

JE PRÉPARE MA CLASSE

GRANDE SECTION

Plus de 75 séances prêtes à l'emploi



- Toutes les disciplines en un seul volume
- Des séquences réalistes
- Des séances détaillées
- Ressources numériques offertes en ligne

Je prépare ma classe

Grande 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, professeure des écoles, EMF affectée en INSPE

Marianne Caron, directrice d'école maternelle

Nadine Dejaigher, conseillère pédagogique, référente maternelle de circonscription

Virginie Duquenoy, directrice d'école maternelle, EMF

Virginie Lambadaris, professeure des écoles, enseignante en maternelle, titulaire du CAFIPEMF et d'un master 2 en littérature jeunesse

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

Ève Santhune, conseillère pédagogique départementale formation initiale et continue

Cyrielle Scicchitano, conseillère pédagogique

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/209860

Maquette de couverture : Marie Dortier

Crédit photographie de couverture : Adobe Stock / New Africa

Maquette intérieure : Marie Dortier

Mise en page : So'Graph

Photographies : droits réservés

ISBN : 978-2-311-20986-0

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 1er 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 2021 – 5, allée de la 2^e DB, 75015 Paris

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



Sommaire

Avant-propos	7
Emploi du temps type	9

PARTIE 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Exemples de programmations annuelles	14
--------------------------------------	----

1 L'oral

Séquence n° 1 : Mobiliser le langage autour d'un conte patrimonial :	
<i>Le Petit Chaperon rouge</i>	17
Séance n° 1 : Jeu du bouche-oreille	19
Séance n° 2 : Jeu de loto	20
Séance n° 3 : Les catégories : les champs lexicaux	21
Séance n° 4 : Jeu des mots qui vont ensemble	22

Séquence n° 2 : Apprendre à raconter une histoire :	
<i>La Grenouille à grande bouche, de Francine Vidal</i>	24
Séance n° 1 : Identifier les personnages et leurs aliments	26
Séance n° 2 : Jeu de la page envolée	27
Séance n° 3 : Raconter l'histoire et rappel de récit	28

2 L'écrit

Séquence n° 1 : Écouter de l'écrit et comprendre	31
Séance n° 1 : <i>Cornebidouille</i>	33
Séance n° 2 : Un réseau autour des sorcières	36
Séquence n° 2 : Produire des écrits autonomes	38
Séance filée n° 1 : Aménager un espace écriture	39
Séance filée n° 2 : Le cahier d'écrivain	41

PARTIE 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Exemple de programmation annuelle	44
-----------------------------------	----

3 Les activités physiques

Séquence n° 1 : Pratiquer des jeux d'opposition	46
Séances n°s 1 à 3 : Le loup et les chevreaux	47
Séquence n° 2 : Effectuer une randonnée pédestre	50
Séances n°s 1 à 3 : Familiarisation	52
Séance n° 4 : Entraînement	54
Séquence n° 3 : Découvrir le milieu aquatique	56
Séance n° 1 : Familiarisation	57
Séance n° 2 : Première prise de contact avec le milieu aquatique : s'immerger	59

PARTIE 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Exemples de programmations annuelles	62
--------------------------------------	----

4 Les productions plastiques et visuelles

Séquence n° 1 : L'image qui voyage	66
Séance n° 1 : L'espace du photographe	68
Séance n° 2 : Lecture d'œuvre	70
Séance n° 3 : Jeu avec les pictogrammes	72
Séance n° 4 : L'image qui voyage	74
Séquence n° 2 : Dessiner en grande section	75
Séance n° 1 : S'entraîner à dessiner	77
Séance n° 2 : Apprendre à dessiner	78
Séance n° 3 : Dessiner pour se représenter	81

5 Les univers sonores

Séquence n° 1 : Chanter	84
Séance filée n° 1 : Chanter ensemble	85
Séquence n° 2 : Explorer des instruments	89
Séance filée n° 1 : Des sons, du rythme	91
Séance filée n° 2 : Jouer ensemble	94
Séquence n° 3 : Affiner son écoute	96
Séance n° 1 : Danse hongroise n° 5, Johannes Brahms	97

6 Le spectacle vivant

Séquence n° 1 : Pratiquer quelques activités du spectacle vivant	101
Séance n° 1 : Les funambules	103
Séance n° 2 : Les jongleurs	106

Séance n° 3 : Les acrobates	108
Séance n° 4 : Le magicien	112
Séance n° 5 : Vers la représentation	114

