

LES OUTILS DU TITULAIRE REMPLACANT

cf : le kit pédagogique du remplaçant à l'école de la PS au CM2 – Hachette Education

PREPARATION	RESSOURCES	ACTIVITES
Remplacements courts : inférieurs à 2 semaines		
<p>🔗 LE CAHIER JOURNAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder l'organisation quotidienne de l'enseignant titulaire (respecter l'emploi du temps). - Remplir le cahier journal de la classe afin de laisser une trace de ce qui a été fait pendant le remplacement avec les compétences numérotées travaillées. <p>🔗 LES FICHES DE PREPARATION (intégrées au cahier journal).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter les compétences ciblées et numérotées, les activités, le déroulement, l'organisation, le matériel. - Prévoir un espace bilan : commentaires sur le déroulement des séances, préciser si le travail est terminé ou non. 	<p>🔗 Les indications laissées par l'enseignant titulaire de la classe.</p> <p>🔗 Les cahiers des élèves, les manuels de la classe.</p> <p>🔗 L'équipe de l'école / de la circonscription.</p> <p>🔗 La bibliothèque pédagogique de l'école / de la circonscription.</p> <p>🔗 <i>Le kit pédagogique du remplaçant à l'école de la PS au CM2 – Hachette Education</i></p>	<p>🔗 Les activités prévues par l'enseignant titulaire.</p> <p>🔗 Des activités de révision et de consolidation.</p> <p>🔗 Un projet court établi en fonction d'un nombre de séances possible.</p> <p>🔗 cf pistes d'activités pour remplacements courts ci-dessous.</p>
Remplacements longs : supérieurs à 2 semaines		
<p>🔗 LE CAHIER JOURNAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation de la journée <p>🔗 LES FICHES DE PREPARATION (intégrées au cahier journal).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparer des séquences d'apprentissage (plusieurs séances). <p>🔗 Définir des objectifs précis d'apprentissage en fonction de la progression de la classe.</p> <p>🔗 Progressivement, organisation sur la semaine voire plus, pour mettre en cohérence les activités.</p>	<p>🔗 L'enseignant titulaire : le contacter ou passer une journée avec lui si cela est possible.</p> <p>🔗 Les cahiers des élèves, les manuels de la classe.</p> <p>🔗 Les documents de préparation du titulaire.</p> <p>🔗 Les outils élaborés par l'équipe de l'école : programmations, évaluations...</p> <p>🔗 L'équipe de l'école / de la circonscription</p> <p>🔗 La bibliothèque pédagogique de l'école / de la circonscription.</p>	<p>🔗 Continuer les activités de la classe en ayant le souci de respecter :</p> <p>⇒ Respecter l'équilibre des disciplines</p> <p>⇒ Respecter les programmations de classe et d'école.</p>

Des pistes d'activités pour des remplacements courts. Circonscription de Grenoble 5 -

PISTES D'ACTIVITES REMPLACEMENTS COURTS

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
MATERNELLE	S'approprier le langage	<p>Langage lors d'ateliers dirigés de langage</p> <p>Profiter de l'accueil échelonné</p>	<p>Progresser vers la maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites. - Utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes. - Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs). 	<p>- Prévoir des ateliers de langage dans lesquels il est essentiel de préparer en amont le vocabulaire, la structure syntaxique que l'on souhaite faire acquérir aux élèves.</p> <p>Les coins : Jouer à faire semblant (dans la cuisine/la chambre/le garage...).</p> <p>La boîte mystère avec des collections d'objets connus des enfants et classés par thème. Choisir un objet en cachette et le placer dans la boîte : retrouver l'objet en fonction de sa catégorie (animal) puis de ses caractéristiques (moustaches...).</p> <p>La malle aux trésors : une malle contenant des objets rassemblés au fil de l'année (objets techniques). Un groupe expérimente un objet puis doit expliquer aux autres ce qu'ils en ont fait. <i>Ex</i> : Un aimant (+ autres objets : jetons plastiques/vis/cotons tiges/pièces de monnaie...).</p> <p>Le jeu du téléphone : parler au téléphone en situation sans voir son interlocuteur (caché derrière un paravent). <i>Ex1</i> : <i>habiller la poupée</i> : bonjour, ma poupée à froid, je veux ses chaussettes..., donne moi son pull..., j'aimerais lui mettre son bonnet, peux-tu me le donner... <i>Ex2</i> : <i>qu'est-ce que le Père Noël t'a apporté pour Noël ?</i> (détail jouets/couleur...) <i>Ex3</i> : <i>la date/la météo...</i> Allo, quel temps fait-il aujourd'hui ?</p> <p>Le jeu de la marchande : Bonjour madame, je voudrais... Est-ce que vous avez ... ? Combien coûte... ?</p> <p>La marionnette/mascotte/poupée est malade/a froid/a invité des amies/fait sa toilette/s'habille/part en vacances/ va à l'école...</p> <p>L'affiche dévoilée : une grande affiche, recouverte de caches, dévoilées peu à peu. Inciter les élèves à verbaliser ce qu'ils découvrent au fur et à mesure, à anticiper ce qui est encore masqué... (reproduction de tableau de peintre / affiche d'un album [à se procurer en librairie] / affiche publicitaire / affiche d'un paysage).</p>
	Se familiariser avec l'écrit	<p>Compréhension d'un texte sous forme de lecture partagée</p>	<p>Ecoute et compréhension de la langue écrite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre une histoire lue par l'enseignant; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer marionnettes/jeu dramatique/ dessin 	<p>- Prévoir quelques albums (3 ou 4), avec des outils pour faciliter la compréhension : photocopies de pages pour retrouver la trame narrative (placer des images de l'histoire dans l'ordre chronologique), photocopies des personnages, figurines pour mettre en scène les personnages, fiches lexiques, plan des lieux de l'histoire ...</p> <p>Prévoir un choix d'albums qui pourront aussi être exploités au cycle 2.</p> <p>- <i>Références</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>Lecture partagée site de Grenoble 5</i> : des pistes d'activités à partir d'albums. http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?rubrique121 * <i>Outils Compréhension des Editions de la Cigale MS et GS</i> : activités outils pour travailler la compréhension

