

LES ESPACES D'APPRENTISSAGES EN GRANDE SECTION ET CP

Les espaces présents dans la classe pour la période 1 :

- Espace graphisme : piste graphique et modèles de graphismes à reproduire en libre ou pour décorer une production
- Espace culturel (bibliothèque et coin écoute) : albums entendus à relire, histoires et musiques à écouter
- Espace jeux de constructions : kaplas avec des modèles comme inducteurs
- Espace motricité fine : pâte à modeler (formes de bases, modèles simples à reproduire et création)
- Espaces mathématiques : défis + cf prog
- Espace langage : boîtes à raconter et vocabulaire
- Espace dessin : progressivement modèles par étape, dessin libre
- Espace arts visuels : libre, finir une production en cours, s'inspirer d'un modèle pour faire sa propre production.
- Espace lecture/phono/français : jeux de phono, lecture, entrée dans l'écrit cf prog
- Espace mandalas : grapats
- Espace découpage : libre ou modèles à découper
- Espace puzzles : degrés de difficultés divers
- Espace bricolage (matériaux constituée progressivement)
- Espace ludothèque (jeux introduit progressivement)

Tous les espaces ne sont pas ouverts au même moment, certains sont ouverts uniquement le matin et laissent place à d'autres espaces l'après-midi. Certains sont ouverts seulement certains jours. Cela permet de faire tourner les espaces.

ESPACES D'APPRENTISSAGES DE LA PÉRIODE 1 :

Avec l'enseignant :

– espace graphisme, espace motricité fine, espace maths, espace français (langage, phono, lecture, écriture)

Avec l'ATSEM :

– espace arts plastiques/projet, espace découpage, espace mandalas, espace bricolage, espace ludothèque

Les espaces non cités sont laissés en fréquentation autonome cette période.

Les étapes des scénarios :

Étape 1 : jeu libre et observation

Étape 2 : verbaliser, reproduire un modèle

Étape 3 : aller plus loin, développer et enrichir ses productions

Étape 4 : produire de manière autonome

Ne pas oublier de revenir au jeu libre entre chaque étape pour relancer la motivation et réinvestir ce qui vient d'être appris.

ESPACE MATHÉMATIQUES



Notre espace mathématique est constitué d'un meuble où sont rangés les divers jeux et outils mathématiques nécessaires aux apprentissages puis d'une table pour pouvoir jouer aux jeux. Il y a également un meuble où sont rangés les puzzles.

Pour les compétences et objectifs voir les programmations maths GS et CP.

Les situations proposées sont issues de « Maths au CP » ACCES, « Nestor s'entraîne à calculer », « Enseigner le nombre » RETZ. (cf prép et liste d'ateliers)

Des défis seront également proposés ponctuellement (résolution de situations problèmes pas forcément numériques)

L'enseignant sera présent tous les matins dans cet espace. Une fiche de suivi des ateliers sera complétée par les élèves et une fiche bilan sera réalisée en fin de séquence pour valider ou non les acquis.

Pour les formes :

Réaliser un assemblage de formes simples (même scénario pour les GS et CP au départ)

- étape 1 : jouer librement (nommer et reconnaître les formes simples, planes et leurs caractéristiques)
- étape 2 : reproduire un modèle réel (proposé par l'enseignant ou par un camarade de CP), puis un modèle photo.
- étape 3 : reproduire un modèle de plus en plus complexe
- étape 4 : réaliser des modèles à partir de photos en modèle réduit, d'après une notice, une description orale faite par un camarade (validation en comparant avec la photo) etc...

Une fiche de suivi avec divers modèles à reproduire sera laissée dans l'espace pour être faite en autonomie. Pour ceux qui auront fini toutes les étapes enchaîner avec le matériel « mosaic color » en repassant par une phase de jeu libre pour découvrir le matériel puis suivre le même scénario. (nouveau vocabulaire à introduire car de nouvelles formes viennent s'ajouter)

ESPACE GRAPHISME



C'est un espace qui vient en complément à la progression. C'est un lieu d'expérimentations individuelles, de productions personnelles et de réinvestissement. Ce n'est pas un espace de dessin libre (pour cela les élèves disposent d'un cahier de dessin utilisable sur l'ensemble de la période) Chaque quinzaine (environ) sera proposée une piste graphique et des outils pour s'expérimenter.

Les pistes graphiques prévisionnelles de la période 1 :

Semaine 1 et 2 : papier affiche blanc + bandes colorées collées verticalement et horizontalement de manière aléatoire + grosses craies + feutres

Semaine 3 et 4 : coller des bandelettes en combinant horizontal et vertical (croix, échelles etc...+ chunkies

Semaine 5 et 6 : tracer des quadrillages avec des pinceaux+ gouache + exploitation libre de la production

Semaine 7 : affiches blanches et ronds colorés + craies grasses et encre

Dans le coin graphisme on trouvera également à disposition pour une expérimentation sur petit format afin d'inciter les élèves à miniaturiser leur geste.

