

AUTOUR D'UN PROJET : INSTALLER UN POISSON ROUGE DANS LA CLASSE

PS

MS

GS

Actes de langage

Écouter
Prendre la parole chacun son tour en grand groupe.

Commenter un document illustré.
Se faire comprendre des autres.
Expliquer, Débattre, Projeter.
S'approprier et Réinvestir des productions langagières collectives.

Compétences

- Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange.
- Dire ce que l'on va faire ou ce que va faire un camarade.

- Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (installation du poisson, ...)

© Matern'ailles.net 2005

Dispositif déclencheur :

Lors d'une séquence précédente, les enfants ont découvert un objet mystère, emballé dans du papier. Après plusieurs explorations (visuelles, tactiles au travers de l'emballage, auditives en secouant doucement l'objet...) et formulations d'hypothèses, l'objet a été découvert : c'est un poisson rouge dans un bocal.

Phases d'apprentissages :

Étape 1, en classe entière

<< Ce document ([Doc langage oral 1a](#)) est présenté aux enfants : Que voit-on ?

Le bâton de parole qui matérialise la personne qui parle circule entre les enfants et les aide à suivre les règles de l'échange collectif.

Le texte « *Ne frappe pas sur l'aquarium !* » est lu par l'adulte en fin d'exploration

Étape 2, avec les MS/GS

La fiche d'installation du poisson ([Doc langage oral 1b](#)) >> est présentée aux enfants, comme dans l'étape 1.

On compare les recommandations et l'installation présente de notre poisson. Il manque des algues et des petits cailloux. Comment en obtenir ?

Après débat, nous convenons d'écrire un mot aux parents (dictée à l'adulte) pour demander des algues en plastique et partons dehors ramasser et << laver des petits cailloux que l'on aura trié en fonction de la taille.

Bilan (MS/GS) Atelier échelonné [Fiche LO1 >>](#):

Les enfants complètent les dessins. Le bilan oral se fait de façon individuelle au sein de l'atelier. **L'enfant est amené s'approprier et réinvestir les productions langagières élaborées par l'ensemble du groupe.** L'enseignant lui demande ce qu'il a dessiné et le sens des illustrations.

Prolongements :

Vivre ensemble

<<Le document « *Je ne frappe pas.* » est mis en débat (Voir Étape 1). On y retrouve la symbolique de la croix.

Sciences

Différents tamis sont mis à disposition avec du sable au sein d'un atelier sciences. Certains permettent de recueillir des petits cailloux, d'autres pas. On structurera les observations des enfants lors d'un débat autour des différents outils explorés.

Des sardines non vidées sont « disséquées » et dessinées.

Lecture :

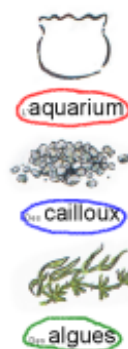
Recherche sur la fiche d'installation de mots à partir d'un [lexique >>](#).



Déroulement



Je ne frappe pas.



AUTOUR D'UN JEU : LE MÉMORY DES POISSONS

PS

MS

GS

Actes de langage

Prendre la parole à son tour.
 Décrire, pour jouer.

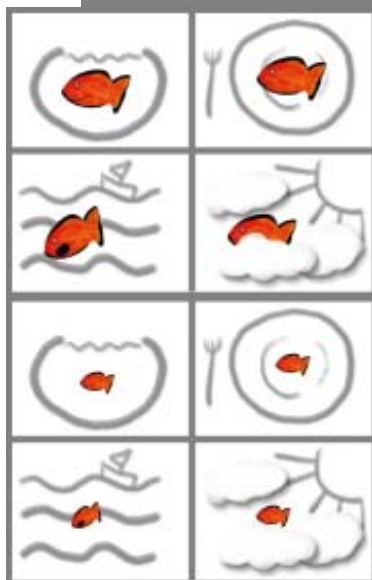
Localiser en utilisant le connecteur spatial « dans ».
 Manipuler différents contextes autour d'un même mot.
 (dans les nuages / dans l'assiette / dans la mer.)
 S'approprier et Réinvestir des productions langagières collectives.