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
MATERNELLE	Se préparer pour apprendre à lire et à écrire	Graphisme et geste de l'écriture	S'acheminer et apprendre le geste de l'écriture Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés.	- Prévoir des reproductions d'œuvres d'art à analyser et des exercices graphiques en rapport. <i>Ex1</i> : terminer un travail à la manière de Mondrian : tracer un quadrillage et remplir certaines cases en couleur. <i>Ex2</i> : à la manière de Kandinsky , tracer à la peinture des ronds concentriques autour d'une gommette. <i>Ex3</i> : à la manière de Dubuffet : tracer des formes arrondies et les remplir de couleur, de traits...
	Agir et s'exprimer Avec son corps	EPS et liens vers le langage et les autres domaines	Les activités d'expression à visée artistique : les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse - Permettre tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination. Toutes les compétences en EPS et lien vers d'autres domaines.	- Prévoir des supports musicaux pour rondes, jeux dansés et création chorégraphique , en relation avec les albums prévus pour travailler la compréhension. - Préparer des cartes dessins correspondant aux verbes, sentiments ... retrouvés dans les albums et les supports musicaux afin de faire verbaliser les élèves sur leur ressenti ... - Site EPS Isère : http://www.ac-grenoble.fr/eps1/rubrique.php3?id_rubrique=19 Nombreux modules pédagogiques - Ouvrage : 100 heures d'EPS pour la maternelle - Editions Sceren. Nouvelle édition d'un ouvrage paru en 2002 qui propose une relecture, à partir des nouveaux programmes 2008, des activités sportives et de nouvelles activités (randonnée, cirque, patinage). Chaque module d'enseignement proposé précise les connaissances (savoir que, apprendre que) et capacités (apprendre à, savoir comment) recherchées et les attitudes attendues (apprendre à être, savoir pourquoi). Le développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel auquel contribue l'activité physique ne concerne pas le seul domaine du programme de l'école maternelle « Agir et s'exprimer avec son corps ». Les compétences acquises sont investies aussi dans d'autres domaines, comme « Découvrir le monde », avec le repérage dans l'espace, « Percevoir, sentir, imaginer, créer », avec les activités visuelles et tactiles, auditives et vocales, mais aussi « Devenir élève », avec l'apprentissage des règles de la collectivité, et l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance. - Jeu du déménageur qui nécessite de coopérer pour transporter des objets d'un lieu à un autre. - Jeux de coopération ou jeux traditionnels . - Mettre en place un jeu à partir de sa règle écrite.

