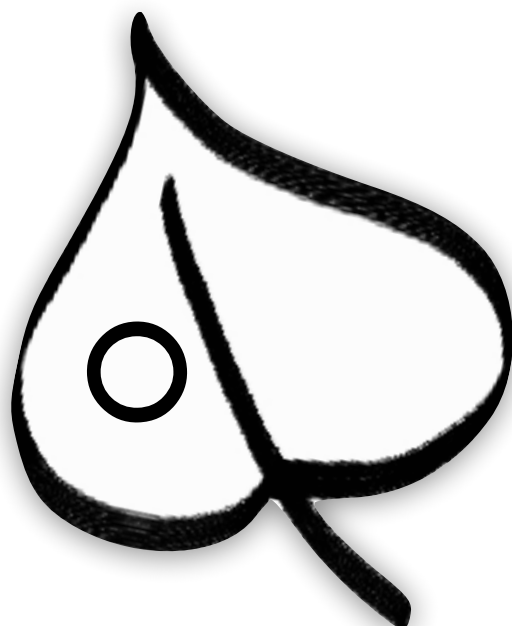
VERT



BLEU

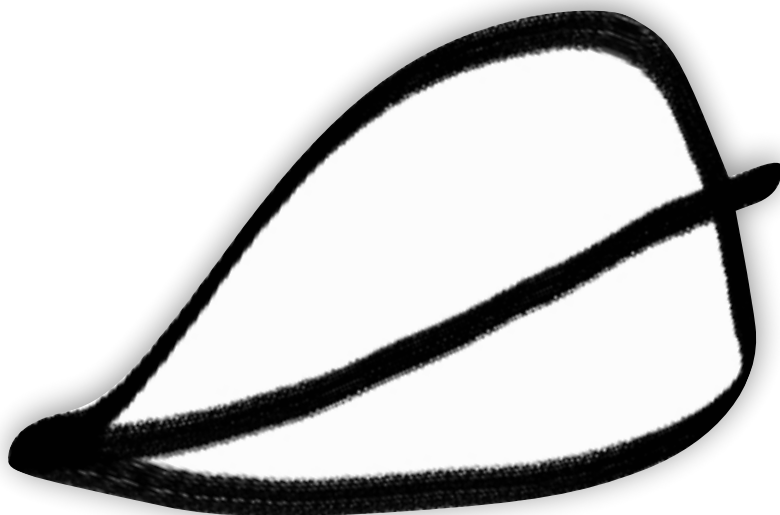
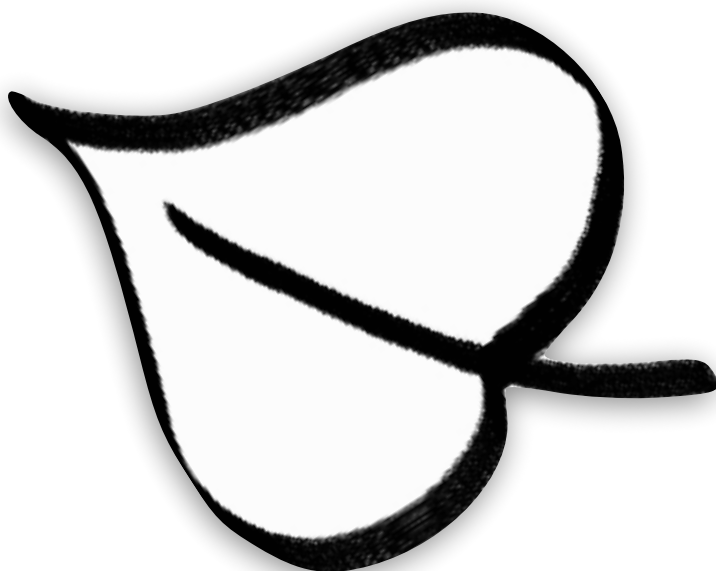


