

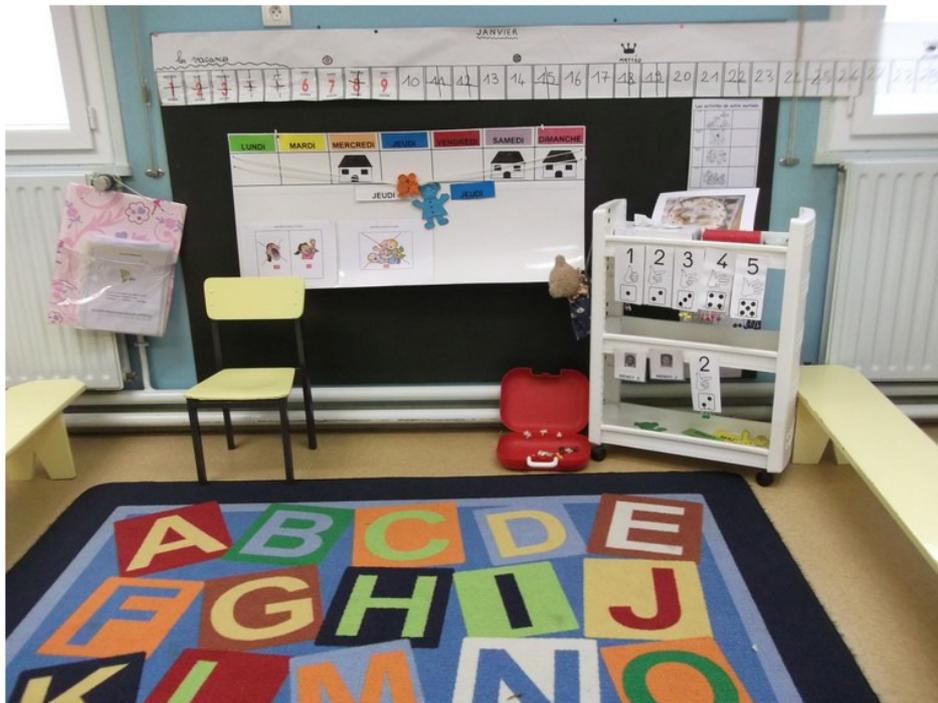
Cathy Berréhouc
Classe de TPS - PS
Ecole maternelle 16330 Saint Amant de Boixe

La classe - 4^{ème} période

Les règles de vie commencent à être acquises par les enfants à cette période de l'année.
Il faut néanmoins continuer à les rappeler, surtout après le retour des vacances :

- ⇒ ne pas crier
- ⇒ ne pas se battre
- ⇒ ne pas transporter les objets d'un coin à un autre (sauf les poupées qui ont le droit d'aller manger à la cuisine)
- ⇒ chercher son matériel et le ranger quand on a terminé

ESPACE REGROUPEMENT



C'est le coin repos l'après midi, il se ferme avec une porte coulissante.

Le matin, c'est là que nous nous asseyons pour les rituels, pour chanter et dire des comptines, pour parler ensemble...

Bien sûr, les rituels changent, le calendrier se complexifie, on commence à reconnaître le nom des jours, à dénombrer les absents comme Brissiaux (1 et 1, ça fait 2 et encore 1, ça fait 3...)

C'est aussi un espace pour bouger. Les petits ont besoin de mouvements : porteurs, jeux à bascules.

Une table avec leur verre personnel est à la disposition des enfants (au fond, près d'un évier) avec de l'eau pour qu'ils puissent boire si ils en ont envie.

ESPACE PEINTURE



Dans la classe, un grand espace pour peindre sur la table debout, ou sur le chevalet debout aussi. Il est placé près de la porte de la classe qui mène à la salle d'eau, car nous n'avons pas de lavabo dans la classe pour se laver les mains.

Le matériel est à la disposition des enfants sur la table devant eux.

