

# Plan d'activités pour l'école maternelle

Ministère de la Communauté germanophone



**2004/2007**

## **Avant-propos du Ministre de l'Enseignement**

Madame, Monsieur,

Tout un chacun est conscient de la signification et de l'importance que revêtent pour un enfant les premières années passées dans l'enseignement fondamental.

Ces années sont déterminantes pour son développement futur : il entre en effet dans un monde qui lui est encore inconnu et bien différent de celui dans lequel il a grandi jusqu'à présent.

Il doit entre autre apprendre à s'intégrer dans un groupe et à découvrir des méthodes d'apprentissage nouvelles, organisées et structurées.

C'est pourquoi nous nous sommes efforcés de présenter un « Plan d'activités pour l'enseignement maternel » qui, à la fois, transpose les objectifs de développement tels que définis dans les résolutions du Décret du parlement de la Communauté germanophone et apporte des pistes d'orientation claires et précises.

Ce document qui entre en application le 1<sup>er</sup> septembre a été élaboré par un groupe de travail qui a tenu compte des objectifs lui assignés et qui, pour ce faire, s'est appuyé sur de nombreux textes scientifiques et expérimentaux émanant tant de Belgique que de l'étranger.

Il a en outre été préalablement diffusé pour examen auprès de tous les enseignants du maternel de l'Enseignement de la Communauté ainsi que de l'Enseignement Officiel Subventionné et a été soumis pour avis à la Haute Ecole Pédagogique.

Leurs remarques ont été partiellement rencontrées dans le document final et contribuent de la sorte à la reconnaissance du plan d'activités.

Nous adressons nos remerciements les plus vifs aux membres des groupes de travail pour leur collaboration et à tous les autres acteurs pour leurs remarques, leurs réactions, leurs avis et leur contribution qui ont ainsi permis la réalisation de ce plan d'activités pour l'Enseignement de la Communauté et pour l'Enseignement Officiel Subventionné.

Nous voudrions également remercier expressis verbis tous ceux qui - et plus particulièrement les enseignants - auront à transposer ces objectifs et ces contenus dans leur pratique quotidienne.

Eupen, le 1<sup>er</sup> mai 2004

Le Ministre de l'Enseignement

## INTRODUCTION

Le nouveau plan d'activités destiné à l'école maternelle est conforme aux recommandations du décret du 16/12/02 relatif aux objectifs de développement et aux compétences-clés de l'enseignement fondamental. Dans ce décret, le Parlement de la Communauté germanophone a adopté des standards sous forme d'objectifs de développement pour l'école maternelle.

Pour ce plan d'activités, à l'instar de ces objectifs de développement, on a opté également pour un classement par branches qui rend par ailleurs possible une orientation verticale vers l'école primaire.

Les domaines disciplinaires suivants ont été définis :

- **la langue maternelle**
- **les activités en langue étrangère**
- **la psychomotricité**
- **l'orientation dans le monde**
- **l'éducation musicale et artistique**
- **le développement de la pensée mathématique**

Chaque domaine d'activité est divisé en 4 parties :

### 1. FORMULATION DES TÂCHES ET OBJECTIFS

### 2. DOMAINES D'ACTION ET SUGGESTIONS

Cette partie décrit les différents contenus à enseigner .

**Le tableau récapitulatif en tête de chaque chapitre présente le plan d'activités proprement dit. Il forme ainsi le contenu à suivre pour satisfaire aux objectifs de développement prescrits.**

Les objectifs de développement respectivement traités sont repris entre parenthèses ; la numérotation du point 4 y correspond.

Ces contenus sont assortis d'exemples qui ne servent que d'illustration pour « é-clairer » le contenu prescrit.

### 3. APPRENTISSAGE EN SITUATIONS ET PAR PROJETS

En tenant compte du fait que la subdivision du plan d'activités en domaines disciplinaires ne correspond pas à la réalité de l'école maternelle, a été prévue une troisième partie qui décrit des exemples pour l'apprentissage en projet et qui correspond ainsi à la logique trans- et supra-disciplinaire de l'apprentissage à l'école maternelle.

#### 4. OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT ET EXEMPLES

La quatrième et dernière partie comprend les objectifs de développement à prendre en compte à l'école maternelle et qui constituent les bases d'une évaluation formative ; ceux-ci sont éclairés d'exemples.

Les objectifs de développement sont reliés aux contenus exposés dans la deuxième partie afin d'assurer la liaison indispensable entre ces derniers et les activités.

Une classification centrée sur des thèmes d'activités n'a pas été prévue et ce, pour éviter une répétition systématique des objectifs de développement lors des différentes activités.

Il aurait été possible également de diviser ce document suivant les différents domaines du développement de l'enfant (motricité, cognition, socialisation,...). Encore une fois dans l'objectif de développement on touche toujours à plusieurs domaines à la fois et l'évidence de la relation entre ces objectifs et les activités correspondantes s'en trouverait affaiblie.

Il va de soi que dans la pratique quotidienne, les activités ne sont pas articulées en différents domaines disciplinaires.

Les contenus sont insérés et étudiés (appris) dans des situations d'apprentissage pluridisciplinaires.

L'enseignement est donc intégré dans la situation pédagogique ainsi que dans l'évaluation de celle-ci.

# LA LANGUE MATERNELLE

## 1. TÂCHES ET OBJECTIFS

Vu l'importance que revêt le langage pour l'être humain, pour son développement cognitif, affectif et social, l'apprentissage de la langue maternelle devrait constituer une priorité.

Parmi les nombreuses et diverses fonctions de la langue, il faut nommer en premier lieu la faculté de communiquer et de se faire comprendre : c'est par le biais de la langue que l'être humain entre en relation avec son environnement.

La langue rend possible et facilite en outre la compréhension des choses et permet ainsi l'ouverture au monde.

La langue, vecteur de tradition, laisse chacun participer aux expériences d'une communauté et le relie à un environnement culturel.

La langue permet également l'accès à son propre Moi et contribue à la prise de conscience de celui-ci.

De par sa fonction sociale, la langue confère des compétences à l'être humain et lui permet de prendre du recul.

Elle peut se substituer à des actes, fait ainsi l'économie de réactions directes et confère un espace de liberté ( dans la résolution d'un conflit par exemple).

La langue est en liaison étroite avec la pensée, qu'il s'agisse d'une pensée et d'une parole influencées mutuellement ou d'une pensée comme parole intérieure.

Lors de l'appropriation d'expériences, la langue constitue l'étape de développement la plus élevée qui commence par le recours à l'acte et qui, par-delà la représentation métaphorique, aboutit à l'utilisation de symboles.

Au cours des processus d'apprentissage et d'éducation, le rôle de la langue se révèle prépondérant dans le domaine de la perception, dans l'apprentissage de concepts, dans la résolution de problèmes, dans le raisonnement et même dans le cadre du développement moteur.

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

<b>2.1 Développer la langue orale</b> (OD.4.1.1 ;4.1.2 4.1.3 ; 4.2.5 ; 4.3.2 ; 4.3.3 ; 4.3.5 ; 4.3.6 ; 4.3.8 ; 4.5.10)	<b>2.1.1 S'exprimer pour agir</b> (OD. 1.1.1 ; 1.1.2 ; 1.1.3 ; 1.1.4 ; 1.1.5 ; 1.1.6 ; 1.1.7 ; 1.1.8 ; 1.1.13)	2.1.1.1 La langue comme moyen d'expression 2.1.1.2 La langue comme moyen de compréhension 2.1.1.3 Les différentes formes de compréhension 2.1.1.4 La langue comme moyen d'information 2.1.1.5 La langue comme moyen d'action 2.1.1.6 La langue comme moyen d'interrogation 2.1.1.7 La langue comme soutien à la pensée 2.1.1.8 La langue comme moyen d'appréciation
	<b>2.1.2 Enrichir le vocabulaire</b> (OD. 1.1.6 ; 1.1.8 ; 1.1.13)	2.1.2.1 Nommer des objets, des activités et des caractéristiques 2.1.2.2. Utiliser des notions de relation à bon escient
	<b>2.1.3 S'exprimer correctement d'un point de vue grammatical</b> (OD. 1.1.9 ; 1.1.10 ; 1.1.11 ; 1.1.13)	2.1.3.1 Principaux types de phrases 2.1.3.2 Formes simples de conjugaisons
	<b>2.1.4 Identifier, exprimer, classer et varier des bruits et des sons</b> (OD. 1.1.14)	2.1.4.1 Jeux d'écoute 2.1.4.2 Rimes 2.1.4.3 Phrases et mots 2.1.4.4. Syllabes 2.1.4.5 Sons initiaux 2.1.4.6 Phonèmes

<b>2.2 Rencontrer la littérature</b> (OD. 1.1.2 ; 1.1.12 ; 1.1.14 ; 1.2.1 ; 1.2.2 ; 1.2.6 ; 1.2.9)	<b>2.2.1 La littérature comme moyen de divertissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chansonnettes, poèmes, comptines, jeux de doigts( ?)</li> <li>- Contes et histoires</li> <li>- Raconter et interpréter</li> </ul>
	<b>2.2.2 La littérature comme moyen d'élargissement des connaissances</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les livres répondent aux questions</li> <li>- Compléter des textes</li> <li>- Les livres aident à émettre des hypothèses</li> <li>- Inventer des histoires</li> </ul>
	<b>2.2.3 Premiers rudiments de la poésie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir des genres littéraires</li> <li>- Transposition poétique</li> <li>- Apprendre par cœur</li> </ul>
<b>2.3 Découvrir la langue écrite</b>	<b>2.3.1 Identifier la langue écrite comme vecteur d'information</b> (OD. 1.2.1 ; 1.2.2)	2.3.1.1 Examen et transcription d'images et d'inscriptions 2.3.1.2 Reconnaissance des prénoms 2.3.1.3 Reconnaissance des mots comme porteurs de sens 2.3.1.4 Reconnaissance des phrases
	<b>2.3.2 Découvrir les structures de textes</b> (OD. 1.2.9 ; 1.2.12 ; 1.2.14)	2.3.2.1 Reconnaître la variété de textes 2.3.2.2 Reconnaître la construction d'un texte
	<b>2.3.3 Donner forme à des textes par l'insertion d'évènements et d'images</b> (OD. 1.2.3 ; 1.2.7 ; 1.2.8 ; 1.2.9 ; 1.2.10 ; 1.2.11)	2.3.3.1 « Dictées au maître » 2.3.3.2 Journal mural

	<b>2.3.4 Créer les conditions techniques d'écriture</b> (OD. 1.2.15 ; 1.2.16)	2.3.4.1 Préparation indirecte 2.3.4.2 Préparation directe 2.3.4.3 Réalisation de tentatives d'écriture
--	--	--

## **2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS**

Tout apprentissage est intimement lié à la langue. Toute activité est aussi une activité de langue maternelle. Par conséquent, le soin apporté à l'apprentissage de la langue constitue un principe global d'enseignement.