PARTIE 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Exemples de programmations annuelles	118
--------------------------------------	-----

7 Découvrir les nombres et leurs utilisations

Séquence n° 1 : Les nombres comme mémoire de la quantité	121
Séance n° 1 : Les parapluies	123
Séance n° 2 : Les paquets-cadeaux	125
Séquence n° 2 : Fréquenter les compléments à 10 et commencer à les mémoriser	128
Séance n° 1 : Le chemin	130
Séance n° 2 : La course à 5, à 10	132
Séance n° 3 : La commande de hamburger	134

8 Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Séquence n° 1 : Explorer les formes planes	137
Séance n° 1 : Dégager les propriétés géométriques des formes planes	139
Séance n° 2 : Reproduire des configurations spatiales de formes planes sur quadrillage	141
Séance n° 3 : Décrire un tableau et en compléter les parties manquantes	143
Séance n° 4 : Jeu du tableau	145
Séance n° 5 : Jeu des 7 erreurs	146
Séquence n° 2 : Réaliser des algorithmes	148
Séance n° 1 : Poursuivre un algorithme $1 + 1 + 1$ sur une ligne	149
Séance n° 2 : Poursuivre un algorithme $1 + 2 + 1$ sur une ligne	151
Séance n° 3 : Poursuivre un algorithme sur une double ligne	153

PARTIE 5 : Explorer le monde

Exemples de programmations annuelles	159
--------------------------------------	-----

9 Se repérer dans le temps

Séquence n° 1 : Construire et savoir utiliser une frise hebdomadaire	164
Séance filée n° 1 : Jours de la semaine et activités de classe	166
Séance filée n° 2 : La succession des jours	168
Séance filée n° 3 : Histoire de jours	170
Séance filée n° 4 : La frise hebdomadaire	172
Séquence n° 2 : Situer les événements les uns par rapport aux autres	175
Séance filée n° 1 : Antériorité, postériorité et simultanéité	176

Avant-propos

Les programmes de l'école maternelle de 2020¹ 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 2020 redéfinissant les missions de l'école maternelle, le présent ouvrage vise prioritairement à :

- identifier les principales difficultés d'ordre didactique (au sens de cheminement des apprentissages, de contenus d'enseignement et de 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 2020 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.

1. *Bulletin officiel* n° 31, 30 juillet 2020.

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.

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 2020 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 grande 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 séances ou séquences 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 outil d'évaluation positive ;
- les traces ;
- les variables didactiques.

De plus, à des fins de prolongement, l'enseignant trouvera à l'issue de chaque séquence 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 réellement éprouvés, devienne un outil de référence tant pour les maîtres confrontés aux réalités pédagogiques et didactiques que pour les formateurs en instituts nationaux supérieurs du professorat et de l'éducation (INSPE) ou en circonscriptions primaires.

Par ailleurs, la mise en œuvre éditoriale de cet ouvrage n'aurait pas été possible sans l'aide précieuse de Michel Ringeisen, Anaïs Cotellet et Sandrine Henry, que je tiens ici personnellement à remercier.

Marc Loison,

Maître de conférences honoraire
de l'université d'Artois
Directeur de collection

Exemple d'emploi du temps en grande section

Horaires	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
8 h 50 – 9 h	Accueil individualisé des élèves en classe : activités libres, jeux sur les tables, inscription au tableau des présents. Complément au petit déjeuner et passage aux toilettes si besoin. Ouverture de quelques espaces de la classe (choisis par l'enseignant). Objectifs : favoriser la communication en relation duelle avec l'enfant. <i>Prise en charge d'une ou plusieurs activités ritualisées par les enfants lorsqu'elles sont construites et installées.</i>			
9 h	Activité ritualisée n° 1 Activité ritualisée avec un domaine et un objectif ciblé en fonction de la programmation annuelle. Exemple dans le domaine MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS : mise en place du tableau des présents et des absents, ou du tableau des responsabilités de la classe. Exemple dans le domaine EXPLORER LE MONDE : mise en place du calendrier ou du tableau météo. Présentation des ateliers et des espaces ouverts			
9 h 15	Temps d'apprentissage n° 1 AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE <i>Il est possible de prévoir une séance par semaine, comme ci-dessous, ou de procéder par apprentissage massé (voir la programmation EPS) soit :</i> Lundi-mardi : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés Jeudi-vendredi : jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer <i>Il sera alors nécessaire de reprendre ensuite les deux autres domaines lors de la période suivante.</i>			
	<i>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés (4 ateliers) Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».</i>	<i>Activités à visée expressive et esthétique</i>	<i>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Un atelier dirigé par l'enseignant pour l'apprentissage d'une tâche motrice et des ateliers autonomes de réinvestissement L'ATSEM peut surveiller un atelier « à risques ».</i>	<i>Jeux pour collaborer, coopérer et s'opposer</i>

