



Pôle maternelle 71

Liens « attendus de fin de cycle » et ateliers autonomes de manipulation

Compétences qui peuvent être travaillées à travers ce dispositif des AIM ; exemples d'ateliers .

Domaine	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions		
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour - découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	En aval de la séquence pour - s'entraîner - approfondir - réinvestir..
Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	Toutes les comptines, chansons, poésies, jeux de doigts de l'année Avec un coin-écoute : casque/tablette/ordi...	Ecouter avant d'apprendre en collectif, faire un choix parmi les comptines..(celle que je veux apprendre)	S'enregistrer..s'écouter..
<u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique :</u> Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).			<u>Ecouter</u> avec le coin-écoute ..retrouver des images ou des objets, faire des paires : syllabe d'attaque, rimes.. trier des cartes ou des objets :« j'entends/j'entends pas » Associer image ou objet avec des cartes « nombres de syllabes » .
Écouter de l'écrit et comprendre	-Ecoute libre d'histoires : dessiner les personnages,	Après avoir découvert le texte enregistré, choisir les marottes et jouer avec, dessiner le lieu /les personnages, un épisode de l'histoire etc	Ecouter de nouveau le texte étudié, jouer avec les marottes, s'enregistrer en train de raconter. Répondre à un interview enregistré : interview du

Des exemples



	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliser un sac à histoires, s'enregistrer. -Trier pour reconstituer les boîtes à histoires des textes connus. 		<p>loup, du petit chaperon rouge etc Faire <u>sa</u> « boîte à raconter » sur une histoire connue.</p>
<p><u>Découvrir la fonction de l'écrit</u> Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit</p>		<p>Chasse à l'écrit : prendre en photo avec tablette, collecter des écrits dans une boîte.</p>	<p>Trier écrits/ dessins/logos/ chiffres Trier types d'écrit/ mots et lettres / Jeu des paires : photo/type d'écrit (<i>caddy/liste de courses</i>)</p>
<p><u>Découvrir le principe alphabétique</u> connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie</p>	<p>Défi lettres : trouver les 3 graphies du plus grand nombre de lettres possibles de l'alphabet.</p> <p>Utiliser le clavier de l'ordinateur : prénom (dès Ms)</p>	<p>Découverte : tri de prénoms/mots connus/lettres</p>	<p>Apparier (progressivité) -prénoms dans les 3 graphies (dès Ps) -textes connus script/cursive 3 graphies -transcription texte connu script en cursive avec lettres mobiles puis clavier . (cf Brigaudiot in « langage et école maternelle »)</p>
<p><u>Commencer à écrire tout seul :</u> Écrire seul un mot en</p>			<p>On a déjà fait la démarche en collectif ou en groupe, on s'entraîne seul : - dans le coin -écrivain avec des supports connus..</p>

Des exemples



utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus			- avec le manège à histoires
---	--	--	------------------------------

Remarque : le geste d'écriture demandant la rigueur d'un apprentissage avec l'enseignant-e, les AIM semblent peu adaptés à cet apprentissage.

Domaine			
Construire les premiers outils de la pensée : découvrir les nombres et leurs utilisations			
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour	En aval de la séquence pour
		- découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	- s'entraîner - approfondir - réinvestir..
<u>Utiliser et étudier les nombres</u> Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales..			Reprendre des jeux utilisés en séquence.(du commerce ou réalisés avec les enfants) Lotos/dominos/ paires /jeu de familles (les différentes décompositions d'un nombre) Associer quantité et nombres : exemple « les fuseaux » : placer autant de bâtonnets que le chiffre indiqué. Associer différentes représentations d'une quantité

Des exemples



Domaine	Construire les premiers outils de la pensée : explorer formes, grandeurs et suites organisées		
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour - découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	En aval de la séquence pour - s'entraîner - approfondir - réinvestir..
Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance	<p>Ranger des bouteilles identiques opaques de la plus lourde à la moins lourde</p> <p>Empiler / ranger des objets du plus grand au plus petit (boîtes gigognes, poupées russes..., vêtements d'enfants ou de poupées)</p> <p>Ranger (verticalement ou horizontalement) des segments ou barres, bûchettes</p>		
Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	<p>Tangram - Attrimaths - Géoplans - Puzzles - Flexo, Mobilo, poly M, clipo ; lego et Cie...</p> <p>On peut ajouter les photos des réalisations produites; elles pourront servir de modèles.</p>		
Reconnaitre des formes planes , des solides Reproduire, dessiner des formes planes.	<p>Toute activité d' association et de tri.</p> <p>Installation de cubes/ différents solides avec modèles (réels, photos, notice) acromaths, polyM, triolo, légos, créanimaux</p>		
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	<p>Algorithmes de couleurs / de formes ab ab ab abb aabb abb abb abba abc ab On peut ajouter les photos des réalisations produites; elles pourront servir de modèles.</p>		

