

## Comment permettre à l'enseignant d'observer les apprentissages des élèves?

### Aménagement des espaces de la classe et carnet de suivi

Les espaces sont des **vecteurs de l'apprentissage** mais les laisser en « libre-service » ne suffit pas. Leur utilisation devra comprendre un temps de découverte, un temps d'apprentissage et des temps de réinvestissement.

**L'articulation entre manipulation et verbalisation** va permettre à l'enfant de construire les apprentissages.

Les observations pendant les différents temps (découverte, apprentissage, réinvestissement) sont fonction des objectifs de l'enseignant pour tel enfant en particulier : il s'implique ou pas dans le jeu, il communique ou pas, quel vocabulaire il utilise, quel comportement envers ses camarades (joue seul/s'associe avec d'autres enfants, prête le matériel), il respecte le matériel, il sollicite de l'aide auprès d'un autre enfant, de l'adulte, il est le meneur, il est créatif,...

### Dans les différents espaces, quatre étapes d'apprentissage :

**Etape 1** : jeu libre, manipulation libre (découverte)

**Etape 2** : verbaliser, reproduire un modèle, s'exercer...

**Etape 3** : aller plus loin, développer son geste, enrichir...

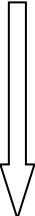


**Etape 4** : produire de manière autonome, adapter son geste aux différentes contraintes.

**Les espaces** : - Jeux d'imitation (espaces cuisine, voitures, poupées)

- Jeux de construction (espace construction)


- Jeux graphiques (espace graphisme)

## Espace cuisine

	Compétences	L'aménagement doit...	Les activités possibles	Consignes possibles	Lien vers le carnet de suivi
<p><b>PS</b></p> 	<p><u>Compétences langagières :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nommer les objets</li> <li>Communiquer avec les adultes ou les pairs en se faisant comprendre</li> <li>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</li> </ul> <p><u>Compétences mathématiques:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>évaluer et comparer des collections d'objets par des procédures numériques ou non numériques.</li> <li>Découvrir les nombres et leur utilisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer du matériel de cuisine de taille réelle ou adaptée aux enfants.</li> <li>Proposer du matériel en quantité limitée et introduit progressivement : 6 assiettes, verres, couteaux, fourchettes, cuillères, petites cuillères, 3 ou 4 casseroles, poêles...</li> </ul> <p>Quelques éléments : cuisinière (four), évier, table, chaises</p> <p>Des aliments : fruits, légumes courants, emballages divers (pâtes, riz, farine, sucre, sel, café, thé, chocolat...), conserves, bouteille de lait, fromage, pain</p>	<p>Les élèves jouent avec des objets familiers.</p> <p>Ils jouent des rôles familiaux connus et marqués : père, mère, bébé, grand frère, grande sœur...</p> <p>Dans la cuisine on peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>manger, faire manger les poupées,</li> <li>ranger, classer et trier la vaisselle par catégorie : assiettes, verres, fourchettes, couteaux</li> <li>préparer des repas différents</li> <li>faire chauffer le biberon ou le petit pot</li> <li>mettre le couvert.</li> </ul> <p>Les élèves créent leur cadre, ils mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs ou en jouant un rôle.</p>	<p><u>Phase de découverte:</u> du matériel, des actions possibles dans cet espace</p> <p><u>Phase d'apprentissage :</u> répondre à une consigne de l'enseignant, <i>un scénario</i></p> <p><u>Exemples :</u></p> <p>Désigner le matériel, les objets.</p> <p>Demande les aliments qu'il te faut au cuisinier</p> <p>Demander un ustensile ou un aliment d'après une photo dans une situation de communication</p> <p>Décrire, expliquer son jeu à l'adulte</p> <p>Participer à un scénario simple initié par l'adulte.</p> <p>Ajouter du matériel.</p> <p>Créer un scénario dont le point de départ est imposé par l'adulte.</p> <p>Produire, avec l'aide de l'adulte, l'intégralité d'un</p>	<p>Plusieurs traces possibles: photos, dessins, vignettes,...</p> <p>Lien essentiel avec le langage pour permettre à l'enfant de verbaliser ce qu'il a compris.</p> <p>Verbaliser permet à l'enfant de dire comment il a fait pour réussir.</p> <p>En PS, l'enseignant peut mettre des mots sur les actions réalisées.</p> <p><i>Exemple :</i></p> <p>Consigne de l'enseignant : Prépare la table pour les 3 ours.</p>  <p>« là, c'est pour petit ours, là pour la maman et là pour le papa »</p> <p>Traces possibles lors d'activités</p>
<p><b>MS</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> <li>Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.</li> <li>Mobiliser les symboles analogiques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apporter progressivement des accessoires nouveaux et moins courants : moulin à légume, presse-ail, presse-agrumes, emporte pièces, épuche-légumes, bouilloire...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Classer, ranger la vaisselle</li> <li>Faire la vaisselle, faire le ménage</li> <li>Séparer vaisselle, ustensiles et ingrédients</li> <li>Mettre la table selon un nombre de personnes donné (correspondance terme à terme, notion de autant que...)</li> <li>Préparer le repas selon des demandes précises (réinvestir des recettes déjà étudiées)</li> </ul>	<p>Produire, avec l'aide de l'adulte, l'intégralité d'un</p>	
<p><b>GS</b></p>					


		<p>courants</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Enrichir le mobilier : micro-onde, réfrigérateur, planche à repasser...</li> <li>•Relier le coin cuisine au coin épicerie (marchande)</li> <li>•Renouveler et/ou enrichir le matériel disponible : aliments, ustensiles, mobilier.</li> </ul>	<p>Les élèves deviennent capables de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invité...) au sein d'un petit groupe, jouent leur propre rôle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire une recette pour la mimer</li> <li>• Inviter la maîtresse : faire le menu et servir les plats</li> <li>• Compléter ce qui manque directement ou éloigné pour mettre le couvert.</li> <li>• Rédiger une liste de courses</li> <li>• Jouer à être au restaurant (serveur, client.)</li> <li>• Mettre des cartes, menus de restaurant.</li> </ul>	<p>scénario.</p> <p>Lire un menu</p> <p>Ecrire un menu</p> <p><u>Phase de réinvestissement:</u> réinvestir le vocabulaire, les actions, les stratégies utilisés lors de la phase précédente, <b>produire de manière autonome</b></p>	<p>autonomes, de réinvestissement : voir tableau en fin de document</p>
--	--	---	---	--	---

