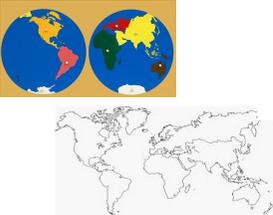


ATELIERS DE CULTURE

(Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace / Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière)

Ateliers	Matériel	Compétences	Objectifs spécifiques et langagiers	Déroulement des présentations	Contrôle de l'erreur
 <p style="text-align: center;">Les saisons (tri)</p>	<p>4 planches saisons</p> <p>32 étiquettes images</p> <p>planche autocorrection</p>	<p><u>Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace</u></p> <p>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</p>	<p>- Connaître le nom des quatre saisons et leurs spécificités.</p> <p>- Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu.</p> <p>- Trier, classer des photos selon les saisons qu'elles illustrent</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter les 4 saisons : Dans une année, il y a quatre saisons, le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. Chaque saison a ses particularités, on trouve certains fruits, les arbres et le paysage changent, on ne s'habille pas de la même manière...</p> <p>NB : on pourra faire une leçon en 3 temps pour l'acquisition du lexique des saisons.</p> <p>- Présenter les 32 étiquettes images, les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les animaux peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des images présentées, proposer de faire l'activité de classement des étiquettes selon la saison.</p> <p>- Engager une discussion pour justifier le placement.</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
 <p style="text-align: center;">Les 5 sens</p>	<p>5 grandes planches sens</p> <p>38 étiquettes images</p> <p>planche de contrôle</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p> <p>- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine</p>	<p>- connaître les 5 sens et l'organe correspondant</p> <p>- Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu.</p> <p>- Trier, classer des photos selon le sens qu'elles illustrent</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter les 5 sens en questionnant les élèves : Avec quoi voit-on ? Entend-on ? Goute-t-on ? Sent-on ? Touche-t-on ? (si on dit la main, toucher un élève avec une autre partie du corps que la main pour arriver à la peau).</p> <p>- Faire une leçon en 3 temps pour l'acquisition du nom des 5 sens : la vue, l'odorat, l'ouïe, le toucher, le goût.</p> <p>- Présenter les étiquettes photos, engager la discussion sur ce qu'elles représentent.</p> <p>- Proposer de ranger les étiquettes selon le sens qu'elles illustrent.</p> <p>- Faire quelques exemples en argumentant ses choix .</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
 <p style="text-align: center;">Vivants non vivants</p>	<p>Cartes images vivant non vivant</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p>	<p>- distinguer ce qui est vivant du non vivant</p> <p>- établir des critères de distinction du vivant et du non vivant</p> <p>- enrichir son vocabulaire avec le lexique des cartes du jeu.</p> <p>- Trier, classer des photos selon un critère : vivant/non vivant</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter toutes les cartes du jeu, faire nommer ou nommer les noms.</p> <p>- Dire qu'on va mettre d'un côté les cartes qui représentent des choses vivantes et de l'autre les cartes des choses qui ne sont pas vivantes.</p> <p>- Laisser l'enfant faire son tri.</p> <p>- Retourner les étiquettes pour vérifier le rangement : si toutes les étiquettes ayant une gommette rouge sont ensemble, l'activité a été réussie.</p> <p>- Discuter avec l'enfant sur les critères qu'il a utilisés pour ranger les cartes dans les bonnes familles. Essayer d'établir les caractéristiques du vivant et du non vivant.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: les étiquettes ayant une gommette rouge doivent être rangées ensemble.</p>