9 h 45	Temps d'apprentissage n° 2 MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS • Temps d'apprentissage dirigé par l'enseignant : l'oral / l'écrit. • Activités autonomes d'entraînement, de réinvestissement dans les espaces dédiés de la classe (exemple : espace graphisme, espace écrivain, espace lecture, espace jeux autonomes, espace création, espace mathématiques, espace jeux de construction, espace sciences...).
10 h 15	Activité ritualisée n° 2 Exemples dans le domaine MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS • utilisation de la boîte à mots de la classe pour réinvestir les mots appris en contexte. • utilisation de la boîte à devinettes pour poser des questions.
10 h 30	Passage aux toilettes – Habillage – Récréation
11 h	Activité ritualisée n° 3 Activité ritualisée avec un domaine et un objectif ciblé en fonction de la programmation annuelle. Exemple dans le domaine CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE • mémoriser la comptine numérique, décomposer/recomposer les nombres, résoudre de petites énigmes... • mise en place du tableau des absents pour dénombrer des petites quantités.
11 h 15	Temps d'apprentissage n° 3 CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSÉE • Temps d'apprentissage dirigé par l'enseignant : découvrir les nombres et leurs utilisations, et explorer les formes, les grandeurs, des suites organisées. • Ateliers autonomes d'entraînement, de réinvestissement dans les espaces dédiés de la classe.
11 h 45	Activité ritualisée n° 4 : pour jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons Exemple : autour de la boîte à comptines L'enseignant proposera également des comptines, des chansons ou des poésies en langue vivante étrangère.
12 h	Habillage – Sortie

13 h 30	Accueil individualisé – Passage aux toilettes <i>Décloisonnement avec l'enseignant de petite section</i> Domaine : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS Activités de rappel de récit pour comprendre des textes lus par l'adulte et apprendre à raconter. Temps d'apprentissage en groupes restreints n° 4 dirigé par l'enseignant de la classe : • connaissance du principe alphabétique de la langue / connaissance des lettres de l'alphabet ; • acquisition et développement de la conscience phonologique : activités autour du phonème ; • ateliers d'essais d'écriture : commande de mots.
15 h	Passage aux toilettes – Habillage – Récréation
15 h 30	Temps d'apprentissage n° 5 AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES les productions plastiques, le spectacle vivant, l'univers sonore. EXPLORER LE MONDE se repérer dans le temps et l'espace, découvrir le monde du vivant, explorer la matière, utiliser, fabriquer, manipuler des objets, utiliser des outils numériques. <i>Pour ces deux domaines, il est possible de prévoir une séance par semaine ou de procéder par apprentissage massé (en fonction de la programmation annuelle).</i>
16 h 15	Activité ritualisée n° 5 : jeux pour affiner son écoute – UNIVERS SONORE
16 h 30	Habillage – Sortie

PARTIE 1

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1 L'oral

Séquence n° 1 : Mobiliser le langage autour
d'un conte patrimonial : *Le Petit Chaperon rouge* 17

Séquence n° 2 : Apprendre à raconter une histoire 24

2 L'écrit

Séquence n° 1 : Écouter de l'écrit et comprendre 31

Séquence n° 2 : Produire des écrits autonomes 38

L'oral. Programmation annuelle. GS

Objectifs et éléments de progressivité	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre. Produire des énoncés de plus en plus complexes avec des prises de paroles plus longues, organisés entre eux avec cohérence et de plus en plus adaptés aux situations.				
	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.				
Comprendre et apprendre	Reformuler pour se faire mieux comprendre. Apprendre à raconter une histoire. Par exemple : <i>La Grenouille à grande bouche*</i> . Reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives. Relier des événements entendus dans des narrations ou des explications...				
Échanger et réfléchir avec les autres	S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Poser des questions. Expliquer et réexpliquer pour que l'interlocuteur comprenne le message. Décrire, à l'oral, un objet ou une image pour exercer les élèves à l'observation attentive et à l'ajustement du vocabulaire. Accroître le vocabulaire : en mobilisant, par exemple, le langage autour d'un conte patrimonial*				
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Discriminer des sons, syllabes et phonèmes Consolider la conscience syllabique et manipuler des syllabes.				
	Acquérir une conscience phonémique (conscience de l'unité infra-syllabique et du phonème).				