## Espace voitures

	Compétences	L'aménagement doit...	Les activités possibles	Consignes possibles	Lien avec le carnet de suivi
PS	<p><u>Compétences langagières :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nommer les objets</li> <li>Communiquer avec les adultes ou les pairs en se faisant comprendre</li> <li>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</li> </ul>	<p>Offrir un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des circuits variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les garages peuvent être très simples (boîtes, étagères...)</li> <li>Le même matériel en quantité suffisante favorise les jeux parallèles.</li> </ul>	<p>Les élèves se situent dans le jeu fonctionnel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ils font rouler, font du bruit, percutent...</li> <li>Ils vocalisent et jouent plutôt seuls.</li> </ul>	<p><u>Phase de découverte:</u> du matériel, des actions possibles dans cet espace</p> <p><u>Phase d'apprentissage :</u> répondre à une consigne de l'enseignant, au scénario</p> <p><u>Exemples :</u></p> <p>Désigner correctement les objets, le matériel.</p> <p>Fais rouler les voitures et les camions sur les routes</p>	<p>Plusieurs traces possibles: photos, dessins, vignettes,...</p> <p>Lien essentiel avec le langage pour permettre à l'enfant de verbaliser ce qu'il a compris.</p> <p>Verbaliser permet à l'enfant de dire comment il a fait pour réussir.</p> <p>En PS, l'enseignant peut mettre des mots sur les actions réalisées.</p>
MS	<p>Se repérer dans l'espace : suivre un chemin, coder, décoder un chemin</p> <p>Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères</p> <p>Coder, décoder un déplacement</p> <p>Associer des couleurs</p>	<p>Photo du garage occupé, photo du tapis occupé</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser (ponts, tunnels, croisements de routes...)</li> <li>Les garages plus complexes induisent des manipulations différentes. Les places de parkings sont plus complexes avec largeur et longueur différentes.</li> <li>Proposer un cadre enrichi par des maisons, des personnages...</li> <li>Des circuits plus complexes feront référence au code de la route (panneaux,</li> </ul>	<p>Diminuer la taille des voitures au fil de l'année.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler les voitures sur les rues et les garer sur les places de parking en utilisant un code couleur.</li> <li>Trier selon différents critères : couleur, taille, type de véhicules</li> <li>Reconnaître le caractère ordinal et cardinal du nombre : Le premier, deuxième..., un, deux, trois éléments dans la collection</li> <li>Notions spatiales : devant, derrière ...</li> <li>Tracer, faire des empreintes.</li> <li>Reconnaissance sonore.</li> </ul> <p>Les élèves sont metteurs en scène : ils créent leur cadre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Imitation et identification sont les principaux mécanismes mis en place.</li> <li>Tracer des routes et les suivre. Prendre des photos, refaire...</li> <li>Faire des courses entre deux voitures sur des routes différentes : qui gagne ?</li> </ul>	<p>Évite les obstacles (bouchons, plots....)</p> <p>Réalise un parcours avec le matériel (ajouts de matériel)</p> <p>Explique-moi ce que tu fais .</p> <p>Range les voitures à leur place (gommettes de couleur)</p> <p>Range les voitures comme sur la photo</p> <p>Suis le chemin pour aller d'un point A à un point B.</p> <p>Choisis le parcours le plus long possible pour aller de A à B.</p> <p>Fais sortir les voitures dans</p>	<p>Exemple :</p> <p>« Je sais dire que la voiture jaune est en 4<sup>ème</sup> position ».</p>  <p>Traces possibles lors d'activités autonomes, de réinvestissement : voir tableau en fin de document</p>
GS					

		<p>tracés...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La préhension fine permet de manipuler de petits véhicules.</li> <li>• Les places de parking peuvent être numérotées ou codées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire rouler le plus loin possible</li> <li>• Langage : vocabulaire spécifique P.Boisseau</li> </ul> <p>Les élèves deviennent capables de jouer des rôles sociaux différents au sein d'un petit groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer sur le tapis plan de route</li> <li>• Parcours guidé.</li> <li>• Utiliser des panneaux de signalisation sur les routes du tapis. Adapter son déplacement en fonction des panneaux.</li> <li>• Faire intervenir un véhicule prioritaire (ambulance, pompiers, police...)</li> <li>• Créer un accident</li> <li>• Inventer des scénarii : taxis, livraisons, trajets...</li> <li>• Faire fonctionner le garage : réparations, crevaisons, vente...</li> <li>• Construire d'autres éléments (KAPLA )</li> </ul>	<p>l'ordre.</p> <p>Suis un itinéraire en tenant compte des informations données (aller à l'école, passer devant le garage...)</p> <p>Invente une histoire avec l'aide de l'adulte.</p> <p>Suis le parcours codé</p> <p>Code le parcours suivi par la voiture de ton camarade</p> <p>Respecte les signalisations du code de la route (situations les plus réelles possibles)</p> <p>Fais rouler les voitures rouges uniquement, les voitures rouges ou les camions bleus (compréhension de consignes)</p> <p><u>Phase de réinvestissement:</u> réinvestir le vocabulaire, les actions, les stratégies utilisées, <b>produire de manière autonome.</b></p>	
--	--	--	---	--	--