L'enseignant doit, d'une part, créer les situations d'apprentissage adéquates au cours desquelles les enfants peuvent développer leur compétence linguistique et d'autre part, prendre en compte la complexité des expériences langagières afin de pouvoir les influencer positivement.

Il est clair que c'est par leur propre exemple en cette matière que les enseignants exerceront une influence prépondérante sur leurs élèves !

Le soin apporté à sa propre expression langagière, le bannissement de la langue-« bébé » ainsi qu'une façon de s'exprimer claire et précise marquent également de leur empreinte le comportement langagier des enfants.

### **2.1**

#### **LE DEVELOPPEMENT DE LA LANGUE ORALE**

Jusqu'à leur entrée à l'école maternelle, les enfants ont accumulé différentes expériences langagières et disposent de moyens d'expression très diversement développés. C'est en relation avec cela que leur plaisir de parler et leur besoin de communiquer doivent être développés.

Du reste, à côté de la langue familière et du dialecte, l'usage croissant de la langue standard se situera à l'avant-plan.

En prenant de l'âge, l'enfant fera usage de la langue comme le principal moyen de se faire comprendre.

C'est pourquoi il importe, dès le plus jeune âge, de stimuler l'enfant en suscitant chez lui le besoin de communiquer et de privilégier des dispositions et attitudes (comme la faculté d'être à l'écoute des autres enfants par exemple) à saisir la pensée d'autrui, à s'en inspirer et à la poursuivre.

La langue, c'est aussi la faculté de s'exprimer correctement et distinctement, à décrire oralement des objets et des phénomènes, d'utiliser correctement des formes grammaticales, de parler avec cohérence et de comprendre des contenus langagiers.

## 2.1.1.

### S'EXPRIMER POUR AGIR

#### 2.1.1.1. La langue comme moyen d'expression

##### ➤ **Exprimer des sentiments**

L'enfant exprime avec des mots le fait qu'il se réjouit de se rendre à la plaine de jeux, qu'il a peur de descendre seul à la cave, que quelque chose lui fait mal...

##### ➤ **Exprimer son agressivité par la parole**

Plus un enfant est jeune, plus il a tendance à agir plutôt qu'à verbaliser. A l'école maternelle, il pourra apprendre et exercer ses compétences à agir en relation avec des sentiments intenses.

##### ➤ **Raconter des expériences vécues**

L'enfant raconte un événement qui lui est arrivé sur le chemin de l'école ou la veille, par exemple ( événements de la vie quotidienne ou particuliers).

##### ➤ **Connaître les conventions langagières**

Plutôt que de lui prendre un objet sans un mot, l'enfant dira à son condisciple : « J'ai besoin de... », « Veux-tu bien me donner... ? ». Il utilise des formes langagières pour mettre fin à une situation de communication : « Maintenant, je préférerais... », « Je n'ai plus envie... ».

Dans des jeux de rôle, l'enfant s'exerce à inviter, proposer, féliciter, remercier...

Ces conventions jouent un rôle important comme début de la compréhension par le langage ( voir 2.1.1.2.).

##### ➤ ...

#### 2.1.1.2 La langue comme moyen de compréhension

##### ➤ **Ecouter et laisser parler**

Tant les discussions que les cercles de conversation offrent l'occasion d'écouter son partenaire [de conversation] et de le laisser s'exprimer sans l'interrompre.

##### ➤ **S'informer**

L' « âge du questionnement » constitue une phase importante à l'âge de l'école maternelle. L'absence de curiosité enfantine peut révéler des problèmes.

##### ➤ **Répondre à des questions**

Vu sous l'angle de l'assurance, il est plus aisé de répondre à des questions, vu que l'initiative vient de l'autre. Mais du point de vue de la faculté à se faire comprendre, il est plus difficile de répondre à des questions puisque cela suppose que l'interlocuteur a été écouté et compris.

➤ **Exprimer ses opinions et les justifier**

Les enfants ont souvent tendance à persister agressivement dans leur propre opinion (« Non ! » - « Si ! » - ...).  
L'enseignant aidera les enfants à justifier objectivement leurs opinions .

➤ ...

### 2.1.1.3. Les différentes formes de compréhension

➤ **Moyens de compréhension linguistiques et non-linguistiques**

Lorsqu'un enfant allophone arrive dans un groupe, les autres lui montrent par des gestes comment il peut jouer avec eux à Memory par exemple. Qui peut nous raconter sans mots ce qu'il a fait hier après-midi ?

➤ **Distinction du rôle de l'émetteur et du récepteur**

Durant les jeux et les cercles de discussion, l'alternance continue entre parler et écouter est apprise et mise en application.  
Nous « téléphonons » : une information est murmurée dans l'oreille de son voisin qui la transmet de la même manière à son voisin et ainsi de suite...

➤ **Ne pas se laisser distraire**

L'enfant doit être capable de mener à bien une tâche demandée même s'il est dérangé entre le moment de la réception et l'exécution de cette tâche (quelqu'un d'autre lui adresse la parole, bruits dans l'école occasionnés par des ouvriers...).

➤ ...

### 2.1.1.4 La langue comme moyen d'information

➤ **Ecouter sans interrompre son interlocuteur**

L'élève est capable d'écouter attentivement un enregistrement sonore ( d'une durée maximale de dix minutes ) qui sert d'approfondissement à un thème préalablement abordé.

➤ **Compréhension à l'audition et réactions personnelles**

L'enseignant raconte une histoire en y insérant des éléments non appropriés ( par exemple : »Hier, en me promenant dans les bois, j'ai aperçu une girafe... »).

Par leurs réactions, les enfants montrent qu'ils ont écouté attentivement.

➤ ...

#### 2.1.1.5 La langue comme moyen d'action

➤ **Donner, suivre et transmettre des instructions**

Un groupe construit quelque chose en fonction de sa propre imagination (fantaisie). Un autre groupe réalise la même construction uniquement en suivant des instructions verbales.

Un « trésor » est caché ; un enfant aux yeux bandés part à sa recherche uniquement en écoutant les instructions données par le groupe ( « Avance de trois pas ! » - « Plus à gauche ! » - ...).

➤ **Demander des objets, un renseignement et une aide**

A la recherche d'un objet perdu, un enfant s'adresse à un condisciple pour prier ce dernier de bien vouloir l'aider.

Le jeu du magasin fournit d'innombrables occasions de demander un prix ou un renseignement avant de procéder à l'achat.

➤ ...

#### 2.1.1.6 La langue comme moyen d'interrogation

➤ **Questions pour étendre et contrôler ses connaissances**

X demande à Y s'il sait comment les Esquimaux arrivent à construire des igloos ronds.

Un enfant demande s'il est exact qu'on peut s'enfoncer dans la glace.

Un autre enfant demande comment une lampe de poche fonctionne.

*L'enseignant prend toutes les interrogations des enfants au sérieux, même s'il s'agit d'évidences apparentes. Il ne s'esquive pas non plus quand il n'est pas en mesure de fournir une réponse mais se met à la recherche d'informations complémentaires avec l'enfant. Les interrogations des enfants constituent les soubassements sur lesquels s'appuie la pédagogie du projet !*

➤ **Utilisation adéquate de mots interrogatifs**

On peut recourir à des jeux d'appariement dans lesquels apparaissent des phrases interrogatives déterminées : Qui se sert de... ? A qui manque-t-il ... ? L'imitation de phrases-types contenant des mots interrogatifs doit résulter de la situation ludique ; on ne devrait pas se contenter de faire réciter.

➤ ...

#### 2.1.1.7 La langue comme soutien à la pensée

➤ **« Penser à haute voix »**

« Penser à haute voix » apporte un soutien à maints processus de résolution de problèmes : un enfant veut construire une maison avec une fenêtre ; ceci ne lui réussit pas dans un premier temps, la paroi contenant la fenêtre s'écroulant à chaque essai. Pendant qu'il réfléchit à ce problème, il exprime ses réflexions (à haute voix).

➤ **Formuler oralement ses projets**

Un enfant a l'intention de poursuivre une construction le lendemain et explique à l'enseignant de quelles pièces il aura besoin ainsi que la suite des opérations...

➤ **Formuler des règles**

Lorsque des problèmes surviennent, les enfants doivent être capables de trouver un terrain d'entente et de convenir de règles de jeu en toute indépendance.

➤ ...

#### 2.1.1.8 La langue comme moyen d'appréciation

➤ **Exprimer son avis en matière de goût**

A l'heure du petit-déjeuner survient une discussion sur les goûts en matière de nourriture.

Dans le coin-poupées, les poupées sont vêtues selon ses propres goûts...

➤ **Exprimer des appréciations concernant une manière d'agir**

On joue « à la famille » : l'« enfant » a cassé un verre ; comment réagissent les « parents » ?

➤ ...

## **2.1.2 ENRICHIR LE VOCABULAIRE**

### 2.1.2.1 Nommer des objets, des activités et des caractéristiques

#### ➤ **Nommer des objets**

Jouets, objets usuels, outils, vêtements... devraient pouvoir être désignés correctement à l'école maternelle ( par exemple : on prépare une fête. Que trouve-t-on sur une table dressée pour une fête ?)

En consultant des livres d'images, l'enfant peut nommer les objets qu'il connaît.

#### ➤ **Nommer des activités**

C'est au cours des travaux créatifs qu'il est particulièrement important de commenter oralement les activités. Lors d'activités nouvelles ou de travaux communs, l'enseignant utilise le terme propre pour la description des différentes étapes : l'activité et le terme qui la désigne sont ainsi proposés en même temps.

#### ➤ **Observer et décrire la marche à suivre d'un travail**

Pendant la phase de reconnaissance ( sensibilisation) , les enfants observent par exemple des travaux qu'on effectue à une route. Les phases des travaux sont appelées par leur terme propre. De retour à l'école, les enfants rapportent leurs observations.

#### ➤ **Nommer des caractéristiques**

« Je vois quelque chose que tu ne vois pas et c'est ... ! »

### 2.1.2.2 Utiliser des notions de relation à bon escient

#### ➤ **Utiliser le terme générique à bon escient**

De nombreuses activités quotidiennes permettent l'utilisation du terme générique : le rangement ( vaisselle, couverts... ), l'habillement ( tenue de gymnastique, sous-vêtements...). Ceci est évidemment possible sous forme ludique également.

#### ➤ **Exprimer des relations spatiales**

Parallèlement à l'attention que l'enseignant réservera à l'utilisation quotidienne correcte des prépositions et localisations, les activités psychomotrices offrent également de bonnes possibilités de s'approprier les notions de relations spatiales : les enfants se déplacent dans l'espace entre des pneus ou des draps disposés sur le sol. Au signal, chaque enfant change de position par rapport aux objets.

### 2.1.3

## S'EXPRIMER CORRECTEMENT D'UN POINT DE VUE GRAMMATICAL

### 2.1.3.1 Les principaux types de phrases

- **Comprendre et utiliser par imitation des phrases déclaratives, impératives, exclamatives et interrogatives**

Par imitation, l'enfant acquiert de l'assurance dans l'utilisation des formes parlées ; le développement de ses aptitudes linguistiques entre également en jeu. Seule la réaction de l'enfant peut montrer qu'il a compris la signification des types de phrases. Il faut laisser le temps à l'enfant de répondre à une question ou à une sollicitation. Empressement et brusquerie ( « Réfléchis ! » « Allez, dis-le ! » ) ne font qu'entretenir la confusion.