Les tabliers sont à la disposition des enfants sur des cintres (tabliers en plastique qui se ferment par derrière avec un velcro).

Le matériel, les compétences varient en fonction de l'activité proposée.

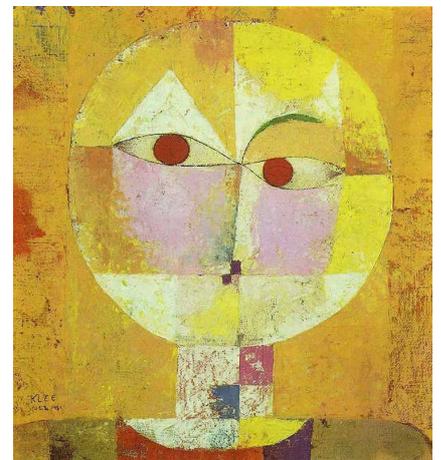
Cette période est axée sur le jaune, en raison du retour du printemps avec je l'espère le soleil. J'ai choisi comme œuvres artistiques :



Christopher Wool



Alexandre Calder



Paul Klee

ESPACE GRAPHISME - DESSIN

Plusieurs espaces sont à la disposition des enfants.

Compétences générales

Développer sa motricité fine : maîtriser son geste et affiner ses mouvements

Dessiner, tracer des dessins décoratifs (ronds, croix, points, lignes debout, couchées...)

Représenter (dessiner des personnages, des objets...)

Classer les différents outils dans les boîtes correspondantes

Associer les couleurs identiques entre elles (bouchons - feutres)

Faire écrire ou coller son prénom lorsque le dessin est terminé

Développer son autonomie et sa socialisation : prendre son matériel et le ranger, le partager

Compétences spécifiques de la période 4

- Occuper un espace feuille

- Représenter un personnage (d'album, de conte, maman,...)

- Mettre en couleur avec des crayons de couleur

- Faire du graphisme à partir des cartes du répertoire (motifs tirés de dessins d'enfants et observés sur des tissus africains) : observer et reproduire des motifs graphiques (les motifs sont fixés sur une ficelle en haut du chevalet)

- Dessiner avec l'index dans de la féculé pour affiner son geste

Matériel

Gros feutres - Feutres plus fins - Grosses craies grasses, pastel, crayons de couleurs

Feuilles de différents formats - Peinture en bidon individuel (chunkies)

Des « boîtes à dessiner », boîtes en bois contenant de la féculé de pomme de terre. Ces boîtes ont des formes différentes pour induire le mouvement : carrée, ronde, longue.



Graphisme - Dessin au chevalet

Debout devant sa feuille qui est attachée avec des épingles

A côté du chevalet, une étagère avec les différents outils et différentes feuilles, des panières avec dedans leurs boîtes d'étiquette prénom.



Le tableau et la table

Pour dessiner debout avec des craies, et une table pour dessiner assis



ESPACE POUPEE

Pendant cette période, les enfants pourront à plusieurs reprises laver des poupées :

⇒ En atelier de langage avec la présence de la maîtresse

⇒ Sous la surveillance de l'ATSEM

⇒ En autonomie, ils pourront jouer à faire semblant pour ne pas inonder la classe.

Ils pourront aussi jouer comme dans l'histoire : « 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3 »



Matériel

Différents doudous dans un coffre

Différents objets de toilette (peignes, brosse, biberon...) dans un panier rose

Une table avec beaucoup de téléphones

Plusieurs lits de différentes tailles avec différents poupons adaptés

Oreillers et couvertures aux couleurs assorties

Quelques vêtements de poupées

Une valise de docteur

Une valise de médicaments

3 poupées lavables

3 baignoires, et des jeux de baignoires en 3 exemplaires (canards, poissons, balles...)

