

Vie pratique (les objets)

• Vie quotidienne



- Les enfants travaillent leur concentration, leur mémorisation, ainsi que le fonctionnement et la manipulation de divers matériel de la vie quotidienne.
- Ils y apprennent aussi des règles d'hygiène élémentaire comme par exemple dans l'atelier « se laver les mains ».
- Voir dossier pédagogique et fiches de préparation de ces ateliers de vie pratique.

• Habillage



- Les enfants travaillent leur concentration, leur mémorisation, ainsi que le fonctionnement et la manipulation de divers matériel nécessaire à l'habillage.
- Ils développent leur autonomie dans la vie de tous les jours, mais aussi leur motricité fine.
- Voir dossier pédagogique et fiches de préparation de ces ateliers de vie pratique.

• Découper, Coller et Plier



- Les enfants sont guidés dans les 1res utilisations de ces activités, puis doivent les utiliser de manière très précise.
- Chaque action (plier, coller, découper) est déclinée dans plusieurs activités de difficulté croissante. Par exemple: plier du tissu, plier du papier en 2, plier en 4, faire des origamis.
- Voir dossier pédagogique et fiches de préparation de ces ateliers de vie pratique.

Arts créatifs (les objets et la matière)

• Artisanat



- A partir d'un certain moment, les enfants ont besoin d'activités plus complexe pour capter leur attention et leur intérêt.
- Il est important de toujours proposer à chaque enfant un niveau de difficulté qui challenge ses compétences exécutives pour qu'il puisse réellement les exercer. L'enfant vous aidera à apprécier si l'activité lui convient ou pas : si le niveau de l'activité est trop simple ou trop difficile, l'enfant détournera le matériel...
- Activités proposées: coudre, tisser, tricoter avec un tricotin, faire des scoubidous, tresser.

• Modelage



- Modeler et faire avec la même matière d'autres formes permet à l'enfant d'expérimenter de manière concrète la matière.
- Après une expérimentation libre, il peut être guidé par l'adulte pour apprendre à faire des formes de bases: colombins, boule, galette, avec ou sans ustensiles (rouleau, couteau, roulette,...)
- On peut faire également des modèles que l'enfant reproduit.

• Invitations



- Un nombre limité de matériel est proposé à l'enfant qu'il utilise pour faire une production libre, qu'il peut par la suite présenter à ces camarades (voir explications plus détaillées dans la partie « ART »).
- Cela donne à l'enfant l'occasion de s'adapter à divers types de matériel, à manipuler matières (peinture, terre, encre, fil de fer...) et objets (pinceau, couteau à peindre, craie,...).

Sensoriel

• Voir (formes et grandeurs)



- L'enfant forme son intelligence grâce aux informations visuelles, tactiles, auditives, gustatives, olfactives, qui lui parviennent du monde extérieur. Ainsi, proposer à l'enfant des activités qui lui permettent de préciser ses capacités et perceptions sensorielles - afin de mieux voir, sentir, entendre, goûter, percevoir par le toucher - est un soutien précieux pour le bon développement de son intelligence (cf programmes officiels).
- Travailler les longueurs et les tailles : *la tour rose, les barres rouges, les formes superposables, les cylindres.* (voir le dossier pédagogique « Activités sensorielles »)
- Les 3 boîtes de couleurs permettent de connaître les couleurs (vocabulaire) mais aussi de développer une précision visuelle.
- L'enfant s'exerce pour mieux appréhender le monde et cela l'aidera aussi dans l'entrée dans la lecture.

• Toucher



- Ces activités permettent de développer le sens du toucher des enfants et la conscience de leurs 5 sens.
- *Le sac à mystères* : l'enfant doit nommer l'objet avant de le sortir du sac. Les objets sont de différentes formes et de différentes matières.
- *La boîte à tissus* : l'enfant doit retrouver le même tissu les yeux bandés. Cela donne également un vocabulaire des matières.
- *La balance* : l'enfant peut comparer des masses et découvrir les unités de mesure des masses, mais aussi ressentir la notion de poids.

• Sentir



- L'activité des *boîtes à odeurs* permettent de développer le sens de l'odorat des enfants et la conscience de leurs 5 sens.
- *Boîtes à odeurs* : retrouver la même odeur ou retrouver l'image qui va avec l'odeur.

• Entendre



- Les activités *des boîtes à sons* et *d'écoute* permettent de développer l'acuité auditive des enfants.
- *Boîtes à sons* : retrouver le même son ou classer du son le plus faible au plus fort. Ecoute : retrouver le son correspondant à l'image.

• Conceptualiser



- *Cube du binôme* : un cube formé de solides matérialisant l'identité remarquable $(a+b)^3$. L'enfant utilise les repère visuel de couleur pour reconstituer le cube, la conceptualisation est inconsciente et non verbalisée.
- Expériences : *flotte/coule, magnétisme, mélanges.* Ces expériences permettent à l'enfant de se poser des questions, d'émettre des hypothèses et d'éventuellement les résoudre. Cela peut être l'occasion de dessiner l'expérience ou le résultat, de le légènder.