## Espace Poupées

	Compétences	L'aménagement doit...	Les activités possibles	Consignes possibles	Lien avec le carnet de suivi
PS	<p><u>Compétences langagières :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nommer les objets</li> <li>Communiquer avec les adultes ou les pairs en se faisant comprendre</li> <li>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</li> <li>Pratiquer différents usages du langage oral, raconter, décrire, évoquer, expliquer,...</li> <li>Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu</li> </ul>	<p>Proposer du matériel de cuisine de taille réelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>répondre aux besoins de déambulation des petits en adjoignant des poussettes, des caddies, des landaus...</li> <li>faciliter le jeu en offrant des bébés, souples, de taille moyenne et des vêtements faciles à retirer et à enfiler.</li> <li>apporter des accessoires nouveaux : mobilier, tables à langer, à repasser, des ustensiles de cuisine moins courants, affichage de recettes.</li> <li>enrichir la garde-robe des poupées : vêtements de saisons différentes aux fermetures plus complexes</li> </ul> <p>Vêtements de différentes matières (coton, lin, laine, velours, fourrure, soie...), de motifs variés (à pois, à rayures, unis, à motifs, de couleurs multiples...) avec des systèmes de fermetures variés (boutons, pressions, glissières, scratch, anneaux...) et des façons d'enfiler différentes (pantalon, gilet sans manche, avec manches courte ou longues, des chemises, culottes, chaussettes, collants, bonnet...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prévoir des maisons de</li> </ul>	<p>Les élèves jouent les rôles familiaux connus et marqués (père, mère, enfant)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement.</li> <li>Manipuler les bébés, les coucher, les asseoir, leur donner à manger.</li> <li>Jouer au papa et à la maman.</li> <li>Découvrir le matériel : le nommer, l'utiliser, le reconnaître</li> <li>Habiller le bébé avec un seul « niveau » de vêtement (motricité fine)</li> <li>Mimer le bain et le matériel de toilette</li> <li>Trier les vêtements et le nécessaire de toilette</li> <li>Habiller la mascotte de la classe en fonction de la météo.</li> <li>Langage : identifier fille/garçon, nommer les différentes parties du corps</li> </ul> <p>Les élèves mettent en scène les poupées sans intervenir eux-mêmes comme acteurs.</p> <p>Trier les vêtements par catégorie, par matière, pour l'été, pour l'hiver....</p> <p>Construire l'imagier des vêtements</p> <p>Habiller la poupée comme sur la photo (affiner le geste système de fermeture plus complexe), en fonction de la météo</p> <p>Travailler sur la chronologie de l'habillement</p> <p>Apprendre à faire le lit, à « repasser » (pliage et rangement)</p>	<p><u>Phase de découverte:</u> du matériel, des actions possibles dans cet espace</p> <p><u>Phase d'apprentissage :</u> répondre à une consigne de l'enseignant</p> <p><u>Exemples :</u></p> <p>Faire nommer tous les objets</p> <p>Habille la poupée comme sur la photo</p> <p>Ajouter un nouveau matériel (habits, ustensiles..)</p> <p>Décris moi, explique ce que tu fais.</p> <p>En fonction de la météo ou d'une situation : crée une histoire qui commence ainsi....</p> <p>Avec un référent : liste des vêtements</p> <p>La poupée est sale, fais semblant de la laver</p> <p>Va demander le matériel dont tu as besoin pour la laver, la coiffer, la faire manger,...</p>	<p>Plusieurs traces possibles: photos, dessins, vignettes,...</p> <p>Lien essentiel avec le langage pour permettre à l'enfant de verbaliser ce qu'il a compris.</p> <p>Verbaliser permet à l'enfant de dire comment il a fait pour réussir.</p> <p>En PS, l'enseignant peut mettre des mots sur les actions réalisées.</p> <p>Exemple :</p> <p>« Je savonne la poupée »</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Traces possibles lors d'activités autonomes, de réinvestissement : voir tableau en fin de document</p>
MS	<p><u>Explorer le monde du vivant</u></p> <p>Hygiène, schéma corporel : situer les différentes parties du corps</p> <p>Faire la toilette de la poupée</p>	<p>• Prévoir des maisons de</p>	<p>« repasser » (pliage et rangement)</p>	<p>La poupée est sale, fais semblant de la laver</p> <p>Va demander le matériel dont tu as besoin pour la laver, la coiffer, la faire manger,...</p>	<p>Traces possibles lors d'activités autonomes, de réinvestissement : voir tableau en fin de document</p>

GS		<p>poupées (ou châteaux...) avec mobilier et accessoires.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dînettes et poupées miniatures sont appréciées.</li> <li>• Relier le coin épicerie au coin cuisine avec : recettes, livres de cuisine, emballages...</li> </ul>	<p>des vêtements), à étendre le linge...</p> <p>Mettre en place des scénarii :</p> <p>Le bébé se réveille ; il est l'heure d'aller au parc : que faut-il faire ?</p> <p>Le bébé doit être changé : que faut-il faire ?</p> <p>Le bébé a faim : que faire ?</p> <p>Les élèves jouent ensuite leur propre rôle et les rôles sociaux connus et variés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestes plus précis : coiffer la poupée avec le matériel nécessaire, la soigner, la laver, lui donner à manger, préparer le biberon...</li> <li>• Dire à l'autre comment habiller la poupée</li> <li>• Découverte de l'écrit : rangement des habits (boîtes avec nom des habits)</li> <li>• Associer l'accessoire à la tenue</li> <li>• Cabine d'essayage : vêtement adapté à la poupée</li> <li>• Éducation à la santé</li> <li>• Apprendre à porter secours</li> <li>• Aménager la maison de poupées à partir d'un plan ou inversement</li> <li>• Mettre en place des scénarii : le bébé est malade : il faut appeler le médecin le bébé a un pansement : que lui est-il arrivé ? Comment le soigner ? le bébé ne veut pas dormir</li> <li>• Utiliser des petits formats de bébés voire des personnages type <i>playmobil</i> dans des mini-maisons.</li> </ul>	<p>Prépare la valise de la poupée pour demain, pour le weekend.</p> <p>Invente une histoire avec l'aide de l'adulte.</p> <p><u>Phase de réinvestissement:</u> réinvestir le vocabulaire, les actions, les stratégies...</p> <p><b>produire de manière autonome</b></p>	
----	--	--	---	--	--