Savons, gants, serviettes

Compétences générales

Développer l'imitation, la socialisation, l'expression et la communication

Compétences spécifiques de la période 4

- Enrichir les jeux symboliques
- Développer le schéma corporel
- Sensibiliser à l'hygiène corporelle
- Avoir des gestes précis
- Utiliser un vocabulaire précis et riche concernant les différentes parties du corps
- Dénombrer 3 objets

ESPACE MANIPULATION



Matériel

Bac avec du riz
Divers pots et récipients avec des bouchons à visser
Outils : petites cuillères, pelles, entonnoirs
Petits balais et pelles pour ramasser

Compétences générales

Développer sa motricité fine, manipuler avec précision
Développer sa socialisation : jouer à plusieurs, partager le matériel - Respecter le lieu, les règles

Compétences spécifiques de la période 4

Remplir, vider, transvaser, visser, dévisser
Ne pas jeter par terre ou sur les autres
Se servir d'une balayette pour ramasser

Modelage

Je rajoute une autre proposition de manipulation qui n'a pas d'espace propre.
Une boîte de pâte à modeler est à disposition des enfants à l'accueil sur la table de dessin où à un autre moment si la table n'est pas utilisée.

Matériel

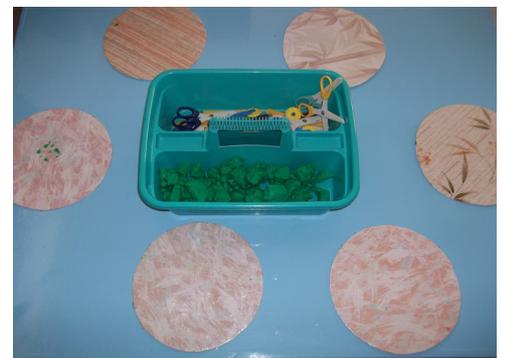
Pâte à modeler - Ciseaux - Couteaux et outils tranchants en plastique
Sets de table de formes rondes et plastifiés

Compétences générales

Développer sa motricité fine, manipuler avec précision
Développer sa socialisation : jouer à plusieurs, partager du matériel
Développer son imagination, sa création

Compétences spécifiques de la période 4

Représenter un visage
Modeler des colombins
Découper avec des ciseaux, des couteaux
Structurer l'espace proposé



ESPACE JEUX MATHÉMATIQUES - PUZZLES

- ⇒ Les perles de la période 3 restent pour continuer à réaliser des algorithmes. En effet, ce n'est pas acquis pour tous, il est nécessaire de continuer à s'entraîner.
- ⇒ Les puzzles à plusieurs morceaux restent aussi, pour les mêmes raisons.
- ⇒ De plus, même pour les enfants qui ont acquis ces compétences, il est nécessaire de continuer l'entraînement pour le consolider.



Matériel

- Puzzles à plusieurs morceaux (animaux, petits ours, véhicules)
- Véhicules de couleurs différentes
- Mosaflor pour réaliser des algorithmes
- Des perles en bois de toutes couleurs
- Le matériel est rangé sur la photocopie de l'objet ou sur sa photo
- Puzzles du plus petit au plus grand
- Puzzles du corps
- Encastrement avec des formes géométriques : ○ △ □
- Jeu de société avec des formes géométriques :



Compétences générales

- Développer son autonomie et sa socialisation : prendre du matériel, l'utiliser, le ranger
- S'entraîner
- Développer sa motricité fine : manipuler avec précision
- Affiner sa perception visuelle

Compétences spécifiques de la période 4

- Percevoir les différences de tailles
- Les ranger
- Développer sa perception du schéma corporel
- Manipuler des formes géométriques
- Reconnaître, nommer, associer des formes géométriques identiques

ESPACE BIBLIOTHEQUE



Matériel

Etagères, chaises, fauteuils

Série de « Petit ours brun », qui restent car les TPS en ont encore besoin

Albums et documentaires autour du visage

Différents albums à compter

6 albums identiques de :