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
MATERNELLE	Découvrir le monde	Formes et grandeurs	Découvrir les formes et les grandeurs - Distinguer plusieurs critères, comparer, classer selon la forme, la taille, la masse, la contenance.	- Utiliser <i>Spatia GS et MS</i> - Les Editions de La Cigale : ateliers de description, de mémorisation et de représentation de formes géométriques et de propriétés topologiques. - Compléter avec des activités de tri selon les propriétés des formes géométriques (côtés et sommets) en utilisant les boîtes de formes géométriques des classes. - Travailler sur le plan, dans l'espace.
		Numération	Approcher les quantités et les nombres	- Préparer des jeux de « <i>Apprendre la numération avec des jeux de cartes</i> » Nicolas Krzywanski – Retz. Les cartes sont un support pédagogique simple, ludique, facile à fabriquer, peu onéreux, facilement adaptable au niveau des enfants en maternelle. Ainsi immergés dans les jeux conçus à partir de ce matériel, les enfants mettent en œuvre, sans en être vraiment conscients, des procédures empiriques et développent des stratégies dans le but de réaliser des collections, reconnaître des quantités organisées en différentes configurations (chiffre ou constellation)... Ces jeux favorisent aussi la socialisation : "vivre ensemble" en apprenant à respecter la règle du jeu, attendre son tour, écouter l'autre, échanger, coopérer... Cet ouvrage propose de nombreuses règles de jeux de cartes, règles à chaque fois déclinées selon deux ou trois niveaux, à partir : <ul style="list-style-type: none"> • de cartes du commerce : <i>la petite banque/la tontine/le nigaud/la bataille/les petits paquets/le commerce/la scopa...</i> • de cartes fabriquées : <i>l'appariement/la mémoire/les paire/les suites, la réussite/le loto/les familles...</i> Plusieurs modèles de cartes à photocopier sont réunis en fin d'ouvrage et permettent une mise en œuvre aisée des jeux proposés.
				- Préparer les jeux de « <i>55 jeux de nombres de 2 à 6 ans</i> » – Editions Accès. Cet outil comprend un dossier de jeux et d'activités (13 situations/jeux, 42 activités) étayé par un ensemble de cartes à jouer (jeu de 144 cartes numériques) et à manipuler pour mettre en scène les différentes formes graphiques du nombre : constellations, chiffres, nombres en lettres, nombres déguisés. Les cartes numériques constituent un matériel privilégié que l'enfant va retrouver dans les jeux, les exercices, les comptines et les affichages de référence. La répétition active induite par le jeu permet à l'enfant de multiplier les contextes, de fixer et d'associer les différentes représentations graphiques et de construire peu à peu le concept de nombre dès la petite section.
				- <i>Ouvrages</i> de Dominique Valentin : <i>Découvrir le monde avec les mathématiques : Situations pour les GS de maternelle</i> - Hatier <i>Découvrir le monde avec les mathématiques : Situations pour les PS/MS de maternelle</i> - Hatier
	Logique	- Se confronter avec la pensée logique, avoir le goût du raisonnement.	- Préparer les jeux de « <i>70 jeux de logique de 2 à 6 ans</i> » – Editions Accès. Cet outil comprend un dossier de 84 pages A4 comprenant le dossier du maître, 63 jeux de logique, 7 évaluations. Son objectif est de donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.	

