

9 janvier 2012

S'approprier le langage.

Raconter une histoire (livre, marottes ou images) - Discussion sur la première de couverture - Attentes de lecture - Dessiner les personnages principaux ou un passage préféré de l'histoire - Écriture inventée de ce qui s'y passe

Etude d'un album et dessiner le personnage de l'histoire.

Images séquentielles : situer les événements par rapport aux autres (histoire ou moment de vie de classe si remplacement plus long)

Pour les TPS PS : reconnaissance de sa photo (cf celle qu'ils accrochent le matin), de camarades (dire leur prénom).

Quoi de neuf : raconter un épisode de son weekend, commenter un objet rapporté, boîte à trésor : cacher un objet dans un sac, émission d'hypothèses, toucher, reconnaître, verbaliser.

Jeu du téléphone chinois : dire un mot dans l'oreille d'un élève, et il doit le répéter à un autre et le dernier le dit à haute voix

Chanter les comptines : en chuchotant, en parlant normalement, avec une grosse voix

Sac opaque dans lequel est caché un objet pris dans la classe. Les élèves viennent toucher le sac ou toucher l'objet ou posent des questions pour trouver l'objet mystère.

Découvrir l'écrit.

Jeux de phonologie : taper les syllabes de son prénom, course aux syllabes (lignes de cerceaux, on saute de cerceau en cerceau en fonction du nombre de syllabes de son prénom, du nom d'un animal dont on a pioché l'image ou la figurine ...), trouver des mots qui commencent ou finissent pareil que son prénom (GS)...

Ecriture du prénom : étiquettes lettres à remettre dans l'ordre avec ou sans modèle suivant le niveau, écriture en capitale ou cursive suivant le niveau.

Graphisme sur ardoise, tableau, ...

Utilisation des ciseaux en lien avec des mini projets : découper et coller des bandes si "trait" dans progression en graphisme, découper des choses ciblées dans des magazines (lettres pour retranscrire le prénom, un mot outil issu d'un album ou personnages si travail sur le portrait ou objets divers pour faire du tri (couleur ou nature)...

Utiliser des matériaux pour écrire, représenter : laine, pâte à modeler, fil de fer (pour des mots, ...)

TPS PS : papier déchiré (crépon, couleur, peinture au rouleau : dans le dessin d'un animal d'une histoire ou pour couvrir (décorer) une page.

Pâte à modeler (faire des boules, des boudins...)

Tableaux à double entrée (3 niveaux différents, en double soit 6 tableaux en tout) imprimés/coloriés puis plastifiés. Les cases sont à remplir avec des petites fiches préalablement photocopiées/coloriées, plastifiées, découpées. Un peu long à préparer mais pratique à réinvestir! Cf. les anciens jeux de pré lecture chez Nathan.

- même principe avec un tableau de motifs graphiques noir et blanc : environ 3 colonnes (1-2-3), 5 lignes (A-B-C-D-E) en fonction du niveau (pour GS par ex); l'élève a aussi le même tableau mais vierge (plastifié) + les cartes de chaque motif graphique à replacer à la bonne place comme sur le modèle.

9 janvier 2012

Agir et s'exprimer avec son corps.

Rondes : le facteur n'est pas passé, mon petit lapin a bien du chagrin, Jean petit qui danse ...

Jeux collectifs : Minuit dans la bergerie, la rivière aux crocodiles, les déménageurs ...

Parcours de motricité

En salle de motricité jeu de la maison (mon cerceau est ma maison, quand j'entends la musique je me ballade, quand la musique s'arrête je rejoins ma maison) et en classe: dessiner les cerceaux (autour de gommettes), mettre un bonhomme par cerceau (une gommette par cercle dessiné).

Découvrir le monde.

Puzzles, pâte à modeler, jeux de construction, tamgram...