Compétences

Attendre son tour de parole et rester dans le propos.

Décrire une illustration en se faisant comprendre.
 S'imprégner des orientations induites par l'enseignant pour produire une phrase complète, correctement prononcée.

© Matern'ailles.net 2005



Dispositif déclencheur et Phases d'apprentissages :

Nous jouons au memory des poissons en atelier, en utilisant d'abord le premier niveau (16 cartes + un requin). Les 17 cartes sont retournées sur la table, bien rangées pour pouvoir les repérer dans l'espace. Le joueur en retourne une, et doit si possible verbaliser ce qu'il voit avant de retourner la deuxième.

Si les deux cartes sont identiques, il les gagne, et rejoue.

Si elles sont différentes il les repose après avoir décrit la seconde.

S'il pioche le requin, panique à bord, on repose tout le plus vite possible, une morsure est si vite arrivée !!! On compte les cartes gagnées en fin de partie.

Lorsque les enfants connaissent bien le premier niveau, on introduit 8 nouvelles cartes ou figurent 2 poissons. Elles amènent les enfants qui produisent des phrases complètes à conjuguer : « Les poissons sont dans les nuages. »

Rôle de l'enseignant :

- Faire respecter la règle du jeu, une peluche peut être déplacée d'un enfant à un autre pour symboliser le tour du joueur.

- La verbalisation des cartes n'est pas indispensable au jeu, qui est ici le moteur de l'activité de l'enfant. Ceux qui ne souhaitent ou ne peuvent pas encore parler clairement n'y sont bien sûr pas obligés (Comment le pourrait-on ?!) . L'adulte verbalise alors pour lui les phrases, tout comme il améliore des productions incorrectes ou incomplètes en les reformulant. Pas à pas, quand ils en sont capables, les enfants s'approprient ce langage oral par imprégnation et essais.

L'acte langagier doit venir de l'enfant et ne peut être réduit à de simples exercices de répétitions forcées, aussi vite oubliées. Par ailleurs, ce type de langage (descriptif) très utilisé au sein de l'école appartient peu au registre familial. Il faut donc faire preuve de patience.

- À contrario, certains défauts de prononciation peuvent être repris brièvement en situation, en aidant l'enfant à prendre conscience du son qu'il produit, du placement de sa langue...

Déroulement

Bilan : Atelier échelonné Fiche LO2 >>>

Les enfants construisent leur jeu de memory en collant des petits ou gros poissons sur les 4 ou 8 cartes. Puis ils doivent reproduire exactement les mêmes cartes au cours d'un second atelier.

Le jeu sera emmené à la maison, pour, notamment, associer les familles à nos parcours d'apprentissages.

Rôle de l'enseignant : Lors du bilan individuel, à la fin du premier atelier, il note si l'enfant

- ☐ Participe et tente de décrire chaque image.....
- ☐ Se fait comprendre.....
- ☐ Prononce correctement.....
- ☐ Utilise le mot « dans »
- ☐ Formule des phrases complètes « Le petit poisson est dans l'assiette. »

Prolongement :

Enrichissement du jeu de Memory, en imaginant de nouvelles cartes.

Écrire la règle du jeu (Dictée à l'adulte).





DOCUMENTAIRES / FICTIONS

PS

MS

GS

Type de langage

Le documentaire / La fiction

Justifier à l'oral le classement.

Compétences

Explorer documentaires et fictionS en parallèle.

Savoir prendre des indices sur les albums pour trier.
Transférer ses compétences sur un support plus abstrait : la miniature de couverture d'album.

© Maternailles.net 2005

Déroulement

Dispositif déclencheur

Commentaire d'[Images](#)>> en grand groupe :

Les enfants questionnent, comparent deux images en grand groupe, le « Petit Poisson blanc » de Guido Van Genechten et le dessin réaliste d'un poisson rouge. Ils caractérisent ainsi deux types de représentations, l'une plutôt liée à la fiction, l'autre au documentaire.