## Espace constructions

	Compétences	L'aménagement doit...	Les activités possibles	Consignes possibles	Lien carnet de suivi
<b>PS</b>   <b>MS</b>   <b>GS</b>	<p><u>Compétences langagières :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nommer les objets, caractériser la taille et la couleur</li> <li>Communiquer avec les adultes ou les pairs en se faisant comprendre</li> <li>S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis (verbes d'action, lexique spatial)</li> <li>Nommer les différentes parties de la construction élaborée</li> <li>Prendre en compte l'avis de l'autre</li> <li>Discuter, prendre des décisions</li> <li>Expliquer</li> </ul> <p><u>Explorer le monde des objets :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser, manipuler pour comprendre, construire, expérimenter.</li> <li>Découvrir différents objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer du matériel simple à emboîter, à empiler, à l'échelle de l'enfant qui joue avec tout son corps.</li> <li>Penser à l'importance de l'aspect sensoriel du matériel (matières, couleurs, sons, ...).</li> <li>Offrir des « outils » multiples en adéquation avec les matériaux proposés. Ils permettront des actions variées : presser, appuyer, faire tourner, souffler, ...</li> <li>Proposer du matériel qui favorise la diversification des actions motrices, et qui permet des expérimentations.</li> <li>Offrir du matériel qui permet montage, démontage et mise en mouvement ;</li> <li>Associer au matériel à construire des petits personnages et des accessoires : on rejoint alors</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construire librement et démolir</li> <li>Construire la tour la plus haute, le mur le plus long, avec des exigences plus ou moins fortes d'alternances de couleurs</li> <li>Emboîter ou aligner tous les éléments d'une même couleur</li> <li>Empiler des formes géométriques.</li> <li>Equilibrer</li> <li>Visser/dévisser.</li> <li>Créer un engin qui roule, qui tourne, porte, transporte....</li> <li>Créer un pont, un tunnel...</li> <li>Construire une maison avec différentes contraintes : fenêtres, portes, toit, étage, garage.....</li> <li>Contraintes de topologie avec photos</li> <li>Inventer un bateau, un avion,</li> </ul>	<p><u>Phase de découverte</u> : pas de consigne, découverte libre du matériel</p> <p><u>Phase d'apprentissage</u> :</p> <p><u>Exemples</u> :</p> <p>Reproduire un modèle simple.</p> <p>Reproduire un modèle simple proposé par l'adulte.</p> <p>Reproduire des modèles de plus en plus complexes.</p> <p>Combiner les constructions réalisées pour en créer des nouvelles.</p> <p>Réaliser une construction en utilisant un nombre donné de pièces.</p> <p>Comparer, imiter et reproduire celles des pairs</p> <p>Expliquer la procédure pour que d'autres enfants puissent reproduire</p> <p>Défi individuel : comparer et décrire une construction imposée</p>	<p>Plusieurs traces possibles: photos du modèle proposé qui a été réussi.</p> <p>Photo des réalisations des élèves.</p> <p>Exemple :</p> <p>« Aujourd'hui j'ai réussi à faire la tour la plus haute. »</p>  <p>M : « Il sait empiler les boîtes de la plus grande à la plus petite. »</p> <p>Dessin de la réalisation de l'élève</p> <p>Etapes de la construction en dictée à l'adulte.</p> <p>Lien essentiel avec le langage pour permettre à l'enfant de verbaliser ce qu'il a compris.</p> <p>Verbaliser permet à l'enfant de dire comment il a fait pour réussir.</p> <p>En PS, l'enseignant peut mettre des</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir le bon objet</li> <li>• Expliquer la stratégie de construction (ordre, manière d'élaborer)</li> <li>• Caractériser et comparer les constructions</li> <li>• Anticiper la réalisation</li> <li>• Définir son projet</li> <li>• Caractériser et nommer les différents éléments</li> </ul> <p><u>Motrices :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visser/dévisser</li> <li>• Emboîter/empiler</li> </ul>	<p>les jeux de fiction.</p>	<p>une voiture, un hélicoptère, un vélo, un tricycle, un ascenseur..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventer des meubles : table, chaises, lit, armoire.....</li> <li>• Créer les objets rencontrés dans des albums</li> </ul>	<p>Défi semi-collectif : comparer et décrire les constructions</p> <p>Défi collectif : chercher ensemble des stratégies pour construire....</p> <p><u>Phase de réinvestissement:</u> réinvestir le vocabulaire, les actions, les stratégies... <b>produire de manière autonome</b></p>	<p>mots sur les actions réalisées.</p> <p>Traces possibles lors d'activités autonomes, de réinvestissement : voir tableau en fin de document</p>
--	---	-----------------------------	--	--	--