- **Utiliser spontanément et correctement les types de phrases**

A cet effet, construire les situations y correspondant : nous jouons au magasin, nous téléphonons à « Monsieur Courtois et Monsieur Rustre »...

- **Utiliser correctement les formes négatives**

« Guignol » fait la bête, nous lui apprenons à corriger son attitude.

- **Compléter des phrases**

Pour commenter une activité illustrée par une image, nous commençons par un énoncé incomplet : « Le papa mange... ». On complète à tour de rôle : « Le papa mange une saucisse grillée... ». Le dernier qui arrive encore à compléter la phrase a le droit de commencer une nouvelle phrase.

- **Transformer des phrases sans en changer le sens**

On simule des conversations avec un malentendant, un étranger allophone ou « Guignol » qui comprend tout de travers. Il faut répéter, parler en changeant la phrase, en simplifiant la forme ou en recourant à des périphrases.

- **Utiliser spontanément et correctement des conjonctions dans des situations réelles**

Les mots de liaison « et », « aussi », « non seulement - mais encore », « d'abord - ensuite », « soit...soit »... sont particulièrement importants pour une expression soignée. L'utilisation de l'expression correcte par l'enseignant aidera l'enfant à intégrer inconsciemment ces phrases-modèles .

- ...

2.1.3.2 Formes simples d'accord (le nom : genre et nombre ; le verbe : conjugaison)

➤ **Singulier et pluriel des noms**

La famille Legrand a des jumeaux. Que faut-il acheter en double ( une bouteille - deux bouteilles ) ?

➤ **Expression du passé**

Imparfait et passé composé expriment deux aspects du passé. C'est en écoutant des histoires, contes,... que l'enfant se familiarisera avec ces temps et comprendra leur utilisation.

➤ ...

## 2.1.4

### **IDENTIFIER, ARTICULER ET MODULER BRUITS ET SONS**

La réussite d'un enfant dans son apprentissage de la lecture et de l'écriture dépend en définitive de son degré de perception du fonctionnement du système alphabétique de la langue écrite. D'après ce principe, la langue est découpée (décomposée) en sons ( phonèmes ). Pour pénétrer dans ces unités linguistiques, les enfants doivent d'abord détourner leur attention de la signification d'un message et concentrer leur attention sur la structure formelle. Cette conscience linguistique ( phonologique) - comme condition importante à l'acquisition sans problème de la langue écrite - peut entre autres être acquise grâce aux exemples suivants :

#### 2.1.4.1 Jeux d'écoute

➤ **Murmurer un nom**

On choisit un enfant qui quitte la pièce avec l'enseignant. A deux, ils se mettent d'accord sur le nom auquel l'enfant doit focaliser son attention quand il sera revenu en classe. Les autres enfants vont ça et là en murmurant leur propre nom. L'enfant préalablement choisi a les yeux bandés, il tente d'entendre, parmi les noms murmurés, celui auquel il devait faire attention.

➤ **Jeu du chuchotement rimé**

Les enfants et l'enseignant sont assis en cercle ; l'enseignant ou un enfant est le « préposé au murmure ». Il souffle dans l'oreille de son voisin deux mots qui riment. Ce dernier les répète - comme il les a entendus - à son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant qui prononce ces mots à haute voix.

### ➤ **Les mots accouplés (ou les paires)**

L'enseignant annonce qu'il/elle va prononcer deux mots. Les enfants doivent dire si les deux mots sonnent de façon identique (homonymes) ou s'ils résonnent peut-être différemment (paronymes) .

Exemples :

compter - conter; maire - mère - mer; cet - cette - sept - set; foie - foi - fois; ...

escalier - espalier; fin - faim - fin (≠ épais); celle - sel - selle - seule; poison - poisson; dessert - désert ...

#### 2.1.4.2 Rimes

Les rimes invitent les enfants à observer la structure phonologique de la langue. L'emploi de rimes doit donner conscience aux enfants que la langue n'a pas seulement un contenu et une signification mais également une forme.

Quelques propositions de jeu :

- L'enseignant lit ou récite une comptine ou un poème, accentue la prononciation des rimes et maintient le rythme ;
- Ligne par ligne, les comptines sont répétées en chœur ;
- On adopte un rythme qui puisse être suivi par tous les enfants ;
- Quand les enfants maîtrisent la comptine, celle-ci peut être utilisée de toutes les manières possibles : chuchoter, prononcer à très haute voix, en augmentant et en diminuant l'intensité ; chaque enfant dit un mot et ainsi la comptine fait le tour du cercle ...

### ➤ **Vers libres**

L'enseignant donne un mot à chaque enfant qui doit trouver un mot qui rime avec ce mot, indépendamment de son sens.

### ➤ **Création de vers**

L'enseignant montre une image et commence une rime , par exemple : « Le chat dort ». Les enfants examinent l'image pour voir si elle représente également quelque chose qui permettrait de continuer , par exemple : « Le chien mord » . Si aucune rime n' a pu être créée, on passe à l'image suivante.

#### 2.1.4.3 Phrases et mots

### ➤ **Former des phrases à l'aide de blocs de jeux de construction**

« Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, violette » .

L'enseignant attribue un mot de cette comptine à chaque enfant qui se met debout quand il a reçu son mot. Quand tous les « mots » de la phrase sont

debout, chaque enfant répète son mot dans le bon ordre . « Combien de mots la phrase contient-elle ? » . On construit celle-ci à l'aide des blocs de jeux.

### ➤ **Mots courts / mots longs**

*Petit à petit, on peut parler de la longueur des mots. Certains mots sont placés avec des blocs de jeux de construction correspondant à leur longueur, de telle sorte qu'ils reposent exactement les uns sous les autres. On peut également écrire les mots sur un grand morceau de carton et les découper pour que la longueur des mots devienne perceptible au premier coup d'œil pour l'enfant.*

L'enseignant a préalablement écrit ou placé des mots de différente longueur. Ceux-ci sont cachés aux enfants. L'enseignant leur demande lequel parmi ces deux mots - « train » et « ambulance » - leur semble le plus long. Quand ils ont répondu, on leur montre les deux mots. Ce n'est donc pas la signification du mot qui est importante ici, mais sa forme.

#### 2.1.4.4 Syllabes

### ➤ **Histoire du lutin**

*Il était une fois, il y a bien longtemps, une grande, grande forêt située bien loin d'ici. Dans cette forêt habitait un lutin qui était grand, fort et très aimable. Ce lutin n'avait malheureusement pas d'enfant et c'est pourquoi il se réjouissait toujours énormément quand un enfant venait lui rendre visite. Il se réjouissait tellement qu'il pensait que chaque fois qu'un enfant venait lui rendre visite, il devait emporter un cadeau. Le hasard cependant voulut que le lutin avait une très curieuse manière de s'exprimer . Lorsqu'il voulait raconter à l'enfant que le cadeau était une friandise, il disait « fri - an - di - se » et ce n'est que quand l'enfant avait deviné le cadeau qu'il était complètement satisfait.*

L'enseignant joue le lutin et annonce le cadeau de la manière qui vient d'être décrite. Chaque enfant à son tour peut dire à haute voix de quel cadeau il s'agit.

Quelques propositions :

un hé-li-cop-tère, un té-lé-vi-seur, un or-di-na-teur, un ca-na-ri, ...

#### 2.1.4.5 Sons initiaux

Pour faire prendre conscience de ce qu'est le son initial, on peut supprimer une lettre d'un mot. Ainsi le mot « drap » peut par exemple devenir « rat ». A l'inverse, on peut ajouter une lettre ( « acheter » - « cacheter »). Il faut être attentif à prononcer les mots et les sons sans exagération car l'allongement artificiel de la syllabe initiale pourrait rapidement s'enraciner chez l'enfant.

Certaines consonnes sont plus faciles à travailler que d'autres ; il faudrait commencer par les plus simples *s,f,l,r* , poursuivre par *b,d,g,k,p,t* et finir avec *j,h,v,w* ...

Lorsqu'on travaille des voyelles, il faut s'efforcer de les nommer comme elles sonnent dans le mot.

➤ **Je pense à ...**

L'enseignant dit par exemple : « Vous devez deviner ce à quoi je pense. Ça commence par s ( tous les enfants répètent s ) ». « La chose à laquelle je pense se voit principalement en été. C'est très luisant et ça nous réchauffe. »

➤ **Histoires insolites**

L'enseignant raconte aux enfants des histoires insolites de consonnes initiales qu'il exagère en s'exprimant. Les enfants vont-ils découvrir d'eux-mêmes ce qu'il y a d'insolite dans ces histoires ? Lorsqu'ils auront compris, ils pourront eux aussi inventer de courtes histoires insolites de consonnes initiales.

**Quelques exemples :**

Le saucissonneur saucissonne ses saucissons sans sel.  
La belette brune se blottit sous les bûches du bûcheron breton.

➤ **Trouve le son final**

L'enseignant prononce un mot dont il exagère la prononciation du son final. Les enfants reprennent ce mot en chœur. Quel est le dernier son ?

2.1.4.6 Phonèmes

Décomposer des mots en syllabes n'est à peu de choses près pas aussi abstrait que de les épeler ; ce qui ajoute à la difficulté, c'est que certaines consonnes sont à peine audibles. Il faut donc se laisser beaucoup de temps pour les exercices d'épellation. Le recours à un support visuel (comme parler en se regardant dans un miroir par exemple) peut constituer une aide efficace.

On commence par des exercices de synthèse (partir de la lettre pour arriver au mot ), ce n'est qu'après qu'on en arrivera aux exercices analytiques plus complexes (décomposer un mot en lettres).

**Les conclusions de recherches montrent que ce sont justement la synthèse et l'analyse de phonèmes qui représentent les conditions critiques du processus de lecture et d'écriture !**

➤ **Jeu du « ballon-son »**

L'enseignant prononce à haute voix les phonèmes (sons) d'un mot ( 1/2 seconde minimum d'intervalle entre les phonèmes) et lance un ballon à un enfant qui doit alors dire à haute voix le mot entier en renvoyant le ballon à l'enseignant.

➤ **Histoire du lutin (bis)**

Comme plus haut ( voir 2.1.4.4) , mais cette fois, le lutin décompose le nom des cadeaux en phonèmes.

➤ **Nous cherchons ...**

L'enseignant annonce de quel phonème il s'agit , le « i » par exemple. Les enfants le répètent et cherchent des mots dans lesquels ce phonème apparaît. L'enseignant souffle ensuite différents mots et les enfants doivent reconnaître s'ils contiennent le phonème en question.