Phases d'apprentissage :

Recherche dans la BCD :

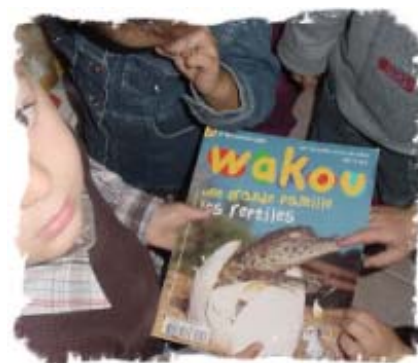
Chacun choisit 2 livres, un album de fiction et un documentaire, qui traite du sujet de son choix.

Atelier littérature :

Les livres sont explorés, triés dans deux caisses « Fiction » ou « Documentaire ».

(Voir [étiquettes](#))

Lors du bilan au sein de l'atelier, les enfants sont amenés à verbaliser les indices qui leur ont permis ce tri.



Bilan (MS/GS) :

Des miniatures de couverture de livres sont mises à disposition des enfants.

Ils trient dans un tableau celles qui leur semblent provenir d'un documentaire, et celles qui leur semblent venir d'une fiction.

Chaque enfant colle le nombre de couvertures qu'il est capable d'identifier.

Poissons	
Documentaires	Fictions



aîtrise du langage écrit / IO :

- > Familiarisation avec la langue de l'écrit
- > Découverte du principe alphabétique.



LE MOT, LA PHRASE : Travail autour de mots ou de phrases sensés pour l'enfant.

(*)

PS

MS

GS

Type de langage écrit

Le mot

La phrase

Compétences

Savoir repérer les lettres (Discrimination visuelle)
S'imprégner des graphies et sens des lettres.
Connaître le nom de certaines lettres de l'alphabet .

Savoir identifier des mots.
Imprégnation du fonctionnement de l'écrit (suite de mots, orientation, espaces, sens de lecture...)
Associer la chaîne parlée à la phrase écrite.
Produire de courtes phrases ou l'enfant est acteur.

Respecter la structure de la phrase écrite.
Découvrir progressivement les équivalences entre différentes écritures.
Se référer au répertoire de mots affiché dans la classe.

© Matern'ailles.net 2005

Déroulement

Dispositif déclencheur / en regroupement : Lire une phrase illustrée occasionnelle, « **Voici Bulle.** », Bulle étant la mascotte de la classe.

Phases d'apprentissage / **Atelier échelonné de lecture** : Avec des lettres mobiles, les enfants reconstituent le nom de la mascotte (C'est la première fois de l'année que cet atelier est mis en place, la cursive n'est pas encore introduite.)

Niveau 1 : Placer les lettres sur un modèle en majuscule, ou scripte, il s'agit ici de simplement reconnaître des lettres et de savoir les orienter.

Niv 2 : avec modèle réduit , en scripte ou majuscule, les enfants doivent effectuer une correspondance lettre à lettre, et orienter le mot correctement.

Niv 3 : En utilisant le répertoire mural, ou de mémoire (Savoir « photographier » un mot) Ils notent leurs réussites sur un **tableau**.



bulle



Jeux de lecture en regroupement :

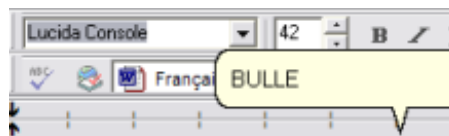
Les enfants de MS/GS produisent de nouvelles phrases pour illustrer des photos de vie "Voici Bulle et Anis" ,

NB : La phrase occasionnelle est choisie de manière à pouvoir intégrer les pré-noms. **Cela produit une signification forte pour l'enfant qui par ces manipulations d'étiquettes entre littéralement dans l'écrit, souvent avec émotion et plaisir.**

Bilan sur fiche (Atelier échelonné)

Actions possibles de l'enseignant :

- Laisser les enfants choisir le niveau de difficulté qu'ils pensent réussir.
- Permettre à ceux qui le souhaitent de :
 - > réaliser plusieurs fois une fiche pour acquérir confiance en soi et plaisir de "bien travailler"
 - > tenter une fiche plus difficile pour "faire de son mieux", pas uniquement ce qu'a programmé l'enseignant pour la section, qui correspond difficilement aux compétences de tous les enfants.