## Espace graphisme

	Compétences	L'aménagement doit...	Les activités possibles	Consignes possibles	Lien vers le carnet de suivi
PS  MS  GS	<p><u>Compétences :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Affiner son geste</li> <li>• Créer des formes, des traces</li> <li>• Contrôler son geste</li> <li>• Ajuster le geste au support/aux outils</li> <li>• Savoir repérer des signes graphiques (documents ou environnement)</li> <li>• Concevoir, reproduire des formes graphiques.</li> </ul>	<p>,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motiver l'enfant à laisser des traces.</li> <li>- Proposer des outils scripteurs variés (feutres, crayons, stylos-bille,...)</li> <li>- Proposer des supports variés (forme, taille, matériaux).</li> <li>- Proposer de travailler sur plan vertical ou plan horizontal.</li> <li>- Proposer des objets laissant des traces (éponges, rouleaux, voitures...)</li> <li>- Mettre à disposition différents médiums (peintures plus ou moins fluides, de l'encre....)</li> <li>- Proposer des référents, répertoire graphique, capital mots, abécédaire, imagiers, écrits produits par la classe....)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracer librement sur le support proposé.</li> <li>• Tracer « autour » des gommettes.</li> <li>• Verbaliser avec l'enseignant les gestes produits.</li> <li>• Expliquer aux élèves comment il s'y est pris.</li> <li>• Reproduire le tracé/la production du copain</li> <li>• Reproduire des signes graphiques repérés dans la classe.</li> <li>• Reproduire des graphismes repérés sur une œuvre d'art, dans un imagier...</li> <li>• Combiner plusieurs motifs graphiques</li> <li>• S'entraîner, améliorer sa production.</li> </ul>	<p><u>Phase de découverte:</u> du matériel, des actions .</p> <p><u>Phase d'apprentissage :</u></p> <p><u>Exemples:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracer en déplaçant son corps (grands formats)</li> <li>- Tracer sur des petits formats avec des outils différents.</li> <li>- Pour induire des combinaisons de gestes, on introduit plusieurs outils, papiers, formes ;</li> <li>- Demander à l'élève de décrire ce qu'il a fait.</li> <li>- Faire des empreintes d'objets, décrire, tracer (susciter des gestes : contourner, prolonger, reproduire, découper..)</li> <li>- Compléter l'imagier graphique</li> <li>- Annoncer un projet à l'adulte et le réaliser.</li> <li>- Enrichir un projet réalisé (mesurer les écarts)</li> </ul>	<p>Plusieurs traces possibles: photos, productions, langage,...</p> <p>Lien essentiel avec le langage pour permettre à l'enfant de verbaliser comment il a fait (tenue de l'outil, description des gestes, des directions, décrire les formes, les étapes du tracé..). D'abord, l'enseignant va mettre des mots sur les actions réalisées, puis l'élève décrira son camarade en action.</p> <p>Exemple :</p>  <p>« J'ai expliqué à la maîtresse comment Léa a fait pour tracer les ronds autour de la gomme »</p> <p>M : « Mario a bien décrit les mouvements du bras, la tenue du feutre et le sens du tracé. »</p>

				Phase de réinvestissement: réinvestir le vocabulaire, les actions, les stratégies... <b>produire de manière autonome</b>	
--	--	--	--	--	--

## Les dispositifs dans ces espaces

Différents dispositifs sont possibles, en fonction des objectifs d'apprentissages visés.

Pour que l'enseignant puisse observer, certains élèves doivent être en autonomie ou en atelier avec l'ATSEM.




Soit l'enseignant n'est pas en atelier dirigé et il observe un espace particulier, soit l'enseignant est en atelier dirigé (grille d'observation nécessaire : Compétence travaillée/ objectif d'observation)

**Toutes les observations ne donnent pas lieu à une trace dans le cahier de suivi, en fonction des élèves et de leurs progrès, certaines seront pertinentes ou pas (franchissement d'un obstacle).**



Pour les autres élèves, ces observations peuvent figurer dans le cahier d'activités.

**Observations ciblées ici sur les temps libres** (accueil), ou **d'ateliers autonomes** : observation spontanée (temps de découverte/temps de réinvestissement). On peut renseigner le carnet à partir des temps de réinvestissement (étape 4).





## Espace cuisine

Profil élève étape 1 : temps de découverte	Etape 4 : réinvestissement observation permettant d'écrire l'apprentissage dans le carnet de suivi.	Traces dans le carnet de suivi
<u>Léa</u> : ne participe pas, elle reste figée dans un coin sans parler	Léa joue individuellement.	« Je prépare la soupe » 05/10/16 photo ou dessin de l'enfant
<u>Valentin</u> garde tous les ustensiles, couverts et aliments pour lui. Il refuse de prêter ou de partager. Pas d'échanges avec ses camarades à part « non ».	Valentin joue individuellement, installe la table mais invite ses camarades à venir s'installer avec lui.	« J'ai préparé à manger pour mes copains. » 14/12/16
<u>Marie</u> : joue toute seule, elle laisse volontiers le matériel à ses camarades qui le réclament.	Marie demande aux autres de l'aider pour préparer la table pour ses invités	 « J'ai réussi à préparer la table, j'ai demandé à X de m'aider. » 23/01/17
<u>Benoît</u> : agit beaucoup, est très occupé, mais ne parle pas à ses camarades.	Benoît montre aux autres ce qu'il a préparé pour le repas, et dit ce qu'il a fait/comment il s'y est pris.	« J'ai expliqué aux copains comment j'ai fait : D'abord j'ai pris le poulet, après je l'ai fait cuire dans le four..... » 20/03/17
<u>Zoé</u> s'occupe de tout, dirige tout le monde (beaucoup d'ordres donnés aux autres)	Zoé coopère avec ses camarades pour mettre le couvert et préparer la dinette.	 « Aujourd'hui, avec les copains, on a mis la table et on a mangé. On l'a fait tous ensemble. » 04/04/17
<u>Nathan</u> : participe beaucoup mais produit toujours le même scénario.	Nathan cherche à inventer de nouveaux scénarii, et installe le matériel dans un but précis.	 « J'ai pris tout ce qu'il faut pour faire des crêpes : des œufs, le lait, la farine » 24/10/16
<u>Laurie</u> manipule beaucoup, est très active et parle peu. Elle n'a pas de but précis, de projet.	Laurie installe dans un but précis et échange avec ses pairs pour aboutir (répartition des tâches, conseils,..)	« Aujourd'hui j'ai voulu préparer le repas des poupées. C'était difficile parce qu'il y en a beaucoup. J'ai demandé aux copains, ils m'ont aidé. J'ai réussi. » Laurie est arrivée au bout de son projet en échangeant avec ses camarades, pour la première fois. 25/01/17
<u>Lilou</u> participe et joue, elle vient porter un gâteau, du café à l'adulte mais pas à ses pairs.	Lilou invite des camarades à venir manger au restaurant. Elle joue le rôle de la serveuse et leur demande ce qu'ils veulent.	« J'ai fait la dame du restaurant et j'ai joué avec les copains. » Lilou commence à jouer avec ses camarades. 24/11/16
<u>Lucas</u> participe activement, utilise correctement le matériel, échange avec ses camarades et utilise un vocabulaire adapté.	Lucas explique à ses camarades comment il s'y est pris, quelles sont ses stratégies pour ne rien oublier de sa liste de courses.	Texte de Lucas dicté à l'adulte. Lucas a réussi à dire à ses camarades comment il a fait pour ne rien oublier de sa liste. 30/04/17
<u>Agathe</u> installe le matériel (table, couverts, aliments) qui lui sert de support pour se raconter une histoire.	Agathe installe dans un but précis, pour que sa réalisation serve un scénario déjà pensé entre pairs.	« On a inventé une histoire. J'ai préparé la table pour la maman, le papa et les bébés. On a joué. » Agathe joue maintenant avec ses camarades. 12/03/17