➤ **Analyse à l'aide d'une illustration (image)**

On examine une illustration de mots contenant peu de phonèmes. Un enfant dit ce que l'image représente, l'enseignant répète le mot en le décomposant , mais lentement. Il dépose des petits blocs de couleurs différentes sous l'illustration pour faire apparaître le nombre de phonèmes (ET NON DE LETTRES).

Dans un premier temps, les enfants imitent, après, ils essaient de décomposer eux-mêmes des mots courts en phonèmes en déposant le nombre correspondant de blocs de couleur sous l'illustration.

➤ **Le phonème voisin (pour experts !)**

L'enseignant explique que dans un mot, les phonèmes se suivent dans un certain ordre : « *Nous allons maintenant être attentifs aux phonèmes voisins dans un mot* ». L'enseignant décompose un mot et invite les enfants à trouver le « voisin » d'un phonème déterminé , par exemple , dans le mot « manteau », chercher le phonème voisin de « an ».

## **2.2.**

### **A LA RENCONTRE DE LA LITTÉRATURE**

La valeur anthropologique des histoires, contes, poèmes... dans l'histoire culturelle de l'humanité est incontestable ; d'ailleurs, les enfants sont fascinés par un usage poétique et créatif de la langue dès leur plus jeune âge.

La narration , la répétition de même que la lecture à haute voix ( dans la langue écrite) de contes, d'histoires ou de poèmes tissent un lien linguistique intéressant entre la langue orale et l'écrite. C'est au fil du temps que les enfants apprendront à distinguer les structures de l'une et de l'autre. Une première rencontre peut se faire avec une littérature adaptée à l'âge des enfants. Les enfants devraient apprendre à connaître tant les « classiques » de l'école maternelle que des ouvrages de la littérature enfantine contemporaine. C'est ainsi que l'enfant découvrira la littérature comme source de joie et/ou comme moyen d'élargir ses connaissances. La rencontre avec la littérature constituera ainsi une entrée en matière idéale pour l'utilisation orale et écrite de la langue.

### 2.2.1

## LA LITTÉRATURE COMME MOYEN DE DIVERTISSEMENT

Rimes enfantines et poèmes constituent une composante indéniable du quotidien des enfants. Ils peuvent être mis en relation avec des jeux de mouvement, avec des jeux de devinettes, avec des thèmes des activités d'éveil...

### ➤ **Chansons mimées, poèmes, comptines et jeux de doigts**

Rythme, rimes et sons procurent du plaisir à l'enfant.

### ➤ **Contes et poèmes**

L'enseignant en reste à la langue écrite. C'est par la répétition que l'enfant s'imprègne des sonorités de la langue écrite.

L'enfant apprend à connaître toute une série d'histoires illustrées, de contes, d'histoires naturelles et fantastiques.

Les livres sont à la disposition des enfants afin qu'ils puissent les examiner un à un et en « relire » les contenus (mettre à leur disposition une « bibliothèque »).

### ➤ **Répéter et rejouer**

Des histoires ou des parties d'histoire peuvent être répétées pour d'autres : pour des poupées, pour un autre enfant (qui était malade), en jouant « à l'école »...

Les enfants jouent des extraits d'histoires au cours desquels ils devraient, dans la mesure du possible, tous jouer un rôle actif (comme arbres, animaux...). Il est important qu'ils endossent successivement différents rôles.

### 2.2.2

## LA LITTÉRATURE COMME MOYEN D'ÉLARGISSEMENT DES CONNAISSANCES

### ➤ **Les livres répondent aux questions**

L'enfant découvre que le recours à un livre illustré répond à ses interrogations et qu'il apprend en même temps quelque chose de nouveau.

### ➤ **Compléter des textes**

Après plusieurs lectures à haute voix du même texte, les élèves sont souvent capables de compléter des phrases commencées de même que des passages du texte.

➤ **Les livres aident à émettre des hypothèses**

Quand on leur montre un livre d'images illustré, les enfants peuvent réfléchir au contenu de l'histoire ainsi que sur son déroulement. Ils vérifient leurs hypothèses en s'appuyant sur d'autres images, sur de nouveaux récits ,...

➤ **Inventer des histoires**

Partant de mots-stimuli extraits d'histoires connues ou de contes (meunier - chat - fils, par exemple), l'enfant crée ses propres histoires.

### **2.2.3 PREMIERS RUDIMENTS DE LA POESIE**

➤ **Découvrir les genres formes) littéraires (contes, devinettes, poèmes, publicité...)**

L'enfant remarque que les contes commencent par « Il était une fois », que les publicités sont composées de mots et d'images...

➤ **Découvrir les transformations poétiques de la réalité**

Le fait que la poésie ne réclame pas une pure reproduction (réplique,représentation) de la réalité correspond au vécu d'un enfant en âge d'école maternelle. Les livres d'images attirent déjà l'attention sur ce fait.

➤ **Histoires-mensongères**

« J'ai vu trois pigeons rôtis s'envoler. »

➤ **L'enfant apprend par cœur**

Des poèmes, des devinettes, des chansons, des rimes.

### **2.3 A la découverte de la langue écrite**

La différence entre la langue parlée et l'écrite est considérable. Ceci vaut tant pour le vocabulaire que pour la syntaxe ou l'application de règles. Il convient donc de familiariser l'enfant assez tôt avec la langue écrite si l'on désire qu'il puisse profiter pleinement des histoires, des contes et des textes qui lui sont lus. Ainsi, plus tard, quand il apprendra à lire à l'école primaire, il découvrira, au-delà des signes graphiques, une langue qui lui est déjà familière.

Des textes que l'enfant a entendus contribueront ensuite à un premier développement de la langue écrite si on lui offre souvent la possibilité de raconter ( répéter) avec ses propres mots les histoires qu'il a entendues.

Curiosité et intérêt pour l'écriture doivent dès lors déjà être suscités à l'école maternelle de manière telle que par le biais d'expériences variées, les enfants appréhendent de plus en plus la fonction sociale de l'écrit. C'est par leur proximité avec la langue écrite que les enfants apprennent que les signes (lettres) sont porteurs de sens. Ils savent entre autres que les histoires qu'on leur lit sont tirées de livres, que des expériences personnelles peuvent être fixées dans des textes, que des communications sont adressées via une lettre et que d'autres peuvent à nouveau « oraliser » ces lettres.

Partant de leur usage candide de l'écrit, ils échafaudent des hypothèses sur la formation et la signification des signes. Ceci ne signifie nullement qu'il est du devoir de l'école maternelle d'apprendre à lire et à écrire aux enfants. Il est beaucoup plus judicieux de donner une suite aux désirs des enfants qui veulent lire et écrire, en s'appuyant sur la conviction qu'il ne faut pas freiner des enfants.

### **2.3.1**

#### **IDENTIFIER LA LANGUE ECRITE COMME VECTEUR D'INFORMATION**

La découverte de la manière dont l'écrit fonctionne constitue un objectif de développement important à l'école maternelle. Les enfants doivent d'abord découvrir que les caractéristiques (propriétés) d'un mot écrit sont en rapport avec le mot énoncé et non pas avec le sens de ce dernier (un train par exemple est beaucoup plus grand qu'une auto miniature, mais cela ne s'exprime pas par la longueur du mot). L'enfant doit du reste apprendre que la langue écrite est constituée de mots séparés les uns des autres tandis qu'est continu le débit de la langue parlée dont les pauses ne correspondent pas aux séparations entre les mots. L'enfant découvre enfin peu à peu comment se recourent des unités à l'audition et à l'écriture. A ce propos, le propre prénom de l'enfant constitue l'outil idéal pour la formation d'une première prise de conscience.

##### 2.3.1.1 Examen et transcription d'images et d'inscriptions

###### ➤ **Dessiner d'après des instructions**

Un enfant décrit une image qu'il a devant lui ; les autres enfants dessinent cette image uniquement d'après cette description. On compare ensuite les résultats à « l'original ».

###### ➤ **Reconnaître des images par la description qui en est donnée**

Parmi plusieurs images semblables exposées, un enfant en décrit une. D'après la description qui en est faite, les autres enfants doivent retrouver l'image en question.

### 2.3.1.2 Reconnaître les prénoms

#### ➤ **Le domino des prénoms**

Sur le côté droit de chaque plaque du jeu, on colle la photo d'un enfant du groupe ( de la classe ), sur le côté gauche, on écrit le nom d'un autre enfant. En jouant ensemble à ce jeu de domino, les enfants apprennent à connaître les noms - sous forme écrite - de tous les enfants du groupe et les relient aux visages correspondants.

#### ➤ **Le loto des prénoms**

Chaque enfant reçoit une ou plusieurs photos de condisciples. On tire alors à tour de rôle des cartes-prénoms. Lorsque le prénom correspond à la photo de l'enfant, on place la carte sous la photo.

#### ➤ **Choix des groupes de travail (« ateliers »)**

Lorsque les enfants ont fait le choix d'un groupe de travail, ils apposent leur prénom sur un plan de travail à double entrée ( Prénom - atelier libre ).

#### ➤ **Le prénom au portemanteau**

#### ➤ **Courrier personnel**

Le courrier que les enfants reçoivent devrait leur être adressé personnellement. Ils ont ainsi la possibilité d'identifier la lettre, la carte ... grâce à leur prénom.

### 2.3.1.3 Reconnaissance de mots

L'introduction de nouveaux mots revêt une signification importante. Au fil du temps, l'enseignant fournit des listes de mots / des listes de référence qui seront introduites de manière régulière et naturelle dans les différentes activités.

#### ➤ **Colorier / mettre en couleur**

Les enfants disposent d'une liste de mots grâce à laquelle ils peuvent colorier les différentes parties d'une image dans les couleurs correspondantes.

#### ➤ **Le menu du jour**

En trouvant la liste de mots / la liste de référence qui en fait partie, les enfants reconnaissent le menu du jour.

➤ **Faire ses emplettes au magasin**

Grâce à une « liste de prix », les enfants reconnaissent les choses qu'ils doivent acheter.

➤ **A la ferme**

Ce jeu est une variante du jeu de l'oie. A tour de rôle, les enfants lisent, en s'aidant d'une liste de référence, le nom d'un animal préalablement tiré au sort.

➤ **Découverte de mots appartenant à l'environnement proche et éloigné de l'enfant**

Une liste de référence des mots que les enfants découvrent dans leur environnement ( rue, magasin,...) est fournie petit à petit.

#### 2.3.1.4 Reconnaître des phrases

Dans une situation d'apprentissage déterminée, les enfants relient des phrases à des images. On les invite à déchiffrer le message à l'aide de diverses informations : contexte, illustrations, mots connus...

➤ **Répartition de tâches**

L'enseignant montre aux enfants une tâche écrite qu'ils doivent « déchiffrer » à l'aide d'une liste de référence et exécuter ensuite.

➤ **Reconstitution des étapes d'une tâche**

Les élèves reconnaissent les différentes étapes d'une recette de cuisine qu'ils ont réalisée lors d'une activité culinaire.