- Divers papier (blanc, coloré, différentes textures...)
- Divers outils (craies grasses, feutres, crayons de couleurs...)
- Des inducteurs (formes à coller, pochoirs, gabarits, gommettes...)
- Des référentiels (posters, cartes graphiques)

Des séances en dirigé y auront lieu également à certains moments pour y suivre la progression d'apprentissage.

ESPACE CONSTRUCTIONS



Pour la période 1 nous utiliserons les kaplas (bûchettes en bois)

Compétences :

- Réaliser des constructions
- Adapter la préhension et la pression à l'outil
- Développer sa motricité fine
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
- Acquérir du vocabulaire lié au matériel et aux actions effectuées

Etape 1 : jouer librement. Observer les comportements, présenter différentes actions : aligner (faire une route), juxtaposer, empiler de différentes façons...

Etape 2 : reproduire un modèle simple proposé par l'adulte ou un camarade de CP

→ tenir compte d'un modèle réel rechercher individuellement comment réaliser un objet (adulte aide si nécessaire), adulte propose un modèle (étoile pour les GS un autre modèle plus complexe pour les CP).

→ tenir compte d'une photo reproduire à partir d'une photo modèle réduit, reproduire un modèle sans aide

Etape 3 : reproduire un modèle de plus en plus complexe

→ observer une construction, la commenter et prendre le nombre de pièces juste nécessaire pour la réaliser (d'abord en modèle réel puis d'après une photo grandeur réelle puis miniature)

→ présenter deux photos d'un même modèle : trouver l'intrus argumenter son choix

Présenter deux constructions faites à partir du même modèle photo mais présentant des différences. Argumenter, justifier etc...

Etape 4 : combiner les constructions maîtriser pour en créer des nouvelles

→ créer de nouveaux modèles à l'aide de ceux vus précédemment (prendre en photos pour qu'ils puissent être reproduit par les autres)

→ proposer de nouveaux modèles à réaliser en autonomie

Ensuite passer à la construction de modèles en 3D puis combiner construction plane et 3D.

Se lancer dans un projet de construction (élaborer les étapes de construction, le nombre de pièces etc.....)

ESPACE MOTRICITE FINE



Pour la période 1 nous utiliserons la pâte à modeler (même scénario au départ pour les 2 niveaux)

Compétences :

- Adapter la préhension et la pression à l'outil.
- Développer sa motricité fine
- Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, support, matière)
- Explorer en agissant sur la matière
- Acquérir du vocabulaire lié au matériel et aux actions effectuées

Etape 1 : manipuler librement

- donner à chaque élève un bloc de pâte à modeler et observer
- montrer différentes actions : déchirer, rouler, aplatir etc....et observer
 - Réaliser une affiche des différentes actions à afficher dans l'espace

Etape 2 : exercer son geste moteur dans des situations de découverte

- modeler un colombin : imiter le geste de l'adulte, nommer l'action, faire des colombins de tailles différentes

– transformer des colombins : écraser le bout du colombin pour faire un serpent, reproduire un modèle donné par l'adulte : l'escargot, reproduire ce même modèle d'après une photo, s'entraîner en faisant le plus d'escargots possible de différentes taille.

– modeler des boules : imiter gestes de l'adulte, nommer les actions, enfiler les boules sur un cure-dent, jouer librement avec les boules, reproduire un modèle donné par l'adulte : la chenille

Etape3 : ajuster progressivement son geste

– combiner plusieurs opérations sur un seul bloc de matière : expérimenter des gestes, reproduire ces gestes sur le colombin, reproduire un modèle : le poisson

– utiliser des outils, des supports : expérimenter plusieurs outils et observer les traces, créer un jeu « qu'est ce qui fait cette trace ? »

– combiner des formes : combiner des tronçons, reproduire un modèle : la fleur d'abord avec aide l'adulte puis sans aide de l'adulte. Créer d'autres modèles de fleurs.

Etape 4 : adapter ses gestes aux différentes contraintes

– expérimenter le geste le plus adapté : expérimenter librement sur une grosse boule, observer des modèles et les reproduire à l'identique en autonomie

– combiner différents éléments : combiner des éléments donnés et prendre des photos afin que les productions puissent être reproduite par les autres

– proposer d'autres combinaisons en réinvestissant ce qui a été appris

- Créer une notice de fabrication d'un modèle

ESPACE MANDALAS



L'espace mandalas en période 1 sera proposé sur le tapis de regroupement (qui sert aussi d'espace constructions le matin) les après-midis. Ce scénario est valable toute l'année chaque élève avançant à son rythme et selon ses désirs. Lors des prochaines période l'espace mandalas pourra changer de lieu (espace arts visuels, graphisme, maths etc...