<p>Végétal ou animal</p> 	<p>24 cartes à trier</p> <p>planche de correction</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p>	<p>- distinguer ce qui est végétal de ce qui est animal</p> <p>- établir des critères de distinction</p> <p>- enrichir son vocabulaire avec le lexique des cartes du jeu.</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter les 2 critères de tri : animal ou végétal, faire parler les élèves sur ce qu'ils entendent lorsqu'ils disent végétal ou animal et disent ce qu'ils connaissent.</p> <p>- Présenter les 24 étiquettes photos , les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les mots peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des cartes connues, proposer de faire l'activité de classement des photos en fonction du critère animal ou végétal</p> <p>- Engager une discussion pour justifier le placement.</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
<p>Poils, écailles, plumes</p> 	<p>18 cartes à trier</p> <p>planche de correction</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p>	<p>- distinguer les animaux qui ont des poils, des plumes, ou des écailles</p> <p>- établir des critères de distinction</p> <p>- enrichir son vocabulaire avec le lexique des cartes du jeu.</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter les 3 critères de tri : les animaux qui ont des écailles, qui ont des poils ou qui ont des plumes.</p> <p>- Présenter les 18 étiquettes photos , les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les mots peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des cartes connues, proposer de faire l'activité de classement des photos en fonction du critère poils , plumes ou écailles</p> <p>- Engager une discussion pour justifier le placement.</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
 <p>Nage, vole, rampe, marche/saute</p>	<p>4 Planches modes de déplacements</p> <p>32 étiquettes animaux</p> <p>Planche autocorrection</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</p> <p>-Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p>	<p>- Connaître différents modes de déplacement.</p> <p>- Connaître pour chaque animaux du jeu son principal mode de déplacement.</p> <p>- Enrichir son lexique : nom des animaux, nom des modes de déplacement</p> <p>- Trier, classer des photos d'animaux selon leur mode de déplacement.</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter les 4 modes de déplacements : dans la nature, il y a des animaux qui nagent, des animaux qui rampent, des animaux qui volent et des animaux qui marchent ou sautent.</p> <p>- Présenter les 32 étiquettes animaux , les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les animaux peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des animaux connus, proposer de faire l'activité de classement des animaux selon leur mode de déplacement.</p> <p>- Engager une discussion pour justifier le placement.</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
<p>Herbivore , carnivore ou omnivore</p> 	<p>24 cartes à trier</p> <p>planche de correction</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel</p>	<p>- connaître le régime alimentaire de quelques animaux.</p> <p>- connaître le lexique spécifique : carnivore, herbivore, omnivore</p> <p>- Enrichir son lexique : nom des animaux du jeu</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter le critère de classement de l'atelier : trier les animaux en fonction de leur régime alimentaire</p> <p>- Présenter les 24 étiquettes animaux , les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les animaux peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des animaux connus, proposer de faire l'activité de classement en se questionnant sur ce que les animaux mangent => l'élève pourra chercher dans des documentaires s'il le souhaite.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>

		ou sur une image. -Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.		- Engager une discussion pour justifier le placement. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.	
Insecte pas insecte 	18 cartes à trier 1 planche de correction	<u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u> -Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.	- Connaître le critère principal de distinction des insectes (nombre de pattes) - Connaître pour chaque animaux le nombre de pattes - Enrichir son lexique : nom des animaux, insecte.	- Prendre l'atelier et le nommer. - Présenter le critère de classement de l'atelier : insecte ou pas insecte. Et expliquer que pour reconnaître les insectes , il suffit de compter leurs pattes : ils ont 6 pattes. - Présenter les 18 étiquettes animaux , les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les animaux peu connus ou inconnus. - Une fois l'ensemble des animaux connus, proposer de faire l'activité de classement. - Engager une discussion pour justifier le placement. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.	L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction
Les cycles de vie 	Différents cycles de vie avec étiquettes, ellipse...	<u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u> -Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. -Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.	- connaître la notion de cycle de vie - reconstituer les cycles de vie de quelques animaux à l'aide d'images séquentielles	- Prendre l'atelier et le nommer - Présenter l'objectif de l'atelier : reconstituer le cycle de vie de... - Faire décrire les différentes photos, les nommer et faire une leçon en 3 temps pour l'acquisition du lexique spécifique. - Associer la figurine (ou image de la figurine) avec la photo du réel correspondant. - Une fois le lexique acquis, proposer de réaliser le cycle de vie de ... en plaçant les photos sur l'ellipse et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. - Engager une discussion pour justifier le placement. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.	L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction
Le puzzle des continents 	Puzzle des continents	<u>Explorer le monde : se repérer dans l'espace</u> <u>Découvrir différents milieux</u> Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)	Connaître le nom des différents continents Appréhender la notion d'océan	- Prendre l'atelier et le nommer - Présenter les différentes pièces du puzzle, les nommer et faire une leçon en trois temps pour l'acquisition du lexique des continents. - Laisser l'enfant reconstituer le puzzle des continents. <u>Variante</u> : laisser les élèves faire le puzzle avant d'introduire le lexique <u>Prolongement</u> : l'élève pourra faire le contour des pièces pour réaliser son propre planisphère	Les pièces sont posées à la bonne place.
	7 planches continents 42 étiquettes animaux 7 planches de contrôle	<u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u> -Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation	Connaître les différents continents Connaître quelques animaux sauvages et savoir sur quel continent ils habitent.	- Prendre l'atelier et le nommer. - Présenter les différents continents sur plusieurs jours , 3 par 3 en faisant une leçon en 3 temps : faire répéter chaque mot et discuter sur les images, montre-moi, nomme. - Présenter les 6 premières étiquettes animaux (vérifier l'acquisition du vocabulaire, sinon procéder à une leçon en trois temps) et les placer sur le bon contenant (faire la même chose avec une autre série d'animaux des 3 lieux de vie déjà appris) - Présenter à nouveau, un autre jour, les 15 étiquettes animaux	L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction

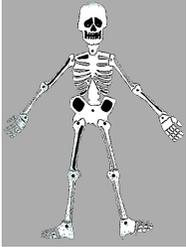
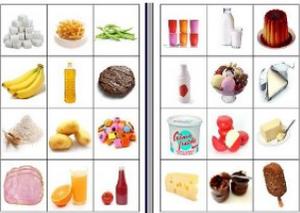
<p>Les animaux et les continents</p>		<p>d'observation du réel ou sur une image. -Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. - Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)</p>		<p>correspondants aux 3 lieux de vie travaillés et proposer de les placer sur les décors correspondant à leur lieu de vie. - Une fois l'ensemble des lieux de vie et des animaux connus, proposer de faire l'activité avec l'ensemble des planches et des étiquettes. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p> <p>Prolongement : placer les animaux sur un planisphère</p>	
 <p>Les animaux et leur lieu de vie</p>	<p>12 Planches lieux de vie 60 étiquettes animaux à trier planches de correction</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u> -Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image. -Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux. - Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)</p>	<p>- Connaître différents lieux de vie des animaux - Savoir dans quel lieu vivent les animaux à l'état sauvage. - Acquérir un lexique spécifique : le nom de quelques animaux et le nom de leur lieu de vie : désert, jungle, banquise, forêt ...etc - Trier, classer des photos d'animaux selon leur lieu de vie</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer. - Présenter les différents lieux de vie sur plusieurs jours , 3 par 3 en faisant une leçon en 3 temps : faire répéter chaque mot et discuter sur les images, montre-moi, nomme. - Présenter les 5 premières étiquettes animaux (vérifier l'acquisition du vocabulaire, sinon procéder à une leçon en trois temps) et les placer dans le bon lieu de vie. (faire la même chose avec une autre série d'animaux des 3 lieux de vie déjà appris) - Présenter à nouveau, un autre jour, les 15 étiquettes animaux correspondants aux 3 lieux de vie travaillés et proposer de les placer sur les décors correspondant à leur lieu de vie. - Une fois l'ensemble des lieux de vie et des animaux connus, proposer de faire l'activité avec l'ensemble des planches et des étiquettes. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
<p>Le squelette</p> 	<p>Les pièces du squelette des attaches parisiennes Une planche de correction</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u> Situier et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.</p>	<p>Reconstituer le puzzle du squelette Acquérir le lexique de quelques os du squelette</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer. - Reconstituer le puzzle avec l'élève en nommant les différents os du squelette. - Faire une leçon en 3 temps pour l'acquisition des principaux noms des os. - Laisser l'élève reconstituer le puzzle.</p> <p>Prolongement : l'élève peut réaliser son propre squelette en faisant le contour des différents os et en les découpant.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
 <p>Flotte ou coule</p>	<p>Une bassine d'eau 2 planches (coule/flotte) 24 étiquettes objets les 24 objets réels</p>	<p><u>Explorer le monde des objets et de la matière</u> Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme. Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux</p>	<p>- émettre des hypothèses sur la flottabilité de petits objets de la classe. - vérifier la flottabilité d'objets de la classe. - commencer à établir des critères de flottabilité</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer. - Présenter et nommer les différents objets de la barquette. - Présenter la bassine d'eau, plonger deux objets (un qui coule et un qui flotte), observer ce qui se passe et nommer/faire nommer les deux phénomènes. - Présenter les étiquettes et faire des hypothèses sur la flottabilité des objets représentés sur les photos et coller les étiquettes sur les planches. - Tester chaque objet dans la bassine. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>