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
Cycles 2 et 3	Français	Production d'écrit rédaction	C2 : Concevoir et écrire (collectivement ou de manière autonome) une phrase simple et cohérente. C3 : Rédiger des textes courts de différents types.	<ul style="list-style-type: none"> - Se constituer un stock d'images séquentielles : <ul style="list-style-type: none"> • pour les faire légendier par les élèves • pour faire écrire un texte narratif - <i>Ouvrage : Jeux pour écrire – Hachette Education</i> : des activités ludiques d'écriture. - <i>Ouvrage : Mes outils pour écrire (CP et CE1) – Ribambelle - Hatier</i> - <i>Références : Ecrire au cycle 2</i> site de Grenoble 5 : des pistes d'activités. http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?rubrique88
			Ecrire un texte poétique	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire à la manière de ... : se constituer un corpus de poésies. - <i>Ouvrage : Jeux poétiques et langue écrite – Armand Colin</i> : 150 jeux pour libérer l'imagination créatrice, pour mieux connaître la langue écrite, pour mieux comprendre la poésie. Pour chaque type de jeu, sont mis à jour les fondements psychologiques et linguistiques du fonctionnement poétique. L'ouvrage propose, sous forme de fiches de travail, un déroulement pédagogique précis, selon le niveau de classe, auquel on s'adresse.
		Lecture Compréhension de textes	C2 : Manifester sa compréhension d'un récit ou d'un texte documentaire lu par un tiers en répondant à des questions le concernant : reformuler le contenu d'un paragraphe ou d'un texte, identifier les personnages principaux d'un récit. C3 : Lire silencieusement un texte littéraire ou documentaire et le comprendre (reformuler, résumer, répondre à des questions sur ce texte). - Repérer dans un texte des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites).	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir 2 ou 3 albums. - <i>Ouvrages :</i> * <i>Compréhension cycle 2</i> – Les Editions de La Cigale. Certaines situations peuvent être complexifiées pour le cycle 3. * <i>Lector et Lectrix</i> : apprendre à comprendre les textes narratifs au cycle 3, Sylvie Cèbe, Roland Goigoux. * <i>Fichiers de compréhension CE2/CM1/CM2 à télécharger</i>, Roland Goigoux : http://circ36-chateauroux.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?rubrique31 - <i>Les enquêtes de l'inspecteur Lafouine</i> - Christian Souchard - Editions Buissonnières. Enquêtes directement en ligne à télécharger : http://ecole.toussaint.free.fr/lafouine/lafouine.htm - <i>Ouvrage : Ecouter pour apprendre aux cycles 2 et 3</i> - C. Lamblin – Editions Retz. Fichier ressource pour la classe proposant 36 fiches d'activités photocopiables développant des compétences de mémorisation et d'analyse associées à l'écoute active de différents types de textes (informatifs, narratifs, prescriptifs). Ces textes sont enregistrés sur deux CD inclus dans le fichier et destinés à une écoute collective pour entraîner les élèves, de manière ludique mais rigoureuse, à comprendre et exploiter un texte ; à augmenter leur rapidité de compréhension et d'exécution des consignes ; à repérer, classer et utiliser des informations nécessaires. - <i>Ouvrage : Fichiers de Lecture silencieuse</i> du CE1 au CM2 - Edition Hachette.
Lecture à haute voix	- Lire à haute voix avec fluidité et de manière expressive un texte d'une dizaine de lignes, après préparation.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ouvrages :</i> * <i>A.r.t.h.u.r. du CE1 au CM2 et Bien lire à l'école du CP au CM2</i> - Edition Nathan. * <i>Fluence</i> du CP au CM2 – Les Editions de la Cigale. - <i>Site : jeux de lecture</i> : http://www.etab.ac-caen.fr/ecaage/pedag/JeanChristophe/AnimLectureHauteVoix/LectureHauteVoix.htm 		

Des pistes d'activités pour des remplacements courts. Circonscription de Grenoble 5 -

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
Cycles 2 et 3		Vocabulaire	Acquérir du vocabulaire. Maîtriser le sens des mots. Les familles de mots.	- Prévoir des devinettes et des charades. - <i>Ouvrages</i> : * <i>Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école</i> – Renée Léon – Hachette Education * <i>Un jour, un mot aux cycles 2 et 3</i> – Renée Léon – Hachette Education Les fiches d'activités proposent des jeux d'écriture ou de lecture qui permettent d'approcher de façon différente les notions de pronoms, de sens propre et figuré ...). On peut utiliser ces activités en jeu d'écriture pour l'expression écrite, mais encore comme démarrage de séquences de français, notamment de vocabulaire.
			- Préparer des mots croisés : - <i>Ouvrages</i> : * <i>Mots croisés au cycle 2 (ou 3)</i> - Editions Buissonnière * <i>Jouons à l'orthographe par les mots croisés</i> – Retz	
		Orthographe	Orthographe lexicale et grammaticale.	Se constituer une banque de dictées. - <i>Ouvrages</i> : * <i>450 dictées au CE (ou CM)</i> – CLR - Edition Hachette. * <i>Les fautes d'orthographe à l'école</i> – Béatrice Pothier – 100 exercices jeux du CE1 au CM2 – Retz
		Conjugaison		- Préparer des cartes pour les conjugaisons , à tirer au sort : cartes sujets, cartes temps, cartes verbes et les apparier avec des phrases plus ou moins complexes. - <i>Références</i> : <i>Jeux de grammaire et de conjugaison</i> conçu et mis en ligne sur le site : http://cheznonete.e-monsite.com
	Grammaire	- Les classes des mots Distinguer selon leur nature les mots des classes. - Les fonctions verbe, sujet, COD ...	- Prévoir des petits textes : * A transformer en variant les temps. * A découper grammaticalement. * A enrichir avec des adjectifs qualificatifs et des compléments du nom... - <i>Ouvrages</i> : <i>Enseigner la grammaire autrement</i> , CDDP Marne. S'approprier les éléments de la grammaire de manière implicite : en transformant des textes (changements de temps, de personnes) mais aussi en structurant ces acquis lors de synthèses centrées sur les notions essentielles. - <i>Références</i> : <i>Activités ludiques de grammaire</i> : http://www.ien-morlaix1.ac.rennes.fr/Pedago/Document%20ORL%20CPC29(2).doc	
LVE	Compréhension et expression orale	Comprendre à l'oral. S'exprimer à l'oral.	- Préparer un CD audio avec quelques chansons et les flash cards correspondantes (couleurs, animaux...selon le thème). - <i>Références</i> : Site de Grenoble 5 : <i>des jeux de communication, des activités d'écoute prêt à l'emploi.</i> http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?rubrique149	