Compétences :

- Observer des illustrations, décrire et nommer leur agencement
- Se repérer dans l'espace proche ou dans l'espace d'une feuille
- Trier, classer des objets selon des critères à déterminer
- Associer des motifs pour créer des rythmes et algorithmes...
- Produire ou reproduire des séries de motifs organisés
- Reconnaître des formes, les nommer et ranger en suivant un ordre de composition

Définition : Les mandalas sont composés de dessins pouvant être des formes géométriques ou inclure des représentations d'animaux, des lettres... ordonnancés généralement dans un cercle. Ce sont des créations plus ou moins symétriques élaborées autour d'un point central. Elles vont du centre (difficile à repérer pour les

plus jeunes => à rendre visible) vers l'extérieur (= expansion) ou l'inverse (= concentration). Dessiner ou colorier des mandalas permet de faire le calme en soi et est un excellent exercice de relaxation.

Étape 1 : Jouer librement

Proposer des cerceaux ou cercles de différents diamètres à encastrer. Demander aux élèves de remplir avec des objets et observer les comportements.

Consignes pour guider :

- Remplir un rond de billes plates, un rond de bouchons etc...
 - faire le tour avec des objets (jetons, oursins de tri, voiture, ciseaux etc....)
- prendre de photos des réalisations qui pourront servir de modèles pour les autres élèves.

Étape 2 : reproduire des modèles

1/ Proposer des cercles et divers matériaux de la classe à disposer à l'intérieur en s'inspirant des modèles photos ou modèles imprimés.

2/ Proposer un seul type d'objet afin de réaliser un mandala thématique : mandala d'automne, mandala d'animaux, mandala formes, matière etc...

Proposer à ceux qui en sont capable (GS et CP) de dessiner leurs mandalas et de les colorier

3/ Proposer des grands cerceaux de diamètre différents et réaliser un mandala à plusieurs. (œuvre coopérative) Si c'est possible proposer de réaliser des mandalas en land'art. (Dans la cour, au parc ou en forêt)

Étape 3 : réaliser des modèles de plus en plus complexes

- Mandalas avec des gommettes

Après avoir tracé les contours de bassines rondes, de cerceaux, ou de couvercles, organiser le collage de formes de gommettes dans ces espaces concentriques.

Mandalas avec morceaux de papiers déchirés, formes découpées (aux ciseaux ou perforatrice)

Étape 4 : réaliser des modèles en autonomie (avec les grapats, etc...)

Tracer des mandalas : dans le sable, la pâte à modeler, la pâte à sel, l'argile

Tracer des mandalas sur feuille et les colorier

Mandalas en graphisme

Pour prolonger proposer des mandalas à colorier (difficultés progressive)

Garder la possibilité de faire des mandalas éphémères avec divers matériaux qui peuvent changer régulièrement. Les prendre en photo pour enrichir les modèles déjà présents. Faire un livret (porte-vue) avec des modèles à reproduire ou pour s'inspirer

ESPACE FRANÇAIS



Pour les compétences voir la programmation de français. Les situations sont tirées de divers ouvrages dont « Apprentissage de la lecture CP » librairie des écoles, « De l'écoute des sons à la lecture » Thierry Venot ed.GRIP pour les GS, des albums de littérature jeunesse.

L'enseignant sera présent sur cet espace tous les matins.

En phonologie/lecture :

Ateliers de manipulations, exercices autour du graphème étudié pour les CP.

Ateliers de phonologie autour des syllabes et de la lettre de la semaine pour les GS.

Exemple de scénario pour les CP en P1 :

Etape 1 : manipulation libre des lettres proposées dans diverses écritures et observer l'utilisation par les élèves. Ajouter des symboles et des chiffres et observer

Trier lettres et non lettres

Trier consonnes et voyelles (réaliser des affiches pour la mémoire de la classe)

Etape 2 : reproduire des modèles (pratique accompagnée/guidée)

Mots à reconstituer (prénom, jours de la semaine...) en respectant le sens de gauche vers la droite

Chasse aux voyelles parmi des consonnes

Chasse aux voyelles dans des mots (prénoms, mots, jour de ma semaine...)

Chasse au graphème étudié

Etape 3 : réalisation de plus en plus complexe (pratique accompagnée)

Trouver des mots où l'on entend « ... »

Dessiner des mots où on entend

Ecrire le graphème quand on entend « ... »

Etape 4 : travail en autonomie

Avec des ateliers ou sur fichiers pour appliquer tout ce qui a été vu précédemment. (lecture de mots, écrire des syllabes, écrire des mots)

Le même départ est prévu pour tous les élèves du niveau mais chaque élève évoluera à son rythme et pourra avancer ou renforcer pendant le temps des espaces en autonomie.

Langage/vocabulaire :

Diverses cartes de lexique (thème école et matériel scolaire pour la P1)

Boîte à raconter (cartes de vocabulaire, objets et marottes) de l'histoire du moment (Akouba en P1)

Cet espace sera majoritairement en autonomie cette période.

Il n'y aura pas de production d'écrit en autonomie dans cet espace en P1 ni d'écriture (geste)

On y trouvera quelques ateliers de motricité fine et des ateliers pour travailler les espacements et les alignements qui pourront être utilisés en autonomie après avoir été présentés et faits en dirigé.