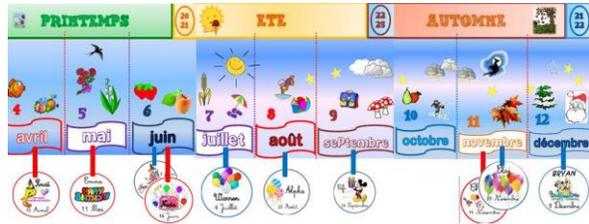
Temps

- Ligne de la journée



- C'est une frise représente la journée de l'enfant chronologiquement par des images, un petit bonhomme aimanté s'y déplace. Il faut le placer au bon endroit.
- Lors de la présentation de cette frise, l'adulte donne le vocabulaire correspondant (matin, midi, après-midi....).
- On peut aussi l'utiliser comme support de langage, où l'enfant doit raconter la journée du petit bonhomme avec l'aide visuelle de cette *ligne de la journée*.

- L'histoire d'une année



- C'est une frise « en kit » qu'il faut reconstituer en mettant les mois et saisons dans l'ordre et en replaçant les évènements de l'année au bon endroit.
- On peut aussi y ajouter les photos des enfants de la classe avec leur date d'anniversaire au dos, pour les replacer sur la frise.
- La frise des mois murale est une aide pour réaliser cette activité en autonomie par la suite.

- Les saisons



- Une roue des saisons montre 4 arbres représentatifs des 4 saisons. Une série d'images (photos, œuvres d'art, vêtements,...) sont à classer autour de la roue en fonction de la saison qu'elles représentent.
- Ce matériel peut être utilisé de nombreuses fois lors des rituels en collectif, lorsque nous parlons du temps qu'il fait, de la saison, du mois...

- Les petites histoires



- Le but est de remettre dans l'ordre chronologique des images racontant une petite histoire.
- La 1^{re} étape est de verbaliser ce que l'on voit, ce qui se passe dans chaque image. Puis, l'adulte résume l'histoire par une petite phrase comme « C'est l'histoire d'une petite fille qui fait de la peinture » et l'enfant met les images dans l'ordre chronologique.
- Lorsqu'il a terminé l'enfant doit raconter l'histoire et c'est le moment où l'on est vigilant concernant les verbes d'action et les tournures de phrase ou erreurs de grammaire.

Espace

- Puzzles et pavages



- Les enfants apprennent par la pratique à reproduire un assemblage de formes (puzzle, pavage...) afin de distinguer différentes formes, de les comparer.
- Afin de placer la pièce au bon endroit et dans le bon sens, ils travaillent sur l'orientation et l'organisation dans l'espace.
- Sont à disposition des difficultés variées et les puzzles/pavages sont changés régulièrement pour que les enfants ne se lassent pas.

- Topologie



- L'enfant doit replacer correctement des éléments les uns par rapport aux autres. Puis verbaliser l'emplacement d'au moins 2 éléments « la vache est dans l'enclos, la maison est derrière l'enclos ».
- Cet atelier développe l'observation et la structuration de l'espace. Il permet d'établir intuitivement la correspondance entre un espace à trois dimensions et sa représentation en deux dimensions.
- Il met également en pratique le vocabulaire lié au positionnement spatial.

- Quadrillage et chemins



- Lors de ces activités, l'enfant doit se repérer sur l'espace d'une page et sur un quadrillage.
- *Les quadrillages*: reproduire des formes dans un quadrillage pour qu'il soit identique au modèle.
- *Les chemins*: tracer un chemin sur un quadrillage en respectant le code afin de trouver le point d'arrivée.
- *La maison de la sorcière*: utiliser un tableau à double entrée.

Géographie

- Globes



- Pour offrir des repères géographiques aux enfants, ce matériel de géographie en général, rend très concret des concepts abstraits souvent difficile à transmettre.
- Ces globes sont des représentations de notre planète où l'enfant voit d'abord la terre et l'eau, puis où sont différencier les continents.
- Vocabulaire répété et appris: planète, terre, eau, continents, océans.

- Planisphère et continents



- D'abord avec le planisphère, les enfants peuvent sortir les continents du puzzle et les replacer, puis ils peuvent les détourer, les colorier, écrire leur nom. Nous leur apprenons le nom des continents lors de leçons en 3 temps (répéter, montrer, nommer).
- Puis l'enfant peut défaire puis reconstituer le puzzle d'un continent en particulier, en sortir tous les pays et les replacer. On peut lui apprendre le nom de certains pays à sa demande. Il peut également les détourer, colorier...