BULLE



Prolongement :

Productions écrites en atelier :

Avec avoir exploré la **fiche d'identité de Bulle**, travaillé sur les pré-noms, les enfants produisent leur propre fiche.

Au coin informatique, les enfants saisissent dans le logiciel du « magicien » des prénoms (Bloc notes avec voix de synthèse pour entendre ses écrits sur s



LITTÉRATURE ENFANTINE : AUTOUR D'UN AUTEUR, GUIDO VAN GENECHTEN

PS

MS

GS

Actes de langage

Répondre à des questions dans le cadre d'un jeu.
 S'imprégner d'un réseau langagier et d'une culture liés à l'exploration d'albums choisis.

S'approprier et Réinvestir dans un jeu de société des productions langagières extraites d'un livre.

Compétences

Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre.
 Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser (ici par les couleurs).

S'imprégner des orientations induites par l'enseignant pour produire des phrases complètes, à structure répétitive, correctement prononcées.

Faire preuve de méthodologie dans la gestion de son travail.

© Matern'iales 2005

Dispositif déclencheur

1-Lecture en grand groupe des albums de Guido Van Genechten. Rituellement, après chaque lecture, il est demandé aux enfants : « *Qui sont les personnages du livre ?* ».

2- Jeu des devinettes, lors d'autres regroupements :

« Je suis un personnage du livre « Petit poisson blanc ». Je pince et je suis rouge. Qui suis-je ? »

« Je suis un personnage du livre « 1,2,3 sommeil ! », je dors à l'envers, qui suis-je ? »

3- Production orale de devinettes par les enfants.

Phase d'apprentissage

Étape 1 : Atelier littérature

Des livres de Guido Van Genechten sont mis à disposition des enfants. Les plus jeunes apprennent à **feuilleter** sans déchirer, à **lire à l'endroit**, et dans le bon sens et chacun indique dans le tableau « **Littérature enfantine** » le ou les livres qu'il préfère, en collant son prénom à côté de sa couverture réduite.

Les élèves de Cycle III, ou des grands-parents volontaires peuvent être conviés à participer à cet atelier, le livre devient alors support de rencontres, de connivences, de plaisirs.

Étape 2 : Atelier langage avec le **jeu de La pêche** >>

Des dessins sont imprimés sur une fiche bristol.

Chaque personnage est découpé en rond de manière identique, un aimant est collé au dos de l'image.

Avec une canne aimantée les joueurs doivent retrouver la maman de petit poisson blanc. Lorsque l'enfant retourne sa carte, il doit répondre à la question extraite de l'album : « *Est-ce la maman de petit poisson blanc ?* » Il est invité à reprendre les phrases répétitives de l'album. « *Non, c'est une tortue et elle est verte...* »

<< Bilan / Atelier échelonné Fiche LEO1

Retrouver et colorier les personnages de l'album. Lors du bilan individuel, les enfants sont invités à réutiliser les phrases du livre.

Prolongement :

- Travailler progressivement sur la structure de l'album en introduisant de façon rituelle, de nouvelles questions : après « *Qui est dans l'album ?* »

qui se prêtait particulièrement aux albums de Guido Van Genechten, se demander « *Où se passe l'histoire ?* » sur un autre réseau d'albums, puis « *Comment ?* » et « *Quand se passe l'histoire ?* » sur des ouvrages ciblés.

- Peinture << *Qui se cache derrière les rochers, les algues ?...* (Fonds de différents bleus avec du drawing-gum, personnages et éléments peints à l'éponge...)



Déroulement