	planche de contrôle	adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	- Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu. - Trier, classer des photos selon leur flottabilité.		
 <p>Magnétique ou Amagnétique</p>	<p>Une grande barquette</p> <p>2 planches (magnétique/magnétique)</p> <p>24 étiquettes objets</p> <p>les 24 objets réels</p> <p>planche de contrôle</p>	<p><u>Explorer le monde des objets et de la matière</u></p> <p>Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme.</p> <p>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).</p>	<p>- Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu.</p> <p>- émettre des hypothèses sur le magnétisme de petits objets de la classe.</p> <p>- connaître les propriétés de l'aimant et des objets qu'il attire.</p> <p>- Trier, classer des photos selon leur magnétisme</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter et nommer les différents objets de la barquette.</p> <p>- Présenter l'aimant à l'enfant en lui expliquant qu'il attire (colle sur) certains objets et pas d'autres (sans en dire plus)</p> <p>- Présenter les étiquettes et faire des hypothèses sur le "magnétisme" des objets représentés sur les photos et coller les étiquettes sur les planches.</p> <p>- Tester chaque objet avec l'aimant.</p> <p>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p> <p>- établir les propriétés des objets attirés par l'aimant.</p>	L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction
 <p>Les objets d'hier et d'aujourd'hui</p>	<p>18 cartes d'objets d'hier (ou moins)</p> <p>18 cartes d'objets d'aujourd'hui (ou moins)</p>	<p><u>Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace</u></p> <p>Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.</p>	<p>- distinguer des objets du passé des objets du présent.</p> <p>- connaître des objets du passé et leur « équivalent » dans le présent</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- On va mettre d'un côté les photos des objets qu'on utilisait dans le passé (avant) et qu'on n'utilise plus aujourd'hui et de l'autre côté les objets qu'on utilise aujourd'hui. (pas de vocabulaire nécessaire à cette étape.</p> <p>- Retourner les cartes pour la validation (point de couleur derrière les étiquettes du passé par exemple)</p> <p>- Si l'enfant montre un intérêt pour les objets du passé, introduire le vocabulaire (si possible trouver des objets du réel)</p>	L'atelier est autocorrectif, un point de couleur (ou gommette) au dos d'une des catégories.
<p>Laitier ou non laitier</p> 	24 étiquettes	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <p>Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.</p>	<p>Distinguer les produits qui contiennent du lait de ceux qui n'en contiennent pas.</p> <p>Enrichir son lexique avec le vocabulaire des aliments</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer.</p> <p>- Présenter le critère de tri : trier les aliments selon s'ils contiennent du lait ou non.</p> <p>- Présenter les 24 étiquettes photos, les faire nommer ou les nommer le cas échéant. Faire une leçon en 3 temps avec les mots peu connus ou inconnus.</p> <p>- Une fois l'ensemble des cartes connues, proposer de faire l'activité de classement des photos en fonction du critère laitier ou non laitier</p> <p>- Engager une discussion pour justifier le placement.</p> <p>- Retourner les cartes pour vérifier les deux familles</p>	L'atelier est autocorrectif: la vérification se fait en retournant les cartes.