## Espace voitures






Profil élève étape 1 : temps de découverte	Etape 4 : réinvestissement observation permettant d'écrire l'apprentissage dans le carnet de suivi.	Traces dans le carnet de suivi
<u>Léa</u> : ne participe pas à l'atelier, elle reste figée dans un coin sans parler	Léa fait rouler des voitures sur le tapis.	 <p>« Je joue avec les voitures ». Léa accepte de choisir un jeu au moment de l'accueil et ne reste plus sur le banc. 05/10/16</p>
<u>Valentin</u> garde toutes les voitures pour lui, il refuse de prêter ou de partager. Pas d'échanges avec ses camarades à part « non ».	Valentin accepte de n'avoir qu'une voiture et de partager l'espace avec des camarades en se suivant, en faisant la course... Il accepte de prêter l'ascenseur du parking ou le manipule en fonction des demandes des autres « Arrête-moi tout en haut »	 <p>« Je joue avec les copains. J'ai fait la course de voitures. » 14/12/16 Valentin joue avec les copains en prêtant le matériel</p>
<u>Marie</u> : joue toute seule, elle laisse volontiers le matériel à ses camarades qui le réclament.	Marie demande à autrui des conseils pour suivre le parcours codé.	« J'ai réussi mon parcours, j'ai demandé à Jeanne de m'aider. » 23/01/17 Marie va jusqu'au bout de son activité de jeu en demandant de l'aide à ses camarades pour réussir
<u>Kévin</u> reste toujours dans ce qu'il connaît et ne sait pas créer de scénario.	Kévin à l'occasion d'un jeu à plusieurs, propose un accident qui a lieu sur le tapis (situation qui n'a jamais été proposée) et continue le scénario	« J' ai inventé le jeu de l'accident avec les voitures. On pourra rejouer une autre fois. » 20/01/17 Kévin a fait preuve de créativité en inventant un scénario nouveau au coin voiture.
<u>Benoît</u> : agit beaucoup, est très occupé, mais ne parle pas à ses camarades.	Benoît montre aux autres le parcours codé qu'il a inventé avec l'histoire qu'il a construite « Je vais chercher ma petite sœur chez la nounou, puis on achète le pain et après on récupère papa au travail avant de rentrer à la maison »	« J'ai expliqué aux copains mon parcours en inventant une histoire. » 20/03/17 Benoit accepte d'échanger avec ses camarades
<u>Zoé</u> s'occupe de tout, dirige tout le monde (beaucoup d'ordres donnés aux autres)	Zoé cherche avec les autres tous les parcours possibles pour aller d'un point A à B.	« Aujourd'hui, avec les copains, on a cherché toutes les routes pour aller de l'école au théâtre. » 04/04/17 Zoé a collaboré avec ses camarades, elle les a bien écoutés.
<u>Nathan</u> : participe beaucoup mais réinvestit toujours le même scénario	Nathan ne prend plus la même voiture et utilise le tapis et plus uniquement le garage	« Aujourd'hui je joue autrement avec le jeu des voitures, je roule sur les routes avant d'aller me garer au parking. » 24/10/16 Nathan a utilisé le matériel de manière nouvelle.
<u>Laurie</u> manipule beaucoup, est très active et parle peu. Elle n'a pas de but précis, de projet.	Laurie propose à ses camarades de jouer au « jeu de l'accident de Kévin »	« Aujourd'hui j'ai voulu jouer au jeu de l'accident et j'ai été la voiture des pompiers. J'ai réussi. » Laurie est arrivée au bout de son projet en échangeant avec ses camarades, pour la première fois. 25/01/17
<u>Lilou</u> participe et joue, elle montre ses réalisations à l'adulte mais pas à ses pairs.	Lilou invente un nouveau scénario « comme l'accident de Kévin », celui du « tremblement de terre » où il faut sortir très vite les voitures du garage pour qu'il serve à ses pairs.	« J'ai inventé le jeu du tremblement de terre pour jouer avec les copains. » Lilou commence à jouer avec ses camarades. 24/11/16
<u>Lucas</u> participe activement, utilise correctement le matériel, échange avec ses camarades et utilise un vocabulaire adapté.	Lucas explique à ses camarades comment il s'y est pris, quelles sont ses stratégies pour réussir l'invention d'un nouveau parcours	Texte de Lucas dicté à l'adulte. Lucas a réussi à dire à ses camarades comment il a fait. 30/04/17