### 2.3.2

#### **DECOUVRIR DES STRUCTURES DE TEXTES**

##### 2.3.2.1. Reconnaître les variétés de textes

➤ **L'enfant reconnaît les particularités des formes littéraires** ( contes, poèmes, livres d'images, devinettes, publicité... )

##### 2.3.2.2. Reconnaître la construction d'un texte

➤ **L'enfant reconnaît la structure** d'un livre :

La couverture avec le titre, l'auteur, l'image... ; la division du texte en chapitre ; les illustrations...

- **L'enfant reconnaît des « textes muraux »** (voir 2.3.3.2)

En partant de la macrostructure : nombre et longueur des paragraphes, mots attractifs ( remarquables, repérables ), prénoms, rimes...

### **2.3.3**

#### **DONNER FORME A DES EVENEMENTS ET A DES IMAGES PAR DES TEXTES (CONSTRUIRE DES TEXTES EN PARTANT D'EVENEMENTS ET D'IMAGES)**

##### 2.3.3.1 Dictées d'élèves individuelles ( personnelles d'élèves)

Un enfant dicte un petit texte à l'enseignant, une description d'image, la relation d'une expérience vécue...

Petit à petit, l'enfant va prendre conscience de l'acte d'écriture de l'adulte ( cela nécessite des activités fréquentes et régulières ! ).

Lorsque l'enfant constate qu'il doit ralentir le débit de sa dictée, c'est qu'il prend de plus en plus conscience de la structure de son énoncé.

L'enseignant lui fait observer qu'on ne devrait pas écrire certaines expressions. Les enfants apprennent ainsi qu'on peut corriger ensemble un texte écrit.

Ces textes individuels sont conservés dans un cahier.

##### 2.3.3.2 Journal mural

La classe toute entière élabore un « journal mural », c'est à dire qu'on rassemble des informations sur un thème déterminé : les images et les illustrations sont ensuite éclairées de légendes, de manière à ce que la relation entre l'écrit et l'illustration devienne évidente pour les enfants.

### **2.3.4**

#### **CREER DES CONDITIONS TECHNIQUES D'ECRITURE ( POUR L'ECRITURE)**

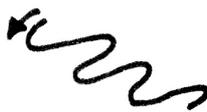
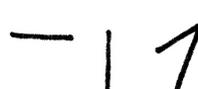
Nous préparons du matériel qui prépare directement et indirectement à l'écriture.

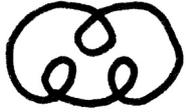
##### 2.3.4.1 Préparation indirecte

- Assouplissement et renforcement de l'articulation de la main grâce à des activités telles que toucher, nettoyer, laver...
- Renforcement de la musculature de la main : torcher, serrer, porter...
- Assouplissement des doigts : s'habiller, fermer les boutons, manger à la cuiller, découper, polir du métal...
- Entraînement spécifique des doigts utilisés pour l'écriture par le maniement de cuiller, le ramassage de grains, emboîtement de formes (cylindres)...

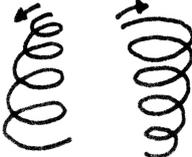
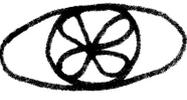
#### 2.3.4.2. Préparation directe

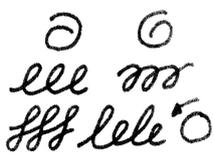
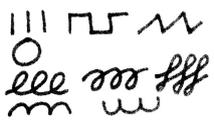
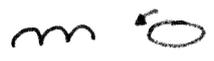
- Voir psychomotricité
- Empiècements métalliques
- Lettres en papier de verre
- Alphabet mobile
- Mouvements de main et essais au tableau mural, sur de grandes feuilles de papier, sur papier réglé (ligné).

<b>Sujet (Thème)</b>	<b>Formes de mouvement</b>	<b>Description des formes de mouvement</b>	<b>Nature de l'exercice de mouvement</b>
Un tour à vélo		Lignes ovales de différentes grandeurs	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Voyager en chemin de fer		Lignes ovales, lignes circulaires	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Sur la piste de ski		Lignes ondulées obliques	Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement
La promenade en bateau		Lignes ondulées verticales	Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement
La piste en 8		Boucles en forme de huit	Suivre le tracé d'un élément de forme de l'écriture
Au parc à gibier		Lignes ovales, connexions ovales	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
En avant et en arrière et de bas en haut		Lignes horizontales, perpendiculaires, Traits déliés et pleins	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
L'ascension du cerf-volant		Longues lignes droites, formes angulaires	Tracé libre Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
Le parcours d'obstacles		Lignes droites et courbes	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
Au cirque		Arcades Longues lignes verticales et horizontales	Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement Tracé libre

La balade du doigt		Lignes courbes	Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement Mouvement du doigt
Qui atteint la cible ?		Longues lignes droites	Tracé libre
Avion en papier		Boucle supérieure (tournant à gauche) (boucle inférieure tournant à droite)	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Rendre visite à une famille chinoise avec un acrobate aérien			
Le pantin		Cercles, lignes ovales de différentes grandeurs, triangle	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Les travaux de toiture		Guirlandes (grandes et petites)	Suivre le tracé d'un élément de formation de l'écriture Tracé libre d'un élément de formation de l'écriture
La danse de l'éponge sur le tableau		Lignes courbes entrelacées	Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement
La course des enfants pour attraper des ballons		Lignes courbes entrelacées Cercles	Tracé libre entre des obstacles Tracé libre d'un élément de formation de l'écriture
Sur la tour d'escalade		Angles, pointes, triangles	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement

<p>La chasse au trésor</p> <p>Cadre</p>		<p>Méandre/spirale angulaire</p> <p>Rectangle de différentes dimensions</p>	<p>Suivre le tracé de formes représentant le mouvement</p> <p>Tracé libre</p>
<p>Dans l'eau</p>		<p>Grandes arcades</p> <p>Petites arcades</p> <p>Courbes avec point d'arrêt et changement de direction</p> <p>Courbes</p> <p>Droites courtes ; petits cercles</p>	<p>Suivre le tracé d'un élément de formation de l'écriture</p> <p>Tracé libre d'un élément de formation de l'écriture</p> <p>Suivre le tracé d'un élément de formation de l'écriture</p> <p>Suivre le tracé de formes représentant le mouvement</p> <p>Tracé libre de formes de représentant le mouvement</p>
<p>La piste de bob</p>		<p>Boucle à gauche et à droite</p>	<p>Suivre le tracé d'une forme représentant le mouvement</p>

La catapulte		Grande et petite double boucle	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Coquillages et pierres		Courbes  Boucles; arcades; guirlandes; boucles	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement  Tracé libre comme tracé-modèle (comprenant des éléments de formation de l'écriture)
La scie		Pointes  Petites et grandes pointes	Suivre le tracé du mouvement de l'écriture
La spirale		Boucles, horizontales (voir dessin) croissantes horizontales décroissantes	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
Le patineur		Boucles, horizontales - croissantes et décroissantes	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
La glace géante		Lignes droites, courbes et lacées	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
Dessin floral		Boucles en forme de huit, cercle et ovale	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Les escargots		Spirales croissantes et décroissantes, orientées à droite et à gauche Doubles spirales	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement

Le mouton et sa laine		Petites spirales orientées à gauche et à droite Petites doubles boucles orientées vers le haut et vers le bas Cercles Courbes	Tracé libre comme tracé-modèle (comprenant des éléments de formation de l'écriture) Suivre le tracé de formes représentant le mouvement
La nappe		Lignes droites - angles - pointes - cercles Doubles boucles ; arcades ; guirlandes	Suivre un tracé et tracé libre comme tracé-modèle (comprenant des éléments de formation de l'écriture)
Fleurs dans un vase		Arcades, ovales, courbes	Suivre le tracé d'éléments de formation de l'écriture
Boucles		Boucles	Tracé libre
Sauts par-dessus le ruisseau		Courbes et vides	Suivre le tracé de formes représentant le mouvement en laissant des vides
Nous créons une écriture secrète		Diverses petites formes rondes et angulaires	Tracé libre comme jeu d'écriture

### 2.3.4.3 Premières réalisations

Les élèves sont encouragés à écrire leur prénom, des mots connus, des phrases ainsi que de petits textes. On évalue les résultats avec les enfants.

## 3. APPRENDRE EN PROJET

### 3.1 Le groupe accompagne la grossesse et la naissance

Une institutrice maternelle est enceinte. Les enfants apprennent la bonne nouvelle et constatent que l'aspect physique de leur enseignante change.

Ils posent des questions, le cas échéant, sont encouragés à en poser sur le mystère de la vie et de la naissance.

Une ligne du temps de l'année scolaire est placée en classe : « Durant quelle semaine la naissance est-elle prévue ? Combien de temps dure la grossesse ? »

*(question : les E savent-ils compter jusque 40 ?)*

Les questions : « Qu'est-ce qui vit ? Qu'est-ce qui ne vit pas ? » sont posées. On procède ensuite à des classifications.

Du vocabulaire nouveau fait son apparition et est exercé/fixé sous forme ludique. On procède ensuite à des expérimentations pour fixer le concept de « vie » : semer, planter, élever des têtards, des poussins, ...

Là où il y a la vie, il y a aussi la mort. Les expériences sont exposées au journal mural ; des mots-clés, le cas échéant, des mots-stimuli (phares) sont reconnus et appris par cœur.

L'enseignant montre des livres qui traitent de ce sujet, les lit à haute voix et immédiatement après, les met à la disposition des enfants.

La classe réfléchit aux cadeaux qu'elle pourrait offrir à la maman, au bébé, au papa.

Les enfants en choisissent un qu'ils pourront réaliser/bricoler eux-mêmes.

Les plus grands conçoivent un faire-part de naissance en s'appuyant sur différents modèles qu'ils ont observés et « lus » (dessins - prénoms - dates - parrain - marraine - parents).

Ils choisissent un prénom en se basant sur le « lotto des prénoms ». Celui-ci incite les enfants à des exercices d'écriture.

Le prénom choisi est inscrit sur une enveloppe qui pourra par exemple être envoyée à la maman du nouveau-né.

La photo du nouveau-né peut servir de motif à une « dictée d'enfant » individuelle que l'enseignant inscrit (fait inscrire ?) dans le cahier de chaque élève.

### **3.2**

#### **Le groupe prépare une pièce de théâtre**

A maintes reprises, l'enseignant a lu un conte en tenant compte des critères suivants : texte original, dessins, mimique, intonation, silences, questions, secret (intrigue ?)...

De nombreuses activités linguistiques et artistiques relatives au conte ont ainsi été menées.

Il est temps à présent d'en réaliser une pièce de théâtre. Le déroulement (script) est représenté à l'aide d'images.

Secondé par les élèves, l'enseignant développe et écrit, scène par scène, au tableau mural, le dialogue correspondant..

Petit à petit, les dialogues sont appris par cœur en recourant aux jeux de rôles.

Lors d'une fête, chaque groupe présente sa scène.

