



Parcours d'apprentissages
Langages en maternelle
Poissons

Période :

Domaines

(Instruction Officielles)

Situations > Objectifs / Compétences*Langage Oral***Communication et Langage en situation**

« Il accompagne une situation vécue. »

1- Installer un poisson rouge :

Après avoir lu et échangé autour de différents documents, les enfants s'occupent d'installer et d'entretenir un poisson rouge.

> Échanger oralement pour conduire un projet

- Respecter les règles d'un échange collectif (Niv1)
 Énoncer les différents temps du projet. (Niv2)

> Utiliser le champ lexical et sémantique

- Dire ce que l'on fait lorsqu'on entretient le poisson.
 Lors du bilan individuel, nommer ce qu'on a dessiné, (Niv1)
 Expliquer de façon compréhensible la fiche d'installation (Niv2)

DO1a
DO1
FO1**Langage d'évocation****2-Jouer au « Memory des poissons »**

Retrouver des images identiques (en évitant le requin) et les décrire. Fabriquer son jeu.

> Décrire, localiser

- Nommer les lieux « dans la mer », « dans l'assiette. »(Niv1)
 Produire des phrases correctes « Les poissons sont dans la mer. » « Le poisson est dans l'assiette. »(Niv2)

DO2
FO2*Langage Écrit***Fonction de l'écrit et Familiarisation avec la littérature****1-Trier documentaires et fictions**

Après avoir observé des images, trié les livres de la classes, les enfants classent des couvertures d'albums inconnus.

> Différencier documentaires et fictions

- Trier les livres de la classe (Niv1)
 Trier des couvertures d'albums inconnus.(N2)
 Justifier son classement : Pourquoi, à ton avis, est-ce plutôt une histoire qu'un documentaire ?(N3)

DE1
Étiquet
FE1**Familiarisation avec la langue de l'écrit****2-Jouer avec les mots :**

Lire une phrase et la manipuler en insérant le prénom des enfants : « Voici Bulle », « Voici Kévin ».

Produire un recueil des prénoms

> Établir une connivence entre l'écrit et l'enfant

- Reconstituer des mots sensés pour l'enfant (le prénom de la mascotte, des élèves), en plaçant chaque lettre sur son modèle (N1)
 Reconstituer de courtes phrases « Voici Bulle » « Voici Anne » en se référant aux outils de la classe (affichage, étiquettes...) (N2).
 Produire un livre collectif utilisant les prénoms (N 2-3)

DE2
At Lc
Tab Lc
FE2
Id
FE2b**Écriture****3-Écrire :**

L'enfant apprend à écrire un mot chargé de sens : le nom de la mascotte, son prénom.

> Entrer dans l'écrit (Écriture) Cf Abécécriture

- Écrire des lettres de BULLE, la marionnette de la classe en Majuscule. (N1), en cursive (N2)
 Écrire le nom de la marionnette, son prénom en majuscule (N2), en cursive (N3).

*Langage Oral et Écrit***Familiarisation avec la littérature et Langage d'évocation****1- Lire un réseau d'albums :**

Les albums de Guido Van Genechten

La pêche aux personnages

> Développer le goût des livres

- Signifier ses livres préférés parmi un réseau d'album (N1)
 Nommer les personnages « pêchés » (N1) et leur couleur(N2).
 Utiliser les phrases du livre : C'est la baleine et elle est bleue (N3)

At Lit
Jeupe
FOE1**Fonction de l'écrit****2 - Apprendre une chanson :**

Apprendre une chanson et identifier les caractéristiques de ce type d'écrit.

> Chanter et caractériser un type d'écrit (partition)

- Apprendre une chanson (N1)
 Recomposer la chanson puzzles (titre, partition, image)(N2)
 Identifier les caractéristiques d'une partition illustrée (N 3)

Dchan
Fch1
Fch2**Découverte des réalités sonores du langage****3- Jouer avec les sons :**

Reconnaitre les mots à une ou plusieurs syllabes pour placer le jeton correspondant

> Développer la conscience phonologique

- Scander (frapper dans ses mains) les syllabes d'un mot.