Des exemples



Domaine	Explorer le monde : se repérer dans le temps et l'espace		
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour - découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	En aval de la séquence pour - s'entraîner - approfondir - réinvestir..
<p><u>Stabiliser les 1ers repères temporels, introduire les repères sociaux:</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>Des tris d'images /photos qui pourront amorcer une séance d'apprentissage.</p>	<p>Des tris d'images/ lotos/paires : sur les saisons, les objets d'hier et d'aujourd'hui ...</p> <p>des évènements de la journée, de la semaine à ranger.</p> <p>un calendrier à reconstituer (en Gs)</p>
<p>Sensibiliser à la notion de durée Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps</p>			<p>Manipulation de sabliers : classer suivant la durée. Utiliser des instruments pour chronométrer des activités dans la classe.</p>
<p>Consolider la notion de chronologie</p>	<p>Images séquentielles</p>		<p>Images séquentielles de moments vécus (photos)</p>

Des exemples



Faire l'expérience de l'espace et le représenter	Lotos, dominos sur la topologie		Reproduire un parcours vécu..utilisation des miniatures du matériel Asco par exemple.
Découvrir différents milieux	Regarder des diaporamas photos	Activité de tris de photos.	Lotos de paysages

Domaine	Explorer le monde : le monde du vivant, de la matière et des objets		
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour - découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	En aval de la séquence pour - s'entraîner - approfondir - réinvestir..
<u>Découvrir le monde du vivant</u> : reconnaître, connaître les besoins des animaux et végétaux		Regarder des petites vidéos sur une tablette. Trier des photos (grande quantité)	<u>Autour des thèmes suivants</u> :déplacement des animaux, leur alimentation, lieu de vie.. activités de lotos/paires .. images séquentielles sur des plantations
<u>Découvrir le monde du vivant</u> : situer, nommer, représenter le corps humain	Pantin puzzles		Donner le matériel pour refaire le pantin par exemple.
Découvrir le monde du vivant : utiliser ses sens	Plus nombreuses chez les – 4 ans		
Explorer la matière et utiliser des objets	entrée par les 5 sens	Des notions à faire vivre : Exemple avant la séquence sur les aimants:surface	<u>Mettre à disposition le matériel pour refaire des</u>

Des exemples



	associer/retrouver/ ranger par des verbes d'action : visser/accrocher/ transvaser/tisser/ coudre/découper /modeler etc	aimantée beaucoup d'objets présentés pour faire un tableau..certains ne pourront pas tenir ! flotte /coule..	expériences .
<u>Manipuler des objets :</u> réaliser des constructions	Avec ou sans modèle ..en grand : briques /boîtes ...jeux de construction du commerce.		

Domaine	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques		
Attendus de fin de cycle	Ateliers pour s'exercer, s'entraîner et apprendre par la répétition	Ateliers liés à une séquence d'apprentissage	
		En amont de la séquence pour - découvrir (un matériel, une notion) - engranger du vécu - vivre une situation problème..	En aval de la séquence pour - s'entraîner - approfondir - réinvestir..
Arts plastiques : dessiner ; s'exercer au graphisme décoratif, réaliser des compositions plastiques, planes et en volume , observer et transformer des images	- dessins à compléter - graphismes à reproduire du plus simple au plus complexe - matériel à disposition, reproductions comme inspiration..pour collage/peinture/vol	Trier des reproductions, associer graphisme/photo, chasse au graphisme avec appareil photo.	Réinvestir : boîte avec le matériel pour refaire ..exemple : collage type Matisse

Des exemples



	ume etc		
Monde sonore: acquérir un répertoire	Écouter des comptines et chants	Découvrir les chants qui seront étudiés : dessiner..	S'enregistrer /s'écouter ..progresser (GS)
Monde sonore:affiner son écoute	Les boîtes à sons: retrouver les paires, ranger Au coin écoute : associer bruit/image	Jouer avec des instruments : trier/ranger .. Découvrir des musiques et y associer des images, dessiner ce qu'on ressent .	Associer instrument/son Réécouter

Des exemples