⇒ 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3

⇒ Le ventre de la bête

⇒ Boucle d'or et les 3 ours

L'arbre des sacs à albums

Compétences générales

Manipuler correctement un livre

Respecter les livres, le lieu

Développer une attitude d'écoute, de lecteur

Reconnaître la couverture d'un livre (ranger le livre devant la photocopie de la couverture)

Reconnaître l'endroit de l'envers d'un livre

Choisir un livre d'après sa couverture

Reconnaître un livre déjà lu ou projeter une histoire sur une image

Décoder des images

Raconter une histoire

Augmenter son vocabulaire, sa syntaxe

S'initier au langage écrit, le réinvestir



Compétences spécifiques de la période 4

Suivre les règles de fonctionnement de la bibliothèque - Emprunter un livre

Lecture en réseau (visage et corps, albums à compter)

Suivre un album en écoutant le texte lu par la maîtresse (lecture suivie)

Compter, dénombrer jusqu'à 3

Emprunter un sac à album pour partager avec sa famille une lecture et un jeu

ESPACE CUISINE



Matériel

Vaisselle : assiettes, verres, couverts, tasses, bols → pour 4 personnes

Casserole

Poêle

Moulin à légumes

Râpe

Une chaise haute de poupée

Louche, passoire

Marrons - Fruits secs pour manipuler

Matériel de dînette ASCO (4 couleurs) en grand nombre

Sets de table de couleur

Des cartons symbolisant un nombre :

⇒ Constellation

⇒ Doigts de la main

⇒ trait

Compétences générales

Développer sa socialisation :

Participer à une activité collective

S'entraider

Accepter, écouter l'autre

Manifester un choix

Développer son langage

Développer l'expression et la communication entre enfants

Enrichir (et réinvestir) son vocabulaire pour désigner les objets, les actions et par la multiplicité des partenaires

Améliorer sa syntaxe pour être mieux compris par les autres

Comprendre le contenu d'un message, dialoguer

Développer sa motricité fine

Préciser ses gestes, contrôler ses mouvements

Transporter des contenus

Manipuler divers objets et matériaux

Compétences spécifiques de la période 4

Classer le matériel par couleur

Aborder la notion de nombres :

3 convives → 3 assiettes....

