

LES RITUELS

Types d'activités rituelles	Intérêt de l'activité	Conditions de mise en œuvre
Activités rituelles globales	<ul style="list-style-type: none"> - Sécuriser - Donner des repères sociaux - Construire des habitudes scolaires 	<ul style="list-style-type: none"> - Limiter la durée surtout en regroupement - Prévoir des activités qui ont du sens et du contenu - Construire une progression sur l'année, a fortiori sur le cycle - Définir clairement le rôle de l'enseignant
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> - Faciliter la transition entre la maison et l'école - Favoriser le rapprochement avec les pairs - Construire les règles de civilité - Permettre des échanges adulte/enfant 	<ul style="list-style-type: none"> - Privilégier l'accueil des enfants - Proposer des activités variées et progressives tout au long de l'année - Enrichir le matériel des coins jeux - Préférer la conversation avec de tout petits groupes à l'accompagnement superficiel de tous les élèves
Appel	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience de son identité sociale - Apprendre à réagir à la sollicitation de l'adulte - Prononcer un énoncé minimal 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le prénom et le nom de chaque élève - Regarder chaque élève au moment où on l'appelle et le mettre en confiance - Introduire progressivement des réponses plus élaborées : "je suis là, je suis présent..."
Comptage des présents	<ul style="list-style-type: none"> - Favoriser l'intégration au groupe - Apprendre de la chaîne numérique - S'exercer au maniement de la numération (comptage, surcomptage, utilisation du complément) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter d'abord les élèves puis des étiquettes - S'assurer de la rigueur de la procédure de dénombrement (rythme de récitation de la comptine numérique, geste support...)
Écriture de la date	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des repères temporels - Découvrir le caractère cyclique des jours de la semaine et le caractère irréversible du temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Limiter cette activité à l'écriture de la date du jour pour les petits - Proposer divers calendriers au fil de l'année et surtout du cycle
Observation de la météo	<ul style="list-style-type: none"> - Développer les compétences sensorielles - Enrichir le vocabulaire - Sensibiliser à des règles de prévention et d'hygiène 	
Récitation des comptines	<ul style="list-style-type: none"> - Développer la mémoire auditive - Développer les capacités langagières 	<ul style="list-style-type: none"> - Se montrer attentif aux petits parleurs - Revenir régulièrement sur les comptines apprises antérieurement
Présentation des activités	<ul style="list-style-type: none"> - Développer les capacités d'attention - Apprendre à anticiper - Apprendre à reformuler - Commencer à identifier les domaines d'activités 	<ul style="list-style-type: none"> - La présentation doit s'adapter en fonction du temps d'écoute possible (prise en compte de l'âge des enfants)

LES COINS JEUX ET LES ESPACES

Espaces	PS	MS	GS	Objectifs (ordre croissant de la PS à la GS)
Espace manipulation	<ul style="list-style-type: none"> - Table évidée ou bacs contenant du sable (varier en utilisant des graines, de la semoule ou de l'eau) - Matériel varié : bouteille de tailles, de formes et de contenance diverses, entonnoirs, moulins à sable ou à eau, cuillères, seaux, pelles, moules, passoirs, éponges, grosses seringues à piston... - Petit personnages ou éléments de paysage. 	Diminuer la fréquence en fonction de la section		<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des matériaux variés et observer les effets de cette manipulation. - Jouer librement ou dans le cadre de petits défis (remplir le plus vite un bocal avec une cuillère...) - Installer et ranger le matériel - Communiquer - Dialoguer
Espace expérimentation	<ul style="list-style-type: none"> - Appareils technologiques de récupération à démonter, à apprendre à utiliser (réveil, engrenages, téléphone, ...) - On pourra envisager ensuite des petits systèmes pour visser, fermer, ouvrir, enfoncer, insérer, lacer, entrelacer, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Soins aux élevages ou plantations assurés par les élèves. - Instruments d'observation (loupes, thermomètres, baromètres...) - Appareils techniques (lampes de poche, réveil, mécanismes divers...) à démonter, à remonter ; 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir des appareils techniques plus complexe - Donner plus de responsabilités pour les élevages et plantations 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer un élevage, un mécanisme, un élément naturel de façon libre ou orientée (relation duelle avec la maîtresse) - Manipuler instruments et objets - Monter et démonter des appareils simples - Communiquer - Dialoguer
Espace bibliothèque	<ul style="list-style-type: none"> - Livres en doubles exemplaires pour favoriser les échanges. - Album de photos de la classe - Ouvrages liés au sujet d'étude du moment - Fonds d'ouvrages variés à enrichir au cours de l'année 	<ul style="list-style-type: none"> - Même matériel que la PS - Matériel audio lecteur de cassettes ou de CD avec écouteurs 	Le fond sera enrichi	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir de nouveaux ouvrages - Relire les ouvrages connus pour soi, pour les autres - Consulter albums et imagiers - S'isoler pour entrer dans le groupe classe progressivement - Dialoguer - Découvrir la fonction et la spécificité de quelques types de supports - Classer les ouvrages et organiser la bibliothèque