Indépendamment ou en complément des compétences transversales, certaines d'entre elles sont à mobiliser prioritairement durant des périodes spécifiques. Rien n'empêche toutefois de les anticiper voire de les poursuivre.

*Points développés dans l'ouvrage dans le cadre de séances

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. L'écrit. Programmation annuelle. GS

Objectifs et éléments de progressivité	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Écouter de l'écrit et comprendre	Écouter des lectures à voix haute et commencer à en parler				
	Écouter des œuvres lues de la littérature de jeunesse et des textes informatifs présentant des obstacles à la compréhension. Témoigner de sa compréhension* : – autour des personnages de l'histoire, leurs aventures et leurs états mentaux ; – autour des connaissances du monde (animaux, nature, habitat...).				
Découvrir la fonction de l'écrit	Comprendre que l'écrit transmet, donne ou rappelle des informations et fait imaginer				
	Au travers d'écrits courts, réalisés devant les enfants et transmis :				
	Annoter les dessins, écrire les prénoms des enfants. Noter les événements importants dans le calendrier, rédiger un pense-bête.				
	Adresser un message aux familles, à un personnage fictif				
				Écrire une lettre, envoyer un courriel et recevoir une réponse	
	Au travers d'écrits courts imprimés utilisés et/ou transmis : – les fiches comptines ; – les informations du cahier de vie et du cahier de liaison.				
Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	En dictée à l'adulte, puis de manière autonome				
	En dictée à l'adulte, sur des productions de plus en plus longues : Rédiger un message aux familles, réaliser un affichage avec des photos Écrire la suite d'une histoire, rédiger un courriel, une lettre Écrire une histoire De manière autonome : s'entraîner dans l'espace dédié et utiliser le cahier d'écritain*				
Découvrir le principe alphabétique	Commencer à comprendre la relation entre une lettre et un son				
	Faire régulièrement entendre le son des lettres par le « bruitage » des mots et les jeux phoniques autour des rimes et des syllabes Premiers essais d'écriture de mots puis, avec les enfants qui sont prêts, de phrases				
Commencer à écrire tout seul	Rencontrer régulièrement des mots dans les trois graphies (capitales, script, cursive)				
	Progresser vers l'écriture cursive				
	Peinture au pinceau de plus en plus fin et exercices graphiques quotidiens				
	Entraînements en cursive : prénoms et noms, avec puis sans modèle, copie				

Indépendamment ou en complément des compétences transversales, certaines d'entre elles sont à mobiliser prioritairement durant des périodes spécifiques. Rien n'empêche toutefois de les anticiper voire de les poursuivre.

*Points développés dans l'ouvrage dans le cadre de séances

1

L'oral

Séquence n° 1 : Mobiliser le langage autour d'un conte patrimonial : *Le Petit Chaperon rouge* 17

Séance n° 1	Jeu du bouche-oreille	19
Séance n° 2	Jeu de loto	20
Séance n° 3	Les catégories : les champs lexicaux	21
Séance n° 4	Jeu des mots qui vont ensemble	22

Séquence n° 2 : Apprendre à raconter une histoire : *La Grenouille à grande bouche* 24

Séance n° 1	Identifier les personnages et leurs aliments	26
Séance n° 2	Jeu de la page envolée	27
Séance n° 3	Raconter l'histoire et rappel de récit	28

Virginie Lambadaris
Cyrielle Scicchitano

Séquence n° 1

Mobiliser le langage autour d'un conte patrimonial : *Le Petit Chaperon rouge*

- Séance n° 1 : Jeu du bouche-oreille
- Séance n° 2 : Jeu de loto
- Séance n° 3 : Les catégories : les champs lexicaux
- Séance n° 4 : Jeu des mots qui vont ensemble

Description de la séquence

► Objectifs du domaine d'apprentissage

Comprendre et apprendre.

► 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.
- Savoir expliquer comment opérer en situation de réalisation.
- Nommer des propriétés, des qualités.
- Rapprocher par les points communs (éléments ou caractéristiques).
- Contraster par les points de différences (éléments ou caractéristiques).
- Classer, catégoriser en utilisant des termes génériques (fruits, légumes, véhicules...).
- Opposer des caractéristiques par l'utilisation de mots contraires.