Compter et reconnaître les constellations

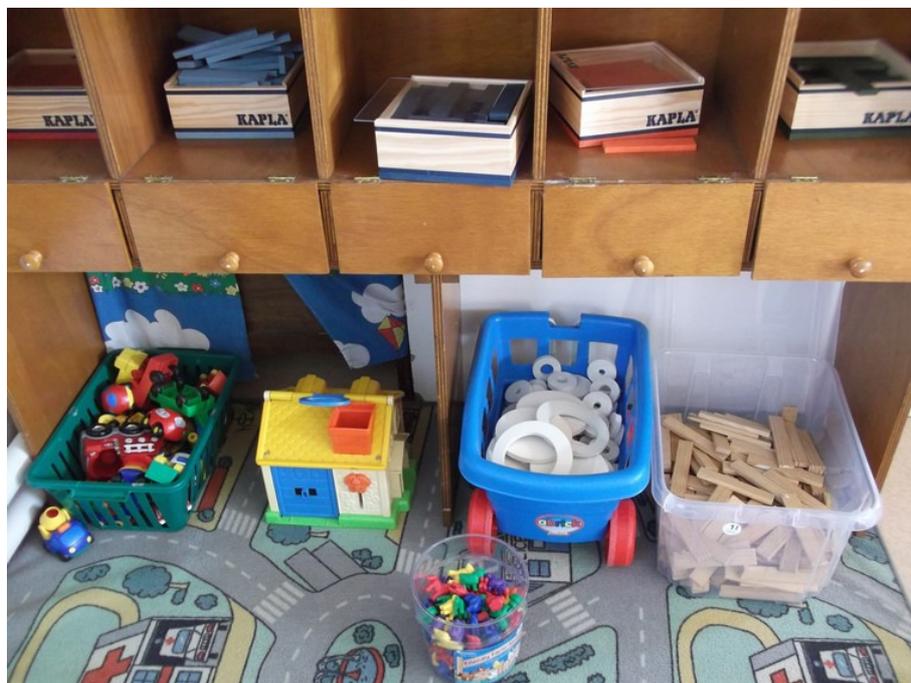
Décoder un symbole



ESPACE GARAGE - CONSTRUCTION

Je laisse le jeu de KAPLA, neutre et de toutes les couleurs, car les enfants ont mis longtemps avant de s'investir dans ce jeu.

Je rajoute sur le tableau les photos des constructions réalisées et des animaux en plastique pour inventer, imaginer.



Matériel

Tapis de circulation

Garage

Véhicules différents et de différentes couleurs

KAPLA neutre et de différentes couleurs

Photos de construction présentées et exposées sur le tableau

Photocopies de véhicules coupées en 2 à reconstituer

Animaux en plastiques

Un panier rempli des différents ronds en mousse

Compétences générales

Manipuler avec précision, développer sa motricité fine

Développer son autonomie : utiliser le matériel, le ranger

Jouer à plusieurs : développer sa socialisation

Compétences spécifiques de la période 4

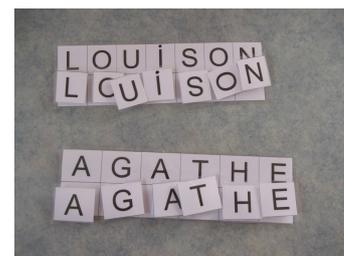
- Inventer, imaginer
- Construire, organiser, empiler
- Construire des circuits, des routes
- Construire en volume à l'aide des KAPLA
- Trier, classer
- Enrichir ses jeux grâce aux constructions de ses pairs

ESPACE LANGAGE



Matériel

- Une étagère à roulette
- les prénoms des enfants plastifiés à refaire avec des scratch
- Un cahier imagier par enfant avec le vocabulaire étudié en classe
- Un cahier de langage individuel :
 - ⇒ Un cahier petit format au prénom de l'élève avec sa photo
 - ⇒ Une page explicative
 - ⇒ Au fil des jours, chaque page avec une photo (prise avec appareil numérique et photocopiée puis découpée) et son commentaire.



Compétences générales

- Aider l'élève dans la construction de son langage.
- Aider prioritairement les élèves reconnus en difficultés.
- Travailler trois axes
 - ⇒ l'utilisation des pronoms (je, tu, il, nous ...)
 - ⇒ l'utilisation des temps (présent, passé composé, futur...)
 - ⇒ la complexification des phrases (plusieurs phrases reliées entre elles par des connecteurs : parce que, qui, quand...).

Compétences spécifiques de la période 4

- Faire des phrases simples
- Utiliser le pronom « je »
- Utiliser le présent et /ou le passé composé

- Enrichir le vocabulaire : les objets de la cuisine, du bain (en référence avec l'album « 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3 »)

ESPACE - DECOUVERTE DU MONDE

Nous gardons notre espace avec nos escargots car les enfants adorent l'observer et ils font maintenant partie de la classe.

De plus nous n'avons pas fini d'expérimenter.



Matériel

- Des escargots dans leur boîte
- des reproductions d'œuvres d'artistes
- des albums autour de l'escargot, histoires et documentaires

Compétences générales

- Observer un animal
- Etablir la synthèse des expériences et recherches faites autour de cet animal
- Représenter en dessin et volume (modelage) l'animal

Compétences spécifiques de la période 4

- Explorer le monde à travers la découverte du vivant : je nourris un animal
- Faire des hypothèses sur son alimentation (essai - erreur)
- Etablir la relation entre alimentation et excrétion
- Utiliser des livres documentaires tels que « L'escargot » de Nagata pour faire le bilan de ses connaissances.