Espaces	PS	MS	GS	Objectifs (ordre croissant de la PS à la GS)
Espace production	<ul style="list-style-type: none"> - Peinture - Découpage, collage - Dessin avec pastels, craies, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin : supports de tailles, formes, textures différentes : feutres, crayons, stylos, craies... - Compositions plastiques avec matériaux divers à introduire de façon permanente (cartons, calques, papiers, ...) et de façon progressive (terre, pâtes variées, ...) 	<p>L'atelier de l'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Outils scripteurs, colle ciseaux, papier - Magazines et journaux à découper - Imprimerie (du commerce), - Casiers avec les lettres de l'alphabet - Ordinateur ou machine à écrire 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher une information, une liste d'ouvrages liés à un même thème. - Expérimenter outils, supports et médiums divers - Expérimenter plusieurs techniques de dessin - Exprimer, inventer des expériences vécues ou imaginaires.
Espace jeux <i>Cet espace évolue, se transforme au cours de l'année (faire varier les jeux proposés)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de construction type Clippo, cubes, emboîtements, blocs magnétiques... - Voitures - Puzzles, encastremets - Ferme / animaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de construction type Duplo, cubes, etc. - Personnages - Voitures, garage - Maisons, éléments de paysage - Puzzles 	<ul style="list-style-type: none"> - Kapla - Meccano - Engrenages - Circuits à construire - Puzzles - Mosaïques 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler - Construire, créer. - Construire avec une fiche technique - Participer à des concours - Communiquer - Dialoguer
"Coins" Jeux d'imitation	<p>En PS, les coins sont presque vides en début d'année pour s'enrichir progressivement en accessoires divers.</p> <p>La cuisine :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Table, sièges, cuisson, placard - Vaisselle pour 4 - Casserole, poêle - Aliments <p>La chambre :</p>	<p>Les coins de la PS s'enrichissent.</p> <p>Des coins plus complexes apparaissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le salon de coiffure - La marchande de fruits et de légumes 	<ul style="list-style-type: none"> - L'épicerie : marchandises diverses, caisse, monnaie d'échange (fabriquée en classe), balance, paniers, etc. - Les déguisements : vêtements, chapeaux, chaussures, foulards, bijoux, lunettes, accessoires divers, maquillage, miroirs, appareil photo. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'exercer aux règles d'échanges langagiers propres à ces espaces - Jouer librement, apprendre à utiliser certains outils, ustensiles. - Classer le matériel, ranger, nommer. - Déterminer les règles de fonctionnement de l'espace

Espaces	PS	MS	GS	Objectifs (ordre croissant de la PS à la GS)
	<ul style="list-style-type: none"> - Autant de lits, de draps, de couvertures que de poupées (taille, sexe et couleur différents) - Papiers peints réalisés par les enfants - Vêtements adaptés d'hiver et d'été - Couches, biberon - Accessoires pour bébés. <p>La salle de bain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miroirs - Baignoire, gants, serviettes - Peignes, sèche-cheveux, bigoudis - Coton 		<ul style="list-style-type: none"> - Le docteur, la pharmacie : médicaments, bandelettes, blouse, coton, etc. 	