## 4. OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT ET EXEMPLES

### 1.1 Ecouter et parler

#### O.D. 1.1.1

L'enfant montre son aptitude à écouter quelqu'un et perçoit les autres enfants et adultes ainsi que leur rôle dans la classe et au sein de l'école ;

*Il comprend les consignes de jeu, les conventions et règles établies par ses condisciples.*

#### 1.1.2

L'enfant saisit la signification d'un message oral en relation avec une situation concrète, éventuellement accompagné de gestuelle, de mimiques ou d'images ;

#### 1.1.3

L'enfant comprend les tâches distribuées par l'enseignant en classe ou à l'école ;

#### 1.1.4

L'enfant s'ouvre à autrui (se confie) ;

*Il développe petit à petit une sensibilité à l'égard des règles de la communication.*

*Il établit une communication avec une personne ne se trouvant pas à proximité par un entretien téléphonique, une prise de son ou un « courrier » (lettre).*

#### 1.1.5

L'enfant restitue (répète) avec ses propres mots un message qui lui a été adressé ;

*Après avoir écouté une histoire, l'enfant en raconte un épisode de son choix.*

*A l'aide d'images qu'on lui présente, il est capable de raconter une histoire préalablement lue par l'enseignant.*

#### 1.1.6

L'enfant exprime oralement ses propres expériences, des événements relatifs à son univers extérieur, proche et intérieur ;

*Il complète le récit fragmentaire d'un autre enfant concernant un événement commun.*

#### 1.1.7

L'enfant raconte comment il travaille ou planifie son travail ;

*Il retrace chronologiquement le déroulement du plan de la journée.*

### 1.1.8

L'enfant décrit un objet ou une personne en se basant sur la forme, la couleur, la taille et les caractéristiques spécifiques ;

*Il pose des questions concernant un objet et trouve ainsi le nom de ce dernier. « Je vois quelque chose que tu ne vois pas et c'est... »*

### 1.1.9

L'enfant pose des questions en rapport avec une situation et sait y répondre ;

### 1.1.10

L'enfant réagit à des conversations par des questions simples ;

*Il pose à nouveau une question quand il n'a pas compris.  
Il adapte son message en fonction de la réaction de son interlocuteur.*

### 1.1.11

L'enfant demande aide ou collaboration à des condisciples ou des adultes ;

*Il est capable de formuler oralement ses besoins avec clarté.*

### 1.1.12

L'enfant joue et répète des rôles dans des situations clairement définies ;

*Il éprouve manifestement du plaisir à jouer « en faisant comme si... »*

### 1.1.13

Dans des situations concrètes, l'enfant utilise la langue standard à bon escient, même avec le soutien d'adultes ou d'élèves plus âgés;

### 1.1.14

L'enfant trouve du plaisir et de l'intérêt envers sa langue maternelle grâce aux éléments concrets suivants :

- ❖ identification et distinction de voyelles ;
- ❖ réalités (données) rythmiques de la langue ;
- ❖ gestuelle et rythmique ;

*C'est par le rythme, la ligne mélodique et le mode d'expression que la langue poétique devient un pilier de la fantaisie.*

## 1.2

### Lire et écrire

#### 1.2.1

L'enfant sait que des informations peuvent être sauvegardées sous une forme visuelle et qu'on peut s'y référer ;

*Il est capable de reconnaître des publicités et des logos.*

#### 1.2.2

L'enfant sait que l'écriture sert à transmettre des messages et des informations ;

*Il a appris à connaître les fonctions de la langue écrite ( information, incitation à agir, plaisir,...).*

### 1.2.3

L'enfant reconstitue un message ou une information à l'aide de matériels visuels ;

### 1.2.4

L'enfant comprend qu'on peut inciter à des activités concrètes à l'aide de symboles ;

*Il connaît les symboles représentant les instructions du travail en classe et s'y conforme.*

### 1.2.5

L'enfant donne une signification globale à des formes écrites courantes avec lesquelles il s'est familiarisé ainsi qu'à de courtes informations écrites ;

*Il reconnaît son prénom et son patronyme (nom de famille).*

### 1.2.6

L'enfant retient un texte qui lui est lu par paragraphes (parties) ;

### 1.2.7

L'enfant formule à nouveau des passages qui lui ont été lus ;

### 1.2.8

L'enfant articule (organise) et met en évidence les relations entre des passages déjà lus et ceux à découvrir ;

### 1.2.9

L'enfant émet des hypothèses

*Pendant la lecture, les enfants cherchent - en fonction du contexte - le mot qui va suivre lorsque l'enseignant interrompt sa lecture.*

### 1.2.10

A l'aide d'un matériel visuel, l'enfant restitue une expérience vécue ;

*L'enfant relate un évènement et découvre dans la classe le texte qui y correspond.*

### 1.2.11

L'enfant complète ou produit des documents écrits mettant texte et illustration en relation ;

### 1.2.12

L'enfant examine des écrits et découvre la structure de la page, sa subdivision en paragraphes, phrases et mots ;

### 1.2.13

L'enfant écrit, copie et retranscrit son prénom, des mots, des phrases à contenu affectif ;

### 1.2.14

L'enfant découvre les différentes lignes et différents paragraphes, l'organisation spatiale d'un message (ex. : listes, textes, tableaux en colonnes, livre,...) ;

### 1.2.15

L'enfant utilise de manière sensée la page comme espace et la ligne droite pour conduire (guider) son écriture ;

### 1.2.16

L'enfant adopte une attitude corporelle adaptée à l'écriture et requise par celle-ci.

# LES ACTIVITES EN LANGUE ETRANGERE

## 1. TACHES ET OBJECTIFS

Entrer en contact avec des langues étrangères fait partie intégrante de l'univers d'un grand nombre d'enfants et une éducation interculturelle s'avère indispensable pour un avenir s'ouvrant sur le monde.

Afin d'optimiser son potentiel d'apprentissage l'enfant, dès sa première année d'existence, a besoin d'être stimulé par son environnement.

Dans notre société, la rencontre naturelle avec la langue et la culture du voisin devrait être l'occasion de susciter le plaisir d'apprendre une autre langue et de préparer un terrain fructueux aux expériences futures dans différents contextes linguistiques et culturels.

La langue étrangère, tout comme la langue maternelle, est transmise à travers L' ECOUTE et la COMPREHENSION, donc à travers un bain de langue riche et authentique.

Par le biais de la langue étrangère, les enfants pourront enrichir leurs compétences sociales et linguistiques, toujours étroitement liées.

Apprendre une langue étrangère est également un apprentissage interculturel et une formation humaniste.

En rencontrant des personnes parlant une autre langue, l'enfant accepte une certaine diversité sans émettre de jugement de valeur.

Les activités en seconde langue doivent contribuer à développer la capacité d'agir des enfants. La langue étrangère est un moyen de communication supplémentaire et non une fin en soi.

### Organisation et mise en application

- La rencontre avec la seconde langue devrait se faire par petites séquences, plusieurs fois par semaine.
- Elle ne constitue pas un supplément d'horaire mais est reliée à d'autres domaines de par son contenu et est intégrée à la vie de l'école.
- Voir également : activités psychomotrices, arts plastiques et langue maternelle.

## Bain de langue et modèles linguistiques

- Durant les unités consacrées à la seconde langue, l'enseignant prêtera attention :
  - à la précision et au naturel de la prononciation ;
  - à la diversité et à la variation de l'intonation ;
  - à la justesse de l'expression mimique et gestuelle.
- L'enseignant autorisera des réactions des enfants dans leur langue maternelle.
- L'enseignant créera une atmosphère sécurisante et conviviale.

## Transmettre des contenus sous forme ludique

- Les langues s'acquièrent dans des situations centrées sur le vécu et l'action, situations dans lesquelles les enfants sont invités à réagir et à s'exprimer verbalement.
- Les contenus linguistiques et culturels ne sont pas présentés comme une matière à apprendre mais sous forme ludique.

## S'exprimer spontanément en langue étrangère

- C'est d'abord par imitation que l'on s'approprie les moyens langagiers.
- De nombreuses répétitions dans diverses situations sont requises avant d'y recourir spontanément.
- Le premier commandement en la matière, c'est la patience.

## Corrections indirectes et expériences positives

- Une évaluation n'est pas prévue ; de temps en temps, l'énoncé de l'enfant est repris correctement, sans qu'il doive le répéter.

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

<b>2.1</b> <b>Rencontrer la langue étrangère</b>	Rencontrer les sonorités de la langue étrangère (O.D. 2.1.1,2.1.2)	Excursions, médias, théâtre, ligne du temps ...
	S'approprier du sens en langue étrangère (O.D. 2.1.3,2.1.4)	Hypothèses sur le sens, compréhension des consignes ...
<b>2.2</b> <b>Agir au niveau linguistique</b>	Rimes, poèmes, chansons (O.D. 2.2.2)	Réciter librement des rimes, des poèmes, des chansons...
	Usage des formules de salutation et de politesse (O.D. 2.2.1)	Saluer l'enseignant, ses condisciples ...

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

### 2.1 RENCONTRER LA LANGUE ETRANGERE

#### 2.1.1 RENCONTRER LA « MUSIQUE » DE LA LANGUE ETRANGERE

- Excursions dans l'autre région linguistique ;
- Utilisation de reportages télévisés, cassettes vidéos, audio, CD... en langue étrangère ;
- Evènements théâtraux (y compris le théâtre de marionnettes, les ombres chinoises ...) en langue étrangère
- Construction d'une ligne du temps en langue étrangère, le nom des jours...

#### 2.1.2 S'APPROPRIER DU SENS EN LANGUE ETRANGERE

- Développement individuel d'hypothèses sur le sens de narrations en langue étrangère en recourant au contexte, aux illustrations, à l'intonation, à la mimique, au fond musical...
- Réalisation d'activités psychomotrices et musicales en langue étrangère et compréhension des consignes (par exemple : « Assieds-toi ! », « Viens ici ! », « Prends... », « Découpe... », « Colorie... », ...)

### 2.2 AGIR AU NIVEAU LINGUISTIQUE

Les langues s'acquièrent dans des situations centrées sur le vécu et l'action, situations dans lesquelles les enfants sont invités à réagir : exclamations, gestuelle, répétitions de mots ou de parties de phrases. C'est en recourant à entre autre l'imitation que les moyens linguistiques s'acquièrent.

#### 2.2.1 RIMES, POEMES, CHANSONS

- « Interpréter », répéter des rimes, des comptines... en langue étrangère ;
- Apprendre et réciter librement ou chanter de courtes chansons, des petits poèmes ou des rimes puisés dans la littérature enfantine.

## 2.2.2

### USAGE DES FORMULES DE SALUTATION ET DE POLITESSE

- Saluer l'enseignant, les autres enfants du groupe, les « marionnettes » (du théâtre)...  
( par exemple : « Bonjour ! », « Au revoir, mon ami ! », « Non. », « Oui. », « Merci. », « Entrez ! », « Bon appétit ! »...

## 3. APPRENDRE EN PROJET

### 3.1

#### L'ÉCOLE MATERNELLE SE PRÉSENTE (DANS LA LANGUE ÉTRANGÈRE)

A l'occasion d'une fête, l'école maternelle a décidé de se présenter dans la langue étrangère. La fête est organisée de manière telle que les enfants puissent montrer l'intérêt qu'ils ont acquis pour la langue étrangère.