- Découvrir les continents



- Pour permettre aux enfants de se constituer une 1^{re} culture géographique, d'éveiller leur curiosité et leur ouverture au monde.
- Pour une connaissance de la faune, des figurines d'animaux peuvent être associées à chaque continent et varier au cours de l'année. Les enfants ont aussi à disposition des *Pochettes des animaux du monde* contenant une dizaine d'images d'animaux, par continent.
- Afin de repérer des différences et des similitudes entre les continents et de développer leur ouverture au monde, de découvrir différents milieux, des pochettes par continent sont à disposition (*Pochettes des continents*). Elles contiennent des paysages, monuments, habitants, cultures, art, villes et villages, architecture...

Vivant

- Pochettes de vocabulaire et cartes à indices



- Les pochettes de vocabulaire permettent de développer le vocabulaire sur différents thèmes (voir « langage »), il y en a plusieurs sur les animaux: de la ferme, de la forêt, de la mer, etc..., mais aussi sur le corps humain (visage, parties du corps).
- Dans le même thème, les cartes à indices donnent des connaissances sur les animaux.
- Grâce à ces activités, les enfants « identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles...), de leurs modes de déplacements (marche, reptation, vol, nage...), de leurs milieux de vie, etc... » (programmes officiels).

- Elevages et plantations



- « L'enseignant conduit les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale et végétale. Ils découvrent le cycle que constituent la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort en assurant les soins nécessaires aux élevages et aux plantations dans la classe. » (programmes officiels)
- Lorsqu'il y a un élevage ou des plantations dans la classe, les enfants y ont libre accès pour pouvoir observer ce qui se passe, ce qui est différent de la veille.
- Ils ont également à disposition de quoi dessiner et légènder ce qu'il voient. Ces dessins d'observation seront parfois présentés lors des regroupements afin d'affiner la légende et d'observer tous ensemble l'évolution de l'élevage ou des plantations.

- Corps humain

- A travers les activités physiques en **EPS**, les enfants prennent conscience de leur corps et de celui des autres.
- En classe, avec les pochettes de **vocabulaire** et des petits jeux/comptines en regroupement, les enfants apprennent à nommer les différentes parties du corps.
- Avec tout le matériel des **activités sensorielles** « les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles » (programmes officiels) (voir partie « sensoriel » précédente).

Progression (vie pratique)

- Se déplacer



- Dérouler/rouler un tapis



- S'asseoir et ranger sa chaise



- Pincés à linge



- Boites



- Cadres : gros boutons et pressions



- Verser 1 (riz)



- Tenir sa cuillère



- Flacons



- Verser 2 (sable)



- Cadre : petits boutons



- Balayer



- Plier du tissu



- Presser une éponge



- Verser dans un verre



- Fermeture éclair



- Cadenas



- Plier du papier



- Verser de l'eau



- Découper



- Boulons



- Nettoyer les cuivres



- Laver le linge



- Retirer la poussière



- Se laver les mains



- Cadre: boucles



- Verser avec une théière



- Nettoyer un miroir



- Laver une table



- Métier à tisser



- Scoubidous



- Tricotin



- Nouer des lacets



- Coudre



- Prendre soin des plantes



dès 2 ans et demi

3 ans et demi

4 ans

Progression (sensoriel)

- Tour rose



- Escalier marron



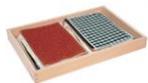
- Encastremets cylindriques



- Boite de couleurs 1



- Tissus



- Boite de couleurs 2



- Sac mystère



- Boites à bruits



- Barres rouges



- Matières



- Boite de couleurs 3



- Formes superposées



- Balance



- Boites à odeurs



- Cube du binôme



- Expériences



dès 2 ans et demi

3 ans

3 ans et demi

4 ans

Progression (géographie)

- Globe terre/eau



- Globe continents



- Planisphère 1 : replacer les continents



- Planisphère 2: nommer les continents



- Animaux et continents



- Pochettes des continents



- Planisphère 3 : détourer les continents



- Puzzles des continents : replacer les pays



- Planisphère 4 : le reconstituer sur papier



- Puzzles des continents : nommer les pays



- Puzzles des continents : détourer les pays



- Puzzles des continents : reconstituer les continents sur papier



Dès 2 ans et demi

3 ans

3ans et demi

4 ans

4 ans et demi

Progression (matière, espace, temps)

- Toutes les activités liées au temps, au vivant, au modelage, peuvent être présentées dès le début de la scolarité et se poursuivent tout au long du cycle. Il faut adapter la difficulté selon l'enfant: par exemple l'activité des petites histoires (images séquentielles) commence par 3 images, puis, 4, puis 6,...; les puzzles ont de + en + de pièces; on peut proposer pour les pavages des modèles de + en + difficiles à reproduire, etc...
- Seul l'atelier des tableaux à double entrée (la maison de la sorcière) n'est abordée que vers 5 ans.