JAUNE



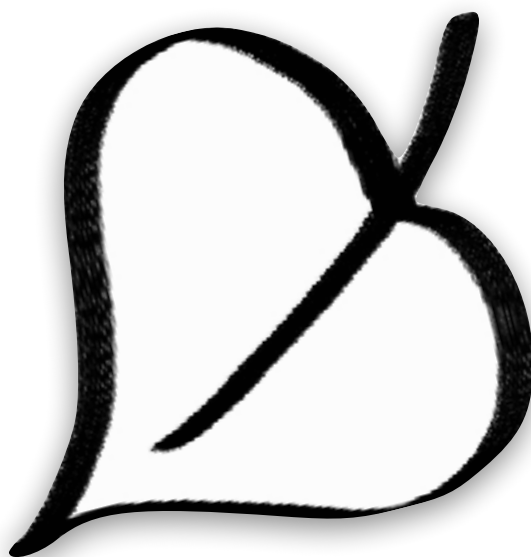
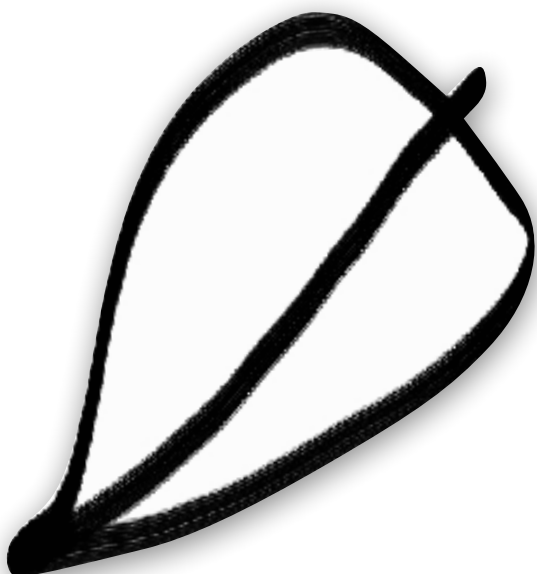
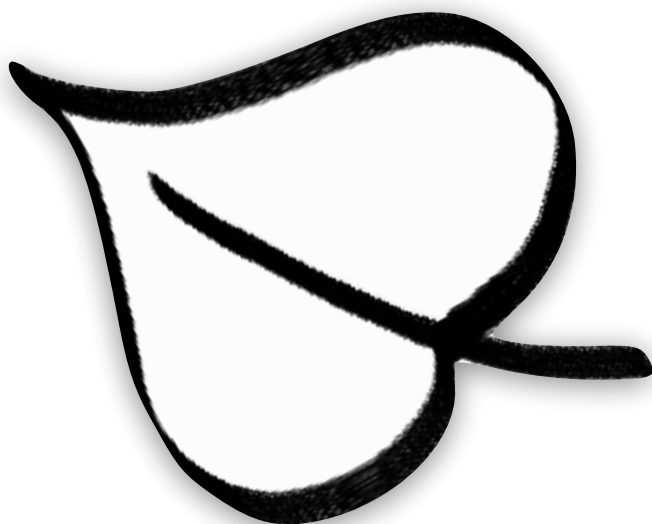
Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.
(planche à utiliser si l'enseignant souhaite choisir les couleurs.)



Pousse-chenille

Déplace les chenilles sur les feuilles qui ont la même couleur qu'elles.
(planche à utiliser si l'enseignant souhaite choisir les couleurs.)



Un pull pour les serpents

Remplis le serpent de chouchous en suivant la consigne codée.

Un pull pour les serpents

Invente des cartes de consigne pour le jeu « Un pull pour les serpents ».



Un pull pour les serpents

Invente des cartes de consigne pour le jeu « Un pull pour les serpents ».

Ouvrages de Christine Lemoine **chez TheBookEdition.com**

Atelier Maternelles - en collaboration avec Philippe Tassel

Un outil de survie pour les professeurs de maternelle en niveau simple, double ou multiple. Ils trouveront de quoi répondre à l'hétérogénéité des élèves.

Treize modules d'apprentissages expérimentés en classe. Articulés sur une période pour mettre en place six semaines d'ateliers quelle que soit la section. Vous n'aurez besoin que de matériaux à faible coût.

Pour les professeurs nommés en maternelle sans expérience mais aussi pour les professeurs chevronnés !

Ateliers de pâte à modeler

Une progression structurée et différenciée qui vise à permettre à chaque enfant de progresser :

- mobiliser le langage dans toutes ses dimensions,
- agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques,
- construire les premiers outils pour structurer sa pensée,
- utiliser les nombres, les grandeurs, les formes,
- se repérer dans l'espace,
- le monde du vivant.

Gommettes et découpages, volume 1 et volume 2

L'atelier gommettes s'inscrit dans de nombreux domaines de compétences : devenir élève, espace, géométrie, grandeurs et mesure, préparation à l'écriture, principe alphabétique, numération.

L'atelier découpage permet à l'enfant d'exercer, d'affiner sa motricité fine comme sa compréhension de l'espace. La concentration est aussi de la partie dans ces découpages qui demandent de plus en plus d'habileté.

Abécédaire à construire

Ce fichier propose des ateliers autonomes à mener tout au long de l'année scolaire. Il comporte 26 fiches de coloriages codés à plusieurs niveaux de difficulté pour les petite, moyenne et grande sections.

Pour apprendre à reconnaître les lettres et associer les différentes écritures d'une même lettre.

Abécécriture

Méthode d'apprentissage de l'écriture.

Ma fabrique à mots

Dans la suite d'Abécécriture, ce fichier numérique permet de créer et d'imprimer vos fiches d'écriture de mots.