En groupe, ils ont travaillé et exercé les activités suivantes :

- Exprimer en langue étrangère la planification du projet ( à l'aide d'une ligne du temps) et les différents repères ( noms des jours, fêtes et festivités) de même que citer, par exemple, aussi complètement que possible, les noms des jours ... ;
- La « mascotte de langue étrangère » se présente dans la langue étrangère ;
- Les enfants écoutent attentivement une histoire que l'enseignant leur raconte et réagissent spontanément ( émettent des hypothèses sur le contenu ... ) ;
- Les enfants participent à une activité de psychomotricité et montrent qu'ils comprennent les consignes en langue étrangère et qu'ils savent les transposer ;
- Des rimes et des chansons sont présentées en langue étrangère ;
- A la fin de la représentation, chaque enfant se présente, par exemple :  
« Je m'appelle ... »  
« J'aime les cerises, les hiboux ... »  
« Je n'aime pas la pluie, ... »
- On commente la photo de classe : « Là, c'est moi », « Je suis tout près de Paul »...
- ...

### 3.2

#### TRAVAUX DE CLASSIFICATION ET LANGUE ETRANGERE

Lors d'un travail de classification en langue maternelle ( voir « Orientation dans le monde » et « Pensée mathématique » ), les enfants ont classé des animaux à l'aide d'un tableau à double entrée, par exemple :

6 pattes			
4 pattes			
2 pattes			
	Oiseaux	Mammifères	Insectes

Divers noms d'animaux connus sont exprimés tant dans la langue maternelle que dans la langue étrangère et appris de manière ludique en les répétant.

## 4. OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENTS

### 1.1

#### ECOUTER ET COMPRENDRE

O.D. 2.1.1

L'enfant développe de l'intérêt et de la curiosité pour la langue étrangère ;

*Il participe aux excursions dans l'autre région linguistique.*

2.1.2 L'enfant s'approprie la musique de la langue étrangère (rythme, phonétique, intonation) ;

*Rimes, comptines ... en langue étrangère .*

2.1.3 L'enfant comprend des consignes élémentaires, des informations ou des questions et réagit de façon adéquate, c'est-à-dire en prouvant sa compréhension ;

*Par exemple lors d'activités de psychomotricité.*

2.1.4 L'enfant découvre le sens globale d'un message à l'audition en tenant compte de l'intonation, du rythme et des médias disponibles.

*L'enseignant lit de courtes histoires en langues étrangère tout en se servant d'images et de gestes ;*

*L'enfant fait des hypothèses sur le déroulement de l'histoire.*

### 1.2

#### PARLER

2.2.1 L'enfant utilise des formules de politesse dans des situations concrètes ;

2.2.2 L'enfant chante, dit et interprète des chansons, des poèmes et des comptines.

# LA PSYCHOMOTRICITE

## 1. TACHES ET OBJECTIFS

L'enfant de l'école maternelle apprend à s'approprier le monde grâce à sa motricité.

D'après GRUPE (1982), la psychomotricité est un intermédiaire double: Elle est l'intermédiaire entre l'enfant et son vécu. La motricité de l'enfant lui permet de percevoir, d'identifier, d'explorer et d'expérimenter son environnement.

Dans le monde des enfants, les activités motrices élémentaires comme marcher, courir, sauter, tirer, pousser, grimper, glisser, lancer... sont de véritables outils au service de la perception du monde environnant.

La psychomotricité est également un instrument de création. A travers ses mouvements, l'enfant se saisit du monde pour le transformer et le reconstruire tout en lui imposant un cachet personnel.

Au stade de l'école maternelle, les mouvements deviennent la propriété de l'enfant, son trésor mobile dont il peut disposer à sa guise dans les situations les plus diverses. De plus, le caractère instrumental de la psychomotricité est d'une importance capitale pour le développement des compétences cognitives.

« Tout en apprenant à gérer ses mouvements, l'enfant construit son « Moi »; l'implication instrumentale de ses mouvements devient alors une sorte de modèle déterminant pour les activités ultérieures tout au long de la vie ». (FIRMIN 1989).

L'éducation du corps et par le corps ne poursuit pas uniquement l'objectif d'un développement purement moteur, elle s'efforce au contraire de souligner son vaste domaine d'influence à tous les niveaux du développement.

D'après Scherler (1990) il faut distinguer trois champs d'action significatifs au niveau de la psychomotricité de l'enfant:

### ➤ **La psychomotricité, une valeur au service des compétences individuelles**

L'enfant construit son schéma corporel à partir des expériences motrices les plus diverses.

« A travers les expériences et les découvertes physiques, l'enfant construit l'image de son corps et il se rend compte que celui-ci possède une sensibilité, une identité propre.

En tant qu'habitant de son corps, l'enfant peut dialoguer avec celui-ci, il peut le comprendre, décoder ses messages, réagir et trouver des solutions. Il est sensible à ses réactions, aux signaux qu'il émet ». (GRUPE 1982)

Grâce aux mouvements de son corps, l'enfant exprime ce qui se passe dans son fort intérieur, ce qu'il n'est pas encore capable d'exprimer verbalement ou ce que les adultes ne peuvent pas percevoir ou interpréter. Au contraire des adultes expérimentés, les enfants de l'école maternelle agissent spontanément et sans calculer.

A ce stade du développement, l'enfant n'est guère capable de maîtriser des modèles de mouvements plus complexes et dans le cas d'exigences exagérées de la part des adultes, ses mouvements deviennent hésitants et l'enfant est perturbé.

➤ **La psychomotricité, une valeur au service des compétences sociales**

C'est grâce à sa motricité que l'enfant entre en contact avec autrui. Ce contact lui permet de se mesurer à d'autres ou bien d'atteindre des objectifs communs.

Etre en mouvement « pour et avec les autres » est un élément central de l'éducation physique.

A travers le jeu, on pourra thématiquer et exercer les concepts de solidarité (avec les autres) ou de compétitivité (contre les autres) et construire progressivement la notion de « groupe », notion encore peu développée à l'âge de l'école maternelle.

Au cours des jeux d'éducation physique, la compétence de coopération, celle de « l'un avec et au service de l'autre » constitue un préalable indispensable. Cette compétence s'améliorera et se développera le mieux dans un cadre ludique et ciblé.

L'éducation psychomotrice par le jeu est par conséquent le moteur du développement des aptitudes relationnelles passant par la perception du « MOI » avec et/ou contre « l'Autre », tout comme elle est le moteur du développement des aptitudes purement physiques comme savoir pousser un ballon, l'attraper ou le lancer.

➤ **La psychomotricité, une valeur au service des connaissances du monde matériel**

Grâce à la motricité, l'enfant apprend à percevoir et à expérimenter son environnement matériel. Le maniement d'objets lui permet de « comprendre » et de développer des notions élémentaires.

Néanmoins, lorsqu'il entre à l'école maternelle, l'enfant apporte déjà de nombreuses connaissances qu'il a intériorisées et mémorisées en touchant, en palpant... des objets.

Ces connaissances sont les bases essentielles nécessaires au développement de la pensée et du langage.

A cet âge, chaque nouvelle prospection de la nature est un enrichissement considérable: les contacts avec l'eau, la neige, le vent, le temps qu'il fait, la glace, la terre, le feu, le pré, la forêt... sont autant d'espaces riches d'expérimentations que l'on peut explorer grâce à la motricité.

Ces explorations, ces expérimentations ludiques permettent à l'enfant de découvrir les caractéristiques physiques des nombreux matériaux rencontrés.

Souvent au cours de jeux libres, les enfants découvrent de nouvelles fonctions relatives à des objets connus, ou bien ils transforment ces objets selon leur fantaisie pour les réutiliser ensuite d'une façon innovante.

C'est ici que la psychomotricité joue le rôle d'un producteur: autour d'objets concrets, elle permet de créer en jouant.

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

<b>2.1</b> <b>Courir, sauter, lancer</b> (OD. 4.1.1 ; 4.1.2 ; 4.1.3 ; 4.2.5 ; 4.3.2 ; 4.3.3 ; 4.3.5 ; 4.3.6 ; 4.3.8 ; 4.5.10)	<b>2.1.1 Courir</b> (OD. 3.1.1, 3.1.3, 3.1.4, 3.1.8, 3.1.9, 3.1.10, 3.1.14, 3.1.17, 3.2.1, 3.2.5)	2.1.1.1 Jeux de courses et de poursuites (OD. 3.3.7, 3.3.8, 3.3.9) 2.1.1.2 Ma façon de marcher et celle des animaux (OD. 3.1.7, 3.3.10) 2.1.1.3 Prendre le départ et faire la course (OD. 3.1.11, 3.1.13, 3.1.16, 3.2.2, 3.3.7, 3.3.8, 3.3.9) 2.1.1.4 Les courses d'endurance (OD. 3.2.5, 3.2.7, 3.3.7) 2.1.1.5 Franchir les obstacles (OD. 3.1.2, 3.1.13, 3.1.23, 3.1.24, 3.3.4, 3.3.5, 3.3.6)
	<b>2.1.1 Sauter</b> (OD. 3.1.1, 3.1.2, 3.1.7, 3.1.9, 3.1.13, 3.1.14, 3.1.17, 3.1.24)	2.1.1.1 Sauter et atterrir 2.1.1.2 Les parcours d'obstacles 2.1.1.3 A la basse-cour
	<b>2.1.2 Lancer</b> (OD. 3.1.8, 3.1.9)	Jeux de lancer, jeux d'adresse
	<b>2.1.3 Combiner les mouvements</b> (OD. 3.1.8, 3.1.9, 3.1.20)	Courir et sauter (tapis élastique)
<b>2.2</b> <b>Jouer</b> (OD. 3.1.1 ; 3.1.3 ; 3.1.4 ; 3.1.7, 3.1.8, 3.1.9, 3.1.17, 3.2.1, 3.2.3, 3.3.1, 3.3.2, 3.3.4, 3.3.5, 3.3.6, 3.3.7, 3.3.8, 3.3.9)	<b>2.2.1 Jeux de courses, de cache-cache, de poursuites</b>	Petites souris ; Les statues de pierre ; Les ours-chasseurs ; La chasse aux hannetons
	<b>2.2.2 Jeux d'adresse</b> (OD. 3.1.18, 3.1.19, 3.1.21)	Les cerceaux ; Les billes ; Les pots de yaourt ; Roulez les pneus ; Les pompiers

	<b>2.2.3 Jeux de ballon</b> (OD. 3.1.6, 3.1.11, 3.1.12, 3.1.13, 3.1.21, 3.2.2)	2.2.3.1 A l'école du ballon 2.2.3.2 Rouler et lancer la balle, le ballon 2.2.3.3 Faire rebondir, lancer et attraper la balle, le ballon
	<b>2.2.4 Jeux de retour au calme</b> (OD. 3.1.15)	Le parachute ; les sacs de sable ; Les ballons gonflables