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
Cycles 2 et 3	Mathématiques	<p>Nombres et calcul. Géométrie. Grandeurs et mesure. Organisation et gestion de données.</p>		<p>- <i>Ouvrages</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> * 77 jeux de logique 6 à 8 ans - Edition Accès. Jeux faisant appel au sens logique pour développer ses capacités de raisonnement. * 83 Jeux de logique 8 à 13 ans - Edition Accès. 75 problèmes de logique, 8 problèmes « À l'envers ». * 101 jeux de nombres 6 à 8 ans - Edition Accès. * 123 jeux de nombres 8 à 13 ans - Edition Accès. <p>Connaissance et propriétés des nombres, propriétés opératoires et calcul rapide, jeux de déduction et d'observation, activités de recherche et jeux pour la calculatrice, problèmes numériques.</p> <p>- Choisir des situations de Ermel, celles qui nécessitent peu de matériel.</p> <p>- <i>Ouvrages</i> : Ermel du CP au CM - Hatier</p> <p><i>Ouvrage de Dominique Valentin</i> :</p> <p>Des problèmes pour le cycle 3 – Les maths, un outil pour comprendre le monde » - Hatier</p> <p>- Prévoir des situations de calcul mental et de jeu du furet.</p> <p>- <i>Jeu du furet classique</i> : Le principe du jeu, est d'ajouter un nombre (toujours le même) à un autre, puis au résultat, et ainsi de suite. Par exemple, on démarre à 3 et on ajoute 5 à chaque fois, cela donne : 3/8/13/18...</p> <p>- Préparer des fiches de Sudokus.</p> <p>- <i>Site avec grilles de Sudokus</i> : http://www.teteamodeler.com/soutienscolaire/maths/sudoku.asp</p> <p>- <i>Jeux et problèmes récréatifs</i> : http://www.recreomath.qc.ca/</p>
	EPS	<p>Réaliser une performance. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement. Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, Esthétique.</p>		<p>- <i>Site EPS Isère</i> : http://www.ac-grenoble.fr/eps1/rubrique.php?id_rubrique=19</p> <p>Nombreux modules pédagogiques</p> <p>- <i>Ouvrages</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> * 100 heures d'EPS au cycle 2 - Editions Sceren + USEP * 100 heures d'EPS au cycle 3 - Editions Sceren + USEP <p>- Prévoir des jeux traditionnels : jeu du bérêt, jeu du furet (courir vite pour ne pas se faire attraper), ballon prisonnier...</p> <p>- Prévoir des jeux de relais.</p>

NIVEAU	Domaine Discipline	Objectifs	Compétences	Activités
	Toutes disciplines	Situations problèmes dans toutes les disciplines		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banque de situations-problèmes</i> (tomes 1 et 2) – G. De Vecchi – Toutes les disciplines abordées. - <i>Situations-problèmes pour enseigner la géographie au cycle 3</i> - A. Dalongeville et M. Huber - <i>Situations-problèmes pour enseigner l'histoire au cycle 3</i> - A. Dalongeville - <i>Situations-problèmes pour enseigner l'espace et le temps au cycle 2</i> - M. Huber Hachette éducation
	Défis / Rallye courts http://www.crdp.ac-grenoble.fr/defis/			
	Musique	Apprendre un répertoire de chansons		Apprendre un <i>chant en canon</i> (dans le but de le présenter à une autre classe avant la fin du remplacement)
	Histoire			En 2 jours, préparer la <i>présentation d'une scène</i> qui prendra en compte des éléments historiques piochés et synthétisés à partir de documents adaptés.
	Arts	Concevoir et réaliser des actions à visées artistique, esthétique		Réalisation d'une <i>fresque collective</i> (thème au choix) sur papier kraft ou sur papier affiche (c'est cependant parfois difficile pour des raisons matérielles).
	Mathématiques	Apprendre à résoudre des problèmes		Chaque équipe doit coopérer et faire des choix stratégiques (partage des tâches, utilisation d'un joker pour réduire ou au contraire doubler ses points...) de manière à répondre à une dizaine de questions, faire des jeux, des situations problèmes (qui permettent de revoir les notions étudiées et marquer le plus de points possible en un temps limité). <i>Site circonscription de BJ3</i> : http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin3/spip.php?article253 <i>Site du matoumatheux</i> : http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueil.htm <i>Site du kangourou des maths</i> : http://www.mathkang.org/default.html