Dcpho
Fpho*Autres situations mises en place***Produire un cahier de vie de classe :**

Une fois par semaine, un groupe de MS/GS choisit des photos, les décore, les commente en dictant à l'adulte. Dès la MS les enfants complètent un mot du texte avec le casier alphabétique et progressivement proposent une écriture alphabétique pour certains mots.

> S'approprier le langage et l'activité scolaires

- Participer à l'atelier du cahier de vie (N1)
 Produire des phrases correctes (N2)
 Proposer des écritures *inventées* en utilisant les outils de la classe (N3)

Jouer aux jeux de « Catégo » :

Une fois par semaine, par petit groupe, nous suivons les jeux proposés dans le livre imagier « Catégo »

> Enrichir et organiser le langage

- Participer aux jeux (N1)
 Comprendre comment on catégorise des images, mots...(N2-3)



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

PS

MS

GS

Actes de langage	Écouter Prendre la parole en grand groupe, en respectant les règles du langage collectif.
	Commenter un document illustré. Se faire comprendre des autres. Expliquer, Débattre, Projeter, Argumenter. 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. (IO 2002) - Dire ce que l'on va faire ou ce que va faire un camarade. (IO 2002)
	- Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (installation du poisson ...) (IO2002)

© Maternales.net 2005



Déroulement



Je ne frappe pas.



Dispositif déclencheur :

Les enfants découvrent un objet mystère, emballé dans du papier. Après plusieurs explorations au travers de l'emballage (visuelles, tactiles, olfactives, auditives en secouant doucement l'objet...) ils formulent différentes hypothèses et en débattent. Puis l'objet est découvert : c'est un poisson rouge dans un bocal.

Rq : Le bocal n'a pas d'odeur, et c'est une information, laissons les le découvrir. On a parfois tendance à trop guider l'exploration des enfants en fonction de ce que l'on sait.

Phases d'apprentissages :

Étape 1, en classe entière, avec les PS/MS/GS

<< Ce document (Doc langage oral 1a) est présenté aux enfants : De quoi s'agit-il ?

Un bâton de parole circule entre les enfants. Il matérialise la personne qui parle et les aide à respecter les règles de l'échange collectif. La phrase « Ne frappe pas sur l'aquarium ! » est lue 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 : De quoi s'agit-il ?

On compare les recommandations et l'installation actuelle de notre poisson. Il manque des algues et des petits cailloux (pour que le poisson fouille, déplace...). Comment en obtenir ? Après débat, nous convenons d'écrire un mot aux parents (dictée à l'adulte) pour demander des algues en plastique et nous partons dehors ramasser et << laver des petits cailloux. (Les enfants les ramassent LIBREMENT, sans rappel de la consigne.)

Au retour dans la classe, on observe les différentes collections de « petits » cailloux : ils sont de tailles très différentes. Se pose alors à nous un problème : C'est quoi un petit cailloux ? Les enfants argumentent, tentent de trouver des réponses, des procédures. Un atelier de tri est organisé (ou sériation, en fonction des procédures énoncées.)

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 demande à chaque enfant au cours d'un bilan individuel ce qu'il a dessiné et pourquoi.

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; écumoires sont mis à disposition avec du sable, puis de la semoule au sein d'un atelier sciences.

Des sardines non vidées sont « disséquées » et dessinées.

Lecture :

Recherche sur la fiche d'installation de mots à partir d'un lexique .



AUTOUR D'UN JEU : LE MÉMORY DES POISSONS

PS

MS

GS

Actes de langage

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

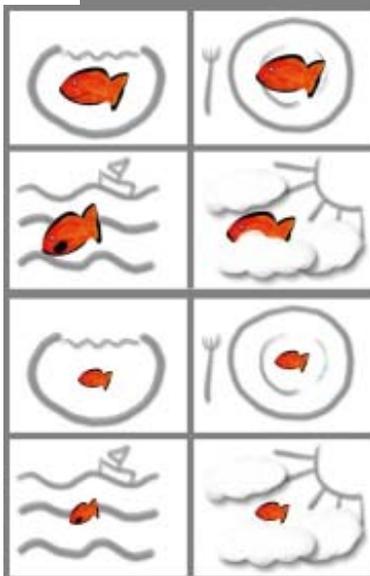
Localiser en utilisant le connecteur spatial « dans ».
 Manipuler différents contextes autour d'un même mot.
 (*dans les nuages / dans l'assiette / dans la mer.*)
 S'approprier et Réinvestir des productions langagières collectives.

