

Un fichier d'activités ! Pourquoi ? Pour qui ?

1	PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE	11
2	LE LANGAGE : UN OUTIL DÉTERMINANT POUR L'AVENIR DE L'ÉLÈVE	15
	2.1 Considérations psychologiques	16
	2.2 Considérations pédagogiques	17
	2.3 Démarche didactique	18
3	LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT	21
	Être enseignant dans une classe maternelle, c'est...	
	3.1 ... assumer une double fonction	23
	3.2 ... s'inscrire dans un travail d'équipe	23
	3.3 ... assurer une présence indispensable	23
	3.4 ... appliquer ses connaissances en psychologie	24
	3.5 ... réfléchir aux aspects techniques de sa pratique	24
	3.6 ... dynamiser les projets	25
	3.7 ... savoir gérer le temps et les espaces d'apprentissage	25
4	LES DIFFÉRENTS ESPACES D'APPRENTISSAGE	27
	L'organisation de la classe	28
	4.1. Un principe de base	29
	4.2 Un regard sur chaque type d'espace	30
	4.3 Le matériel	32
	4.4 Des outils	32
	4.5 Pour réguler l'organisation des espaces	33
	4.6 La gestion du temps	35
	Le fonctionnement des espaces d'apprentissage	38
	4.7 L'espace d'apprentissage spontané	38
	4.8 L'espace d'apprentissage dirigé	39
	4.9 L'espace d'apprentissage stratégique	39
	4.10 L'atelier dit « en tournante » (ou carrousel)	40
5	POUR ANIMER... LES DIFFÉRENTES ACTIVITÉS	41
	• Le monde des histoires, contes, légendes, fables...	42
	• La dramatisation	43
	• Le guignol	44
	• Le jeu de rôle	45
	• La poésie	46
	• La découverte... des découvertes	48
	• Le vécu du jour	48
	• La lecture d'albums	49
	• Les comptines	50
	• Le projet	50
	• Le magasin	52
	• La ludothèque	53
	• La bibliothèque	54
	• L'espace cocooning, de détente, de bien-être	55
	• Le contrat	56



SOMMAIRE

6	POUR S'ACCORDER SUR LA TERMINOLOGIE	52
6.1	Le contexte mobilisateur	58
6.2	Le jeu	58
6.3	Le défi	59
6.4	La situation-problème	59
6.5	La découverte	60
6.6	Le contrat	60
6.7	Le projet	60
6.8	L'objectif d'apprentissage	61
6.9	Les compétences	62
6.10	La différenciation	62
6.11	Le bilan	63
6.12	Les traces	63
6.13	L'évaluation	63
7	UN RÉSUMÉ DES CONCEPTS PÉDAGOGIQUES UTILISÉS	65
8	FICHES CLASSÉES ET DÉTAILLÉES PAR ESPACE D'APPRENTISSAGE	69
	• Rassemblement	73
	• Langage	83
	• Lecture et bibliothèque	93
	• Mathématique	103
	• Éveil scientifique et technologique	113
	• Psychomoteur	123
	• Ludothèque	135
	• Bacs à manipulation	141
	• Graphisme	149
	• Arts plastiques	155
	• Peinture	161
	• Modelage	167
	• Musical	175
	• Jeux symboliques	183
9	DES PROJETS POUR LA CLASSE	193
	• Réalisation de la maquette de « Didi Bonbon »	195
	• Aménagement d'un snack	199
	• Organisation d'un goûter en couleurs	203
10	ANNEXES	209
	Des comptines, des chants, des poésies...	211
	Des histoires à raconter, à vivre, à jouer...	223
	Des règles de jeux	229
	Des recettes, des modes d'emploi, des outils pour la classe ...	232
11	BIBLIOGRAPHIE	243