Puzzles plastifiés puis découpés (couverture d'album par ex) pratique à transporter même si en général il y en a dans les classes. Comme c'est nouveau les élèves sont intéressés

Jeux avec dés : jeu de la tour (légos, cubes encastrables...) : prendre le nombre d'éléments indiqués par le dé; quand il n'y en a plus, celui qui a gagné est celui qui a la plus grande tour; jeux de plateaux (type 3 petits cochons à adapter suivant le niveau : cf : <http://www.gommeetgr...s/jeumaison.pdf>) ...

Jeux de dés (de 1 à 6 et certains trafiqués de 1 à 3) et des pistes de jeu plastifiées. Au choix: une sorte de jeu de l'oie, le but être le 1er à l'arrivée en faisant avancer son pion du nombre de cases indiqués par les dés. Ou bien un certains nombre de cases dessinées: on prend autant de jetons ou de pâtes bref ce qui nous tombe sous la main pour remplir le nombre de cases qu'indique le dé.

Formes géométriques : dans la classe ou en carton : trier, classer, nommer, reproduire (contour ou gabarit (colorier l'intérieur pour faire apparaître la forme), décalquer, pâte à modeler), découper et coller (cf Paul Klee : <http://www.openprocessing.org/visuals/appl...smallImage.jpg>)

Images séquentielles : situer les évènements par rapport aux autres (histoire ou moment de vie de classe si remplacement plus long)

Demander de donner X objets, ranger les étiquettes nombres dans l'ordre croissant, décroissant

Je me dessine (travail du schéma corporel): un rond pour la tête, un ovale pour le corps (assez grand pour être décorer), tête, jambe,.... J'en profite pour "évaluer" leur compétences en graphisme en demandant de décorer avec du graphisme que l'on liste ensemble (une couleur par graphisme).

Faire dessiner un bonhomme sur une feuille en 1ère période puis 2ème, 3ème, etc, et les mettre ensemble au fur et à mesure puis montrer à l'élève le résultat : normalement il sera de plus en plus fini (des oreilles vont apparaître, des mains, un nez etc)

En regroupement, demander de toucher son nez, sa bouche, son front, et affiner au fur et à mesure, et aller de plus en plus vite

Algorithmes de perles

Tri de formes, de couleurs avec le matériel de la classe (légo, cubes...)

9 janvier 2012

Percevoir, sentir, imaginer, créer

Le portrait : à partir de l'observation de grandes œuvres, dégager différentes parties du corps (Jacques a dit) et réaliser son propre tableau d'artiste (fond à la craie grasse couchée, découpage de tête dans des magazines, corps en peinture, tchunkies...)

Réalisation d'une fresque collective : tracer des grandes boucles, les repasser en noir, colorier dans les boucles de toutes les couleurs.

A la manière de Mondrian (le trait horizontal et vertical : tracer à la peinture, feutre, craie grasse noir(e) + colorer quelques espaces avec des couleurs vives) ou de Claude Viallat (peinture d'un fond au rouleau : empreintes d'éponges de mêmes formes et assemblage pour réaliser une fresque collective)

Land art, sans avoir besoin de sortir beaucoup (parfois, la cour est une mine d'or !)

Gabarits de formes diverses (ronds par ex) découpés dans du plastique ou trouvé dans des emballages (minis mi-cuits Picard : faire des formes sur une feuille blanche au feutre (graphisme) ou/puis trouver des formes dans la classe pour compléter le "travail" sur la feuille.

Jeu de construction (construire la plus grande tour possible)...

Utiliser tout ce qu'on trouve dans la classe: mettre la table au coin dinette pour autant de personnes, transvasements (eau, pâtes, sable, semoule), perles pour motricité fine et algorithmes, lettres aimantées pour reconstituer des mots d'après un modèle, ardoise pour écrire d'après un modèle, pâtes à modeler pour motricité fines, gommettes, papier à déchirer/découper + collage, peinture, perles à enfiler, peinture, lego, jeu de construction, jeu de voitures, jouer en cuisine, puzzles, feuilles de graphisme plastifiées, pâte à modeler (escargot ou bonhomme), loto, dominos, memory ...