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.

© Maternales.net 2007



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.* »

Rôles possibles de l'enseignant :

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

- L'adulte verbalise les phrases pour ceux qui ne disent (encore) rien, il améliore les productions incorrectes ou incomplètes en les reformulant. La description 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 ?!) . Mais pas à pas, les enfants s'approprient les mots, les phrases parfois silencieusement.

Déroulement

Par ailleurs, ce type de langage (descriptif) très utilisé au sein de l'école appartient peu au registre familial. Il faut laisser un peu de temps à certains enfants.

- 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...

Bilan : Atelier échelonné Fiche LO2 >>>

Les enfants construisent leur jeu de memory en collant 1 ou 2 poissons sur les 4 ou 8 cartes. Puis ils doivent reproduire exactement des cartes identiques 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.

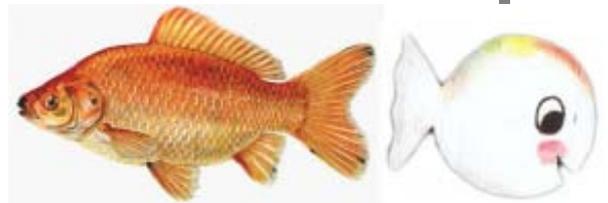
© Maternales.net 2007

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 :

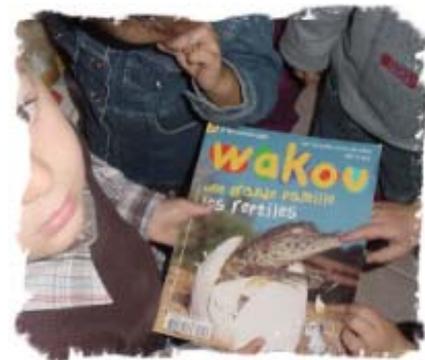
Recherche dans la BCD :

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

Atelier littéraire :

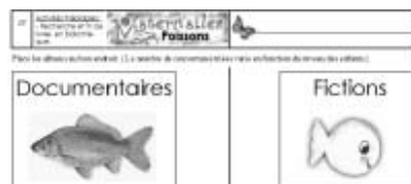
Les livres sont explorés, triés dans deux caisses « Fiction » ou « Documentaire ». (Voir étiquettes)

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.



Maîtrise 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.

© Maternales.net 2007

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**.


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 en-



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 pré-noms (Bloc notes avec voix de synthèse)



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 culturel lié à l'exploration d'albums choisis.

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

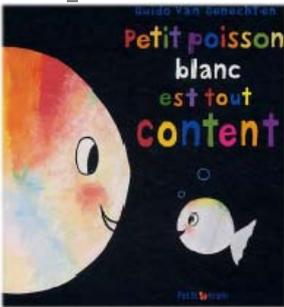
Compétences

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.

© Maternales 2007



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 X ?* ».
- 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. C'est l'occasion d'apprendre pour les plus jeunes à le **feuilleter** sans le déchirer, « *par le petit coin* », d'apprendre à **lire à l'endroit**, et dans le bon sens... Puis chacun indique dans le tableau « **Littérature enfantine** » le ou les livres qu'il préfère, en collant son prénom à côté de sa couverture réduite.

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 une question extraite de l'album : « *Est-ce la maman de petit poisson blanc ?* » Il est invité à reprendre à chaque fois les phrases répétitives de l'auteur : « *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 ?* » adapté aux albums de Guido Van Genechten, se demander « *Où se passe l'histoire ?* » sur un autre réseau d'albums, puis « *Que se passe-t-il ?* » 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