## Espace poupées

Profil élève étape 1 : temps de découverte	Etape 4 : réinvestissement observation permettant d'écrire l'apprentissage dans le carnet de suivi.	Traces dans le carnet de suivi
Léa ne participe pas à l'atelier, elle reste figée dans un coin sans parler.	Léa habille le poupon. Elle joue individuellement.	 <p>« Je joue avec le bébé » Maintenant, Léa participe, elle habille le poupon. Date : 10/11/16</p>
Valentin garde tous les objets de la toilette pour lui, il refuse de prêter ou de partager. Pas d'échanges avec ses camarades à part « non ».	Valentin accepte de partager les vêtements de l'espace poupées. Il ne garde plus tout pour lui.	<p>« Je laisse des habits aux copains. Ils peuvent aussi habiller leur bébé » Valentin partage le matériel avec les autres. Date : 12/12/16</p>
Marie joue toute seule, elle laisse volontiers les vêtements à ses camarades qui le réclament.	Marie garde les vêtements nécessaires pour habiller sa poupée comme sur la photo.	 <p>. Aujourd'hui, Marie est allée chercher les vêtements nécessaires pour habiller sa poupée comme sur la photo. Elle ne donne pas la robe à pois réclamée par Jules car elle en a besoin Date : 08/01/17</p>
Benoît agit beaucoup, est très occupé, mais ne parle pas à ses camarades.	Benoît participe demande aux autres de lui donner ce qu'il lui faut pour faire la toilette du poupon.	<p>Benoît a demandé à Pierre de lui prêter la petite baignoire et la serviette. Il parle à ses camarades quand il joue. Date : 15/02/17</p>
Zoé s'occupe de tout, dirige tout le monde (beaucoup d'ordres donnés aux autres).	Zoé demande des objets en utilisant des formules de politesse. Elle ne donne plus d'ordre.	<p>Zoé sait maintenant demander gentiment ce dont elle a besoin à Sophie. « Est-ce que tu peux me donner le gant, s'il te plaît ? » Date : 15/ 11/16</p>
Nathan participe beaucoup mais utilise toujours les mêmes habits.	Nathan habille les poupées avec des vêtements différents. Il enrichit aussi ses actions motrices pour fermer des vêtements.	 <p>« Je n'ai pas pris le pull mais un gilet. Je le boutonne pour le fermer. » Date : 04/02/17</p>
Laurie manipule beaucoup, est très active et parle peu. Elle n'a pas de but précis, de projet	Laurie habille la poupée pour aller à l'école. Elle choisit les vêtements qu'il lui faut,	 <p>« Je prends la chemise. Je prends le pantalon. » Laurie dit ce qu'elle fait, elle nomme précisément les vêtements dont elle a besoin. Date : 04/03/17</p>
Lilou participe et joue mais ne communique qu'avec l'adulte (elle va montrer uniquement à la maîtresse comment elle a habillé la poupée)	Lilou participe et joue à la marchande avec ses pairs pour demander des habits. Elle ne s'adresse plus exclusivement à la maîtresse.	<p>« Je joue à la marchande avec les copains. Je demande des vêtements. » Date : 06/04/17</p>
Lucas participe activement, il utilise correctement le matériel, échange avec ses camarades et utilise un vocabulaire adapté.	Lucas est de plus en plus précis dans ses échanges avec ses pairs (Il utilise des adjectifs qualificatifs pour désigner vêtements lorsqu'il joue.)	<p>Lucas a été très précis pour demander le pull qu'il voulait. Il a dit : « Peux-tu me donner le pull bleu marine avec le col roulé, s'il te plaît » Date : 06/06/17</p>






## Espace constructions

<b>Profil élève étape 1 : temps de découverte</b>	<b>Etape 3 : réinvestissement observation permettant d'écrire l'apprentissage dans le carnet de suivi.</b>	<b>Traces dans le carnet de suivi</b>
<p><u>Léa</u> : ne participe pas à l'atelier, elle reste figée dans un coin sans parler</p>	<p>Léa joue individuellement.</p>	 <p>« Je joue avec les légos. » 05/10/16</p>
<p><u>Valentin</u> garde toutes les pièces pour lui, il refuse de prêter ou de partager. Pas d'échanges avec ses camarades à part « non ».</p>	<p>Valentin construit individuellement, mais utilise sa construction pour intégrer le jeu des pairs.</p>	 <p>« Je joue avec les copains. J'ai construit un château.. » 14/12/16</p>
<p><u>Marie</u> : joue toute seule, elle laisse volontiers le matériel à ses camarades qui le réclament.</p>	<p>Marie demande à autrui des conseils pour réaliser une construction : « Comment tu as fait ? »</p>	 <p>« J'ai réussi ma tour, j'ai demandé à Jeanne de m'aider. » 23/01/17</p>
<p><u>Benoît</u> : agit beaucoup, est très occupé, mais ne parle pas à ses camarades.</p>	<p>Benoît montre aux autres ce qu'il a construit, et dit ce qu'il a fait/comment il s'y est pris.</p>	 <p>« J'ai expliqué aux copains comment j'ai fait : D'abord j'ai pris une grande plaque, après..... » 20/03/17</p>
<p><u>Zoé</u> s'occupe de tout, dirige tout le monde (beaucoup d'ordres donnés aux autres)</p>	<p>Zoé cherche avec les autres des stratégies pour construire un objet commun.</p>	<p>« Aujourd'hui, avec les copains, on a cherché comment construire un château comme dans l'histoire de la Belle au bois dormant. On a réussi tous ensemble. » 04/04/17</p>
<p><u>Nathan</u> : participe beaucoup mais produit toujours le même modèle.</p>	<p>Nathan cherche à inventer de nouveaux modèles, et assemble dans un but précis.</p>	 <p>« J'ai choisi les morceaux en bois pour construire une grande tour. J'ai réussi. » 24/10/16</p>
<p><u>Laurie</u> manipule beaucoup, est très active et parle peu. Elle n'a pas de but précis, de projet.</p>	<p>Laurie assemble dans un but précis et échange avec ses pairs sur la réalisation de la construction (conseils, explications..)</p>	<p>« Aujourd'hui j'ai voulu construire une grue. C'était très difficile. J'ai demandé aux copains, ils m'ont expliqué, ils m'ont aidé. J'ai réussi. » Laurie est arrivée au bout de son projet en échangeant avec ses camarades, pour la première fois. 25/01/17</p>
<p><u>Lilou</u> participe et joue, elle montre ses réalisations à l'adulte mais pas à ses pairs.</p>	<p>Lilou assemble dans un but précis, pour que sa réalisation serve un scénario joué avec ses pairs.</p>	<p>« J'ai construit une maison pour jouer avec les copains. » Lilou commence à jouer avec ses camarades. 24/11/16</p>
<p><u>Lucas</u> participe activement, utilise correctement le matériel, échange avec ses camarades et utilise un vocabulaire adapté.</p>	<p>Lucas explique à ses camarades comment il s'y est pris, quelles sont ses stratégies pour réussir sa construction.</p>	<p>Texte de Lucas dicté à l'adulte. 30/04/17 Lucas a réussi à dire à ses camarades comment il a fait.</p>
<p><u>Agathe</u> produit un modèle qui lui sert de support pour se raconter une histoire.</p>	<p>Agathe assemble dans un but précis, pour que sa réalisation serve un scénario déjà pensé entre pairs.</p>	<p>« On a inventé une histoire. J'ai construit la grande tour pour la princesse. On a joué. » Agathe joue maintenant avec ses camarades. 12/03/17</p>