<b>2.3 Se tenir en équilibre, grimper, tourner, (se) balancer, lutter</b> (OD. 3.1.1, 3.1.2, 3.1.5, 3.1.8, 3.1.9, 3.1.10, 3.2.4, 3.3.4)	<b>2.3.1 Se tenir en équilibre, grimper</b>	Les medicine-balls ; Le banc suédois ; Le banc mouvant ; Dans la jungle
	<b>2.3.2 Tourner, rouler, glisser</b>	Rouler de la colline ; La voiture ; La glisse (sur les genoux) ; La trottinette (le scooter)
	<b>2.3.3 Se balancer, osciller</b>	Se suspendre à une corde ; à l'espalier, dans la cage aux singes
	<b>2.3.4 Lutter</b>	Le combat de coqs ; Le carroussel des coléoptères ; Tirer dans son camp ; Lutte pour un ballon

<b>2.4. Prendre conscience de son corps, jouer un rôle et danser</b> (OD. 3.1.1, 3.1.3, 3.1.7, 3.1.8, 3.1.9, 3.1.10, 3.1.11, 3.1.13, 3.1.16, 3.1.20, 3.2.2, 3.2.7, 3.3.3, 3.3.7)	<b>2.4.1 Prendre conscience de son corps</b>	2.4.1.1 A la découverte du corps 2.4.1.2 Avec les pieds 2.4.1.3 Sur le sol 2.4.1.4 Avec les mains 2.4.1.5 Bien respirer 2.4.1.6 Tension – Relâchement (OD. 3.1.15)
	<b>2.4.2 Mouvements rythmés</b> (OD. 3.1.21, 3.1.22)	Quand les voleurs rôdent ; La marche des musiciens ; Les arbres se balancent
	<b>2.4.3 Jouer un rôle</b>	Voir le chapitre de l'expression corporelle et musicale

	2.4.4 <b>Danser</b>	Voir le chapitre des activités musicales et de la danse
2.5 Nager (OD. 3.1.1, 3.1.8, 3.1.9, 3.1.10, 3.2.1, 3.2.2, 3.2.4, 3.2.6, 3.3.4)	2.5.1 Se familiariser avec l'eau	Patience !
	2.5.2 Respirer, glisser, plonger	Inspirer et expirer ; L'eau nous porte ; Glisser« comme un poisson dans l'eau » ; La plongée
	2.5.3 A la mer, près du lac	En bordure de mer, au bord du lac ; En équilibre sur les pierres, sur les rochers

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

### 2.1.

#### COURIR, SAUTER, LANCER

##### ➤ Développer les compétences de base

Savoir courir, sauter et lancer sont des compétences fondamentales, ce sont les bases des comportements perceptivo-moteurs de l'être humain. Ces compétences peuvent être développées au moyen d'exercices de motricité variés. Les expériences acquises ouvrent l'accès à des capacités spécifiques comme celles qui sont exigées dans les disciplines athlétiques. Elles sont à la base de nombreuses disciplines sportives mais elles sont avant tout essentielles à toutes les activités motrices de la vie quotidienne. Le chapitre des courses est subdivisé en de nombreuses approches de disciplines sportives, comme les jeux d'adresse et de poursuites, les différents styles de courses comme les courses de vitesse, d'endurance, d'obstacles à traverser ou à surmonter.

Au chapitre du lancer, on trouve différentes façons de lancer ou de pousser divers objets le plus loin, le plus haut possible ou des exercices de précision. Au chapitre des sauts, on trouve différentes formes que les enfants exerceront.

Toutefois, cette subdivision ne veut pas créer des catégories isolées; on peut très bien associer ces différentes disciplines au cours d'un même exercice.

##### ➤ Favoriser la réussite

Il est trop tôt à l'école maternelle pour évaluer les performances en organisant des contrôles. Il est certainement plus opportun d'encourager les expériences individuelles de réussite.

Celles-ci motiveront bien mieux les enfants moins doués à se surpasser en mobilisant toutes leurs facultés sensorielles.

Petit à petit, les sensations et les expériences vécues à travers la motricité amènent l'enfant à « se regarder de l'intérieur », c.à d. à prendre conscience de son « Moi invisible ».

A l'école maternelle, la qualité de chaque mouvement est primordiale. S'il est permis de mesurer ses propres performances à celles des autres, il est néanmoins bien plus opportun de faire la comparaison des performances individuelles entre elles. Il est important, tout en restant prudent, de proposer régulièrement aux enfants de l'école maternelle des jeux de courses visant à développer l'endurance et la tenacité.

En réalité, il arrive souvent que l'on doive freiner l'enthousiasme en début de course et amener les participants à entamer la course d'une façon plus calme et plus réfléchie.

Les enfants seront invités à se parler pendant la course, ce qui les obligera à adapter mutuellement la vitesse engagée. Pour les motiver d'avantage, on pourra construire des obstacles ou leur imposer des tâches motrices supplémentaires et prodiguer des paroles d'encouragement .

## 2.1.1 COURIR

### 2.1.1.1 Jeux de courses et de poursuites

Pour les enfants, il est très motivant de proposer une grande variété de jeux de courses afin de rassembler un grand nombre d'expériences. Ces jeux ont pour objectif d'augmenter la vitesse de réaction (partir au signal donné) et d'action (courir le plus vite possible). Ils se dérouleront de préférence à l'air libre.

#### ➤ **Le tunnel de chasse**

Les chasseurs sont marqués par un ruban, un fanion.

On désigne deux ou trois enfants „chasseurs“. Au signal, ceux-ci essaient d'attraper le plus de „gibier“ possible.

L'enfant qui a été touché, se fige en faisant le „tunnel“ (debout, jambes écartées). Il ne peut être délivré que si un autre enfant parvient à traverser ce tunnel pour le libérer.

#### ➤ **A la recherche d'un partenaire**

Le groupe est subdivisé en couples marchant dans l'espace, bras-dessus, bras-dessous (chaque couple peut adopter sa propre façon de marcher). Un enfant est seul... il marche et s'accroche à un couple. Immédiatement, le second enfant du couple devient le solitaire et doit chercher un nouveau partenaire...

#### ➤ **L'île-refuge**

Deux enfants sont pourvus d'un fanion ( les poursuivants). Ils essaient de s'en débarrasser le plus rapidement possible en touchant quelqu'un d'autre. Mais chacun a le droit de s'enfuir sur une île (tapis, cercle par terre,...) qui est une zone protégée.

#### ➤ **Poursuite hors du cercle**

Tous les enfants (excepté un) sont debout en un cercle fermé. Un enfant crie deux prénoms. Les enfants concernés doivent changer de place en faisant attention de ne pas être touchés par le poursuivant se trouvant à l'extérieur du cercle.

### 2.1.1.2 Ma façon de marcher et celle des animaux

Les enfants observent et expérimentent les différentes façons de marcher, de courir et de poser les pieds.

Les jeux proposés ci-dessous permettent de construire les bases du développement d'un style de course personnel.

#### ➤ **Au zoo**

Un enfant mime une espèce animale, les autres devinent de quelle espèce il s'agit.

➤ **Au cirque**

Plusieurs petits groupes d'enfants créent un numéro de dressage d'animaux.

➤ **Les pieds intelligents**

Les enfants se promènent dans l'espace pieds nus ou en chaussettes. Des objets sont posés sur le parcours. Ensuite, on réfléchit aux sensations ressenties au cours de ce travail.

➤ **Les artistes en marche**

L'enseignant distribue des tâches diverses comme: marcher en faisant du bruit ou marcher sans bruit, se déplacer à pas de géant ou à petits pas de souris...

### 2.1.1.3 Prendre le départ et faire la course

A l'âge de la petite enfance, les performances de vitesse peuvent s'améliorer de façon efficace grâce à des formes de jeux adaptées ayant pour objectif l'amélioration de la vitesse de réaction ou d'action.

La plupart de ces jeux peuvent être organisés à l'extérieur.

➤ **Sauve-qui-peut!**

Les enfants sont assis en file indienne sur un banc ( le bateau). Au cri de „Voilà la tempête! Sauve-qui-peut!“, ils courent aussi vite que possible vers la terre ferme ( le tapis ou l'espalier,...)

➤ **Changez de côté!**

Au signal donné, des groupes d'enfants changent de côté (Quel est le groupe le plus rapide? Varier les formes de déplacement).

➤ **Evitez la brèche**

On dispose des tapis ou des bancs en forme de U. Les enfants courent autour de ce „rempart“. Au signal, chacun s'immobilise. Celui qui se trouve dans la brèche ( le côté ouvert de l'U) doit exécuter une tâche supplémentaire.

➤ **L'eau, le vent, la tempête (= ou bien l'eau, le feu, l'éclair)**

#### 2.1.1.4 Les courses d'endurance (courir plus loin, plus longtemps, faire du jogging)

Le thème de l'endurance s'étire comme un fil rouge dans ce plan d'activités. Chaque enfant devrait être capable de courir sans interruption pendant autant de minutes que le chiffre de son âge. A l'école maternelle, on apprendra aux enfants à courir calmement et au même rythme.

##### ➤ **La locomotive**

Quatre enfants se tiennent par la main. Le premier est la locomotive et mène le train qui se déplace librement dans l'espace. Au signal, on change de place: le premier enfant devient le dernier wagon et le train se remet en route.

##### ➤ **La ruée vers l'or**

Au milieu de la salle se trouve un coffre rempli d'or ( des balles, du petit matériel). Au signal les enfants se ruent sur le coffre pour ramener le plus d'or possible, sans se faire attraper. Celui qui est touché doit accomplir une tâche supplémentaire.

##### ➤ **La course de chevaux**

Les enfants sont les chevaux. L'enseignant mène le troupeau tout en annonçant chaque changement de paysage: („Voici un sol uniformément plat“, „Attention, voici un fossé rempli d'eau!“, „Attention, des branches d'arbre arrivent jusqu'au sol!...)

##### ➤ **Cours ton âge**

Les enfants doivent courir sans interruption autant de minutes que le chiffre de leur âge. (voir la brochure du PDM – “Sport und Schule“)

#### 2.1.1.5 Franchir les obstacles

On peut varier les courses en y ajoutant des obstacles en vue d'accélérer ou d'allonger la course ou bien on porte son attention sur la qualité de celle-ci. Les enfants prendront le départ soit du pied gauche soit du pied droit.

##### ➤ **Le pneu « intouchable »**

„Qui pourra courir dans la salle tout en posant le plus souvent possible un pied à l'intérieur d'un pneu, sans pour autant toucher celui-ci?“

##### ➤ **Courir autour d'un obstacle, sauter par dessus un obstacle**

On répartit les obstacles dans la salle ( des quilles par exemple). Les enfants sont invités à courir autour de ces obstacles ou à sauter par dessus. Ils peuvent imaginer d'autres exercices.

➤ **La course hippique**

Chaque „cheval“ franchit librement les obstacles du parcours.

➤ **Sens dessus dessous**

On