► 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

Aucun matériel nécessaire.

Séance n° 2

- Grilles de lotos avec 6-8 images par planche : yeux, galette, chaperon, oreille, loup, chaumière, chasseur, dent, pot de confiture, bras, lit, forêt, bouquet de fleurs, panier, Mère-Grand...
- Images des grilles de loto réalisées en double et découpées.
- Jetons.

Séance n° 3

- Les cartes catégories peuvent être illustrées d'une image ayant trait au conte :
 - les animaux féroces (image de loup) ;
 - les couleurs (image du Chaperon rouge) ;
 - les fleurs (image du bouquet de fleurs que cueille le Petit Chaperon rouge) ;
 - les pâtisseries (image de la galette qu'apporte le Petit Chaperon rouge à Mère-Grand) ;
 - les habitations (image de la chaumière où habite Mère-Grand) ;
 - les parties du visage (image des yeux de Mère-Grand) ;
 - les vêtements (image du chaperon de la petite fille) ;
 - les animaux de la forêt (image de la forêt) ;
 - la chambre (image du lit de Mère-Grand).
- Des jetons pour compter les points.
- Un sablier.

Séance n° 4

- Plateau de jeu
- Cartes-mots
- Un pion par équipe



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

Séance n° 1

Jeu du bouche-oreille

Description de la séance



15 à 20 minutes.



Étape 1. Lecture du conte du *Petit Chaperon rouge*

Les mots de vocabulaire qui pourront poser problème (par exemple : « Chaperon, bûcheron, recommandations, chevillette, bobinette, adorable, ricaner ... ») seront expliqués en amont de la lecture, soit en présentant l'image du mot, soit en les faisant mimer.



Étape 2. Jeu du téléphone pour apprendre à prononcer des mots de l'histoire

- Former 2 équipes avec les groupes d'élèves.
- L'enseignant communique un mot au premier joueur de chaque équipe.
- Le premier joueur le dit (pas trop fort) à l'oreille du suivant en articulant le mieux possible. Le mot passe d'élève en élève jusqu'au dernier qui lève le bras quand il a reçu le mot.

► Rôle de l'enseignant

- Il vérifie si le mot arrivé jusqu'au dernier enfant correspond au mot initial.
- Pour l'évaluation, l'enseignant passera d'enfant en enfant pour s'assurer qu'ils prononcent le mot correctement.

► Observables comme outils d'évaluation positive

Nommer :

- des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ;
- des actions, des gestes.

Séance n° 2

Jeu de loto

Description de la séance



20 à 30 minutes.



Étape 1. Mise en situation

- Présenter la situation aux enfants : « Aujourd'hui nous allons jouer au jeu de loto. »
- L'enseignant distribue alors les grilles de loto et place un jeu de pioche au milieu de la table. Il dispose également les jetons sur la table.
- Il demande aux enfants ce qu'ils voient sur leur grille. Il attend des élèves qu'ils nomment les images.



Étape 2. Explication du jeu et jeu en atelier

L'enseignant expliquera le jeu en se montrant en train de jouer.

- L'émetteur pioche une image et la nomme. L'enseignant tient ce rôle en premier, puis ce seront les élèves à tour de rôle.
- Les récepteurs posent un pion sur l'image correspondante. Chaque enfant aura les rôles d'émetteur et de récepteur.
- La validation s'effectuera par comparaison.



Étape 3. Jeu en binômes

On peut ensuite former des groupes de deux : un émetteur et un récepteur, et les élèves jouent deux par deux. L'émetteur tire une carte et décrit sa carte au récepteur, en face de lui. Ce dernier choisit l'image demandée parmi celles placées devant lui. C'est l'émetteur qui validera la réponse, par comparaison. Tour à tour, l'émetteur deviendra récepteur.

► Rôle de l'enseignant

Il doit s'assurer que les enfants ont compris la règle du jeu et vérifier que l'enfant est capable d'associer le mot au bon objet. En cas de difficulté d'un enfant à oraliser, veiller à énoncer le mot correctement (modélisation) et à le lui faire répéter.

► Observable comme outil d'évaluation positive

L'enseignant évalue l'émetteur.

► Variables didactiques

Pour des enfants très petits parleurs, l'enseignant pourra ne proposer que des grilles avec 4 objets. Pour complexifier le jeu, on pourra, dans une autre séance, proposer des grilles avec plus de mots de vocabulaire.