## Espace graphisme

<b>Profil élève étape 1 : temps de découverte</b>	<b>Etape 3 : réinvestissement observation permettant d'écrire l'apprentissage dans le carnet de suivi.</b>	<b>Traces dans le carnet de suivi</b>
<p><u>Léa</u> : garde toujours le même outil en main</p>	<p>Léa fait des essais, et choisit les outils en fonction du support.</p>	 <p>« J'ai tracé avec tout ce qu'il y avait dans la boîte » 23/10/16</p> <p>Léa fait des essais et expérimente le matériel à disposition.</p>
<p><u>Valentin</u> : ne tient pas compte du support aménagé par l'enseignant.</p>	<p>Valentin verbalise l'organisation de son tracé, en lien avec l'espace (support).</p>	<p>25/10/16 « J'ai réussi à ne pas dessiner sur les gommettes collées sur la feuille, j'ai tourné autour.» Valentin a bien observé les éléments collés sur la feuille, avant de commencer son tracé, et il a maîtrisé son geste pour ne pas écrire sur les gommettes.</p>
<p><u>Marie</u> : trace en restant toujours au même endroit.</p>	<p>Marie occupe l'espace du support dans ses tracés.</p>	<p>Trace : coller la production de Marie ( ou un échantillon) 15/11/17 « J'ai tracé sur toute la feuille . » Marie occupe tout l'espace du support mis à disposition .</p>
<p><u>Benoît</u> :ne fait aucune remarque sur ses tracés..</p>	<p>Benoît montre et explique à l'enseignant l'organisation de ses tracés..</p>	 <p><b>Temps d'accueil : 10/01/17</b> « J'ai fait une ligne de ronds, une ligne de ronds avec une croix, après j'ai dessiné les créneaux du château..... » Benoît explique ce qu'il a dessiné et montre comment il a fait.</p>
<p><u>Zoé</u> : prend les outils à pleine main.</p>	<p>Zoé adapte sa préhension à l'outil scripteur.</p>	<p>25/10/16 – « J'arrive à bien dessiner avec les piceaux et les feutres.» Zoé parvient à bien tenir les outils maintenant .</p>
<p><u>Nathan</u> : ne varie pas ses tracés, fait essentiellement des « gribouillages »..</p>	<p>Nathan prend en compte tout l'espace graphique et réinvestit quelques gestes appris.</p>	 <p>« J'ai tracé sur le tableau tout ce on a appris. » 03/12/16</p> <p>Sur le temps de l'accueil, Nathan a utilisé tous le tableau pour tracer différents graphismes.</p>
<p><u>Laurie</u> réinvestit les gestes appris mais ne sait pas les décrire</p>	<p>Laurie décrit son activité, explique à ses camarades comment elle s'y prend.</p>	<p>24/01/17 « Aujourd'hui, j'ai expliqué à tous les copains comment j'ai fait pour dessiner. » Laurie sait employer les mots justes pour expliquer à ses camarades ses gestes et son tracé.</p>
<p><u>Lilou</u> discute avec ses pairs de sujets autres que le domaine graphique en même temps qu'elle trace.</p>	<p>Lilou échange avec ses pairs sur ce qu'elle est en train de faire, sur son projet.</p>	<p>17/03/17 : Transcrire les paroles de Lilou à ses camarades. Lilou parle avec ses camarades des actions qu'elle accomplit à l'espace graphisme.</p>
<p><u>Lucas</u> combine outils, matériaux, sur une seule production.</p>	<p>Lucas annonce à l'enseignant son projet, les outils et supports qu'il va utiliser.</p>	<p>25/03/17 : Ecrire les paroles de Lucas. Lucas est capable d'expliquer ce qu'il va faire à l'espace graphisme, et quel matériel il veut utiliser.</p>

Agathe a un projet précis en tête, elle choisit ses matériaux et ses outils.

Agathe, sous l'impulsion de l'enseignant, a enrichi son projet. Elle est capable de décrire les étapes qu'elle a rajoutées. (écart avec projet initial).



24/03/17 « J'ai rajouté des boucles sur les bandes de papier, deux grandes puis une petite ..... »

Agathe a enrichi sa production et elle parvient à expliquer ce qu'elle a rajouté.

## Sources :

- « Aménager les espaces pour mieux apprendre » de J Bossis, C Dumas, C Livérato, C Méjean (Retz- 2016)
- « Les coins jeux à l'école maternelle » ; document circonscription du Havre Nord (juin 2011)