

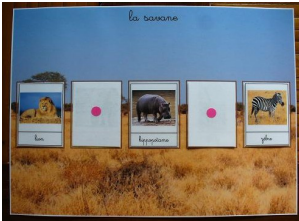





# ATELIERS DE CULTURE

(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>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- distinguer ce qui est vivant du non vivant</li> <li>- établir des critères de distinction du vivant et du non vivant</li> <li>- enrichir son vocabulaire avec le lexique des cartes du jeu.</li> <li>- Trier, classer des photos selon un critère : vivant/non vivant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre l'atelier et le nommer.</li> <li>- Présenter toutes les cartes du jeu, faire nommer ou nommer les noms.</li> <li>- 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.</li> <li>- Laisser l'enfant faire son tri.</li> <li>- Retourner les étiquettes pour vérifier le rangement : si toutes les étiquettes ayant une gommette rouge sont ensemble, l'activité a été réussie.</li> <li>- 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.</li> </ul>	<p>L'atelier est auto-correctif: les étiquettes ayant une gommette rouge doivent être rangées ensemble.</p>
 <p>Les animaux et les continents</p>	<p>7 planches continents 42 étiquettes animaux 7 planches de contrôle</p>	<p><u>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.</li> <li>-Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</li> <li>- Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)</li> </ul>	<p>Connaitre les différents continents</p> <p>Connaitre quelques animaux sauvages et savoir sur quel continent ils habitent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre l'atelier et le nommer.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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)</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</li> </ul> <p><b>Prolongement</b> : placer les animaux sur un planisphère</p>	<p>L'atelier est auto-correctif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</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></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaitre différents lieux de vie des animaux</li> <li>- Savoir dans quel lieu vivent les animaux à l'état sauvage.</li> <li>- Acquérir un lexique spécifique : le nom de quelques animaux et le nom de leur lieu de vie :</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre l'atelier et le nommer.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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)</li> <li>- Présenter à nouveau, un autre jour, les 15 étiquettes animaux</li> </ul>	<p>L'atelier est auto-correctif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>

<p>vie</p>		<p>d'observation du réel ou sur une image. -Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.</p>	<p>désert, jungle, banquise, forêt ...etc - Trier, classer des photos d'animaux selon leur lieu de vie</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>www.fofyalecole.fr</p>
 <p>Nage, vole, rampe, marche/saute</p>	<p>4 Planches modes de déplacements  32 étiquettes animaux  Planche auto-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.</p>	<p>- Connaître différents modes de déplacement. - Connaître pour chaque animaux du jeu son principal mode de déplacement. - Enrichir son lexique : nom des animaux, nom des modes de déplacement - Trier, classer des photos d'animaux selon leur mode de déplacement.</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer. - 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. - 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. - Une fois l'ensemble des animaux connus, proposer de faire l'activité de classement des animaux selon leur mode de déplacement. - Engager une discussion pour justifier le placement. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est auto-correctif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>
 <p>Les saisons (tri)</p>	<p>4 planches saisons  32 étiquettes images  planche auto-correction</p>	<p><u>Explorer le monde : Se repérer dans le temps et l'espace</u> 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.  - Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu.  - Trier, classer des photos selon les saisons qu'elles illustrent</p>	<p>- Prendre l'atelier et le nommer. - 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... <b>NB : on pourra faire une leçon en 3 temps pour l'acquisition du lexique des saisons.</b> - 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. - Une fois l'ensemble des images présentées, proposer de faire l'activité de classement des étiquettes selon la saison. - Engager une discussion pour justifier le placement. - Vérifier les réponses en s'aidant de la planche de correction.</p>	<p>L'atelier est auto-correctif: 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  planche de</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 adaptés à une situation, à des</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  - Enrichir son vocabulaire avec le lexique du jeu.</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 auto-correctif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction</p>

	contrôle	actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	- Trier, classer des photos selon leur flottabilité.		
 <p>Magnétique ou Amagnétique</p>	<p>Une grande barquette</p> <p>2 planches (magnétique/ amagnétique)</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 auto-correctif: la vérification se fait à l'aide de la planche de correction
 <p>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>	L'atelier est auto-correctif: 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 auto-correctif, un point de couleur (ou gommette) au dos d'une des catégories.