Séance n° 3

Les catégories : les champs lexicaux

Description de la séance



20 minutes à 30 minutes.



Étape 1. Présentation du jeu

- Introduction de la séance : « Aujourd'hui nous allons jouer à un nouveau jeu. »
- Présentation des différentes cartes catégories (cf. matériel).
- Ces cartes sont étalées et retournées au milieu de la table, faces cachées.

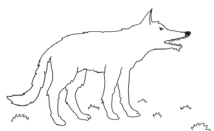


Étape 2. Déroulement

- 3 équipes de 2 joueurs.
- La première équipe pioche une carte et commente l'illustration en la nommant (exemple : le loup). L'enseignant lit la catégorie qui est inscrite sur la carte (« animaux féroces »), et un enfant retourne le sablier.

Exemples de cartes-catégories

Animaux féroces



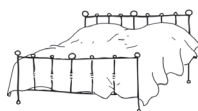
Les couleurs



La forêt



La chambre



- L'équipe interrogée propose alors le maximum de mots sur la catégorie imposée. L'enseignant note les mots énoncés.
- Lorsque le temps est écoulé, l'enseignant énonce le nombre de mots corrects donnés par l'équipe et donne aux enfants le nombre de jetons correspondant.
- La partie s'achève après un certain nombre de tours de table. On comptabilise alors le nombre de jetons gagnés. C'est l'équipe qui a le plus de jetons qui a gagné.

► Rôle de l'enseignant

Il peut compléter les propositions des élèves, les discuter...

► Observables comme outils d'évaluation positive

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

Séance n° 4

Jeu des mots qui vont ensemble

Description de la séance



20 minutes à 30 minutes.



Étape 1. Matériel

- Plateau de jeu :

								Maison de Mère-Grand
--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------

- Cartes-mots : malade, fatigué, galette, méchant, forêt, adorable, beaucoup, se coucher, chaumière, chambre...

Exemples de cartes

malade	fatigué	galette	méchant
--------	---------	---------	---------



Étape 2. Déroulement

- 3 équipes de 2 joueurs.
- Une pioche est constituée de cartes-mots.
- L'enseignant demande aux enfants : « Vous allez me donner des mots qui vont avec ce mot-là (exemple : malade). La première équipe pioche une carte. L'enseignant lit le mot. L'équipe doit proposer des mots qui vont ensemble (possibilité d'introduire un sablier). (Exemples : enrhumé, grippé...)».

Aide pour l'enseignant

Carte-mot	Exemples de mots qui vont ensemble
malade	enrhumé, grippé...
fatigué	épuisé, exténué...
galette	gâteau, sablé, pâtisserie...

méchant	féroce, agressif, mauvais, malveillant...
forêt	bois, arbre...
adorable	gentil, charmant...
beaucoup	nombreux, énormément...
se coucher	se mettre au lit, aller dormir...
chaumière	maison, demeure, chalet, habitation...
chambre	lit, table de chevet...

- Si l'équipe réussit, elle avance son pion d'une case. Si non, le pion reste où il est.
- Ensuite, l'équipe suivante joue, et ainsi de suite. La première équipe arrivée à la maison gagne la partie.

► Rôle de l'enseignant

Il doit porter une attention particulière au moment de la validation.

► Observable comme outil d'évaluation positive

L'enseignant évalue le ou les émetteurs.

► Variables didactiques

Pour complexifier le jeu, les enfants pourront donner un synonyme sur les cases blanches et un antonyme sur les cases grises.

Prolongement de la séquence

► Transfert de compétences

Les mêmes activités peuvent être réalisées avec d'autres contes du patrimoine.

► Rappel de récit

Raconter l'histoire.

► 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...).

JE PRÉPARE MA CLASSE

GRANDE SECTION

Plus de 75 séances prêtes à l'emploi

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.

Des outils pratiques pour couvrir tous les domaines d'apprentissage

- **1 emploi du temps** type en grande section.
- Plus de **10 programmations annuelles** intégrant les objectifs et éléments de progressivité.
- **29 séquences** réalistes, accompagnées de pistes d'ouverture et de transferts de compétences.
- Plus de **75 séances** détaillées et facilement applicables.
- **De nombreuses activités**, toutes testées sur le terrain.

Ressources numériques offertes en ligne

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

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

Dans la même collection :

