

Mallette outils pour EFIV à l'entrée au CP au regard des compétences attendues en fin d'école maternelle

Ateliers et pistes de travail

Domaines d'apprentissages	Ateliers (A)/Pistes de travail (PT)
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	AL : atelier de langage – AE : atelier d'écriture
L'oral	
<p>Compétences de communication Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. → Montrer son besoin de communiquer</p>	<p>PT - Élaborer une grille d'observation afin de noter les moments d'échanges et la progression de l'élève. PT - Mettre en oeuvre un petit projet à présenter au groupe classe, à une autre classe, à l'école maternelle....</p>
<p>Compétence de compréhension orale ✓ Répondre à des questions sur l'environnement concret immédiat si l'on parle lentement et distinctement. ✓ Être capable d'associer un message oral à une image.</p>	<p>PT - Atelier d'écoute autour de documents sonores : imagier sonore, écoute/action...</p>
<p>Compétence de production orale/actes de parole ✓ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. ✓ Reformuler pour se faire mieux comprendre. ✓ Pratiquer divers usages du langage oral : → Nommer des objets → Raconter → Décrire → Expliquer → Questionner</p>	<p>Suite grille d'observation afin de noter les structures syntaxiques employées.</p> <p>PT - ATELIER/imagiers (tri/lexique – catégorisation, ...) AL - ATELIER/images séquentielles AL - Atelier/posters (ELI) PT - Atelier/fabrication-mode d'emploi PT - Atelier/questions</p>
<p>Compétence de production orale/Prononciation ✓ Répéter de manière intelligible. ✓ Ne pas présenter des difficultés qui gênent la compréhension. ✓ Ne pas confondre certains sons.</p>	<p>Suite grille d'observation afin de noter les sons et articulations posant problème. PT - Atelier de phonétique</p>
<p>Compétences linguistiques ✓ Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives). ✓ Manipuler des syllabes.</p>	<p>Suite grille d'observation afin de noter les sons discriminés et reconnus. AL - Atelier de phonologie</p> <p>PT - Comptines, jeux de mots</p>

L'écrit	
✓ Reconnaître les lettres de l'alphabet.	AE - Atelier alphabet/lettres manipulables AE - Atelier tri de lettres au milieu d'autres signes AE - Discrimination visuelle de lettres (jeux de dominos, lotos...)
✓ Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire: cursive, script, capitales d'imprimerie.	AE - Atelier écriture de son prénom avec des lettres mobiles (avec modèle puis sans modèle) AE - Atelier reconstitution des mots avec des lettres mobiles à proposer dans les différentes écritures (majuscules, scriptes, cursives), à coller avec modèle PT - Manipulation de cartes à associer dans les différentes polices d'écriture
✓ Copier à l'aide d'un clavier.	PT - Copier des mots sur un clavier , d'abord en majuscules, puis en minuscules (prénom, prénoms de la classe, mots modèles...) et constater les correspondances
✓ Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle. ✓ Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	PT - Entraînement sur tableau, ardoise ou autre support effaçable permettant l'acquisition du geste graphique
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique	AE : atelier d'expression AG : atelier de graphisme
Graphisme	
✓ Dessiner ✓ S'exercer au graphisme décoratif + exercices graphiques Proposition de progression : 1- Le point 2- Les lignes verticales 3- Les lignes horizontales 4- Les ronds 5- Les obliques 6- Les lignes brisées 7- Les spirales 8- Les ponts droits/envers 9- Les vagues 10- Les créneaux 11- Les boucles montantes/descendantes	AE - Dessin libre Pour chaque motif graphique : ❶ Activités de découverte ❷ Activités d'entraînement ❸ Activités de réinvestissement en vue d'une production valorisante <u>Propositions d'activités :</u> PT - Répertoire graphique PT - Travail de graphisme/calligraphie en atelier dirigé <u>Supports d'activités :</u> AG - Atelier pistes graphiques AG - Atelier fiches inductrices au graphisme <u>Jeux :</u> AG - Jeu Dominos des formes graphiques AG - Jeu Memory des formes graphiques

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

AN : atelier sur les nombres – AF : atelier sur les formes
AM : atelier sur les mesures – AR : atelier reproduire
AA : atelier algorithmes – AT : atelier tracés

Découvrir les nombres et leur utilisation

Utiliser les nombres

- ✓ Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- ✓ Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- ✓ Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- ✓ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- ✓ Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

- PT - Manipulation petit matériel** (jetons, bouchons, trombones ...) pour :
- ✓ Évaluer et comparer des collections
- JEU DU POISSON - NUMÉRATION - CHIFFRES ET CONSTELLATIONS**
JEU DU COCHON - NUMÉRATION - CHIFFRES ET CONSTELLATIONS
- ✓ Réaliser une collection dont le cardinal est donné
- PT - Collections terme à terme**
- ✓ Réaliser une collection égale à une collection proposée

Étudier les nombres

Apprendre à se déplacer sur une piste

- ✓ Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- ✓ Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- ✓ Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- ✓ Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- ✓ Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

AN - Jeux de pistes

- ✓ Utiliser le nombre pour exprimer une position

AN - Jeu du lapin

- ✓ Reconnaître et utiliser un symbole (chiffre, constellation, doigts, objets divers) pour aller chercher une quantité équivalente

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Explorer des formes

- ✓ Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.
- ✓ Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)
- ✓ Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).

- PT - Maison à encastrer** : la forme du trou correspond à la forme de l'objet à encastrer
- PT - Blocs logiques à trier selon la forme** (dessinée dans la boîte) (4 boîtes triangle, rond, carré, rectangle)
- PT - Classer des objets photographiés selon leur forme**
- AF - Loto des formes**
- PT - Imagier des formes** : photo ou dessin et nom
- PT - création de formes avec des baguettes** (3 pour triangle, 4 pour carré, rectangle)
- PT - Jeux en bois + balles de ping-pong** → création libre (prendre photo)

Explorer des grandeurs

- ✓ Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur (ou de masse ou de contenance).

- PT - Classer des objets selon leur volume** (avec image ou photo des volumes)
- PT - Ranger du plus petit au plus grand** : pailles de couleur de différentes couleurs / crayons de couleur
- PT - Mesure de la taille des enfants au mur**

<p>Algorithmes</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. 	<p>PT - Avec des perles de couleur à enfiler : faire des modèles simples et de plus en plus complexes PT- Faire des algorithmes avec des gommettes</p>
<p>Reproduire</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides). 	<p>PT - Avec blocs logiques : photographier des modèles à reproduire PT - Avec des formes en volume (jeux en bois) : idem PT - Jeux de légo : modèles à suivre AR - Tangram : 7 pièces et modèles PT - Puzzles à fabriquer : photo à reconstituer AR - Mosaïque à reproduire PT - Empreinte des formes en pâte à modeler</p>
<p>Tracer, reproduire, dessiner des formes planes.</p>	<p>AT - Les blocs logiques deviennent des gabarits : faire le tracé du tour et dessiner à l'intérieur AT - Utiliser une règle AT - Utiliser des pochoirs - Manipulation avec des allumettes ou des « Kaplas »</p>
<p>Se repérer dans le temps et l'espace</p>	
<p>Le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. ✓ Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. ✓ Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. <p>L'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. ✓ Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. ✓ Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). ✓ Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications. 	<p>PT - Images séquentielles/chronologie en photos d'une activité vécue</p> <p>ATELIER/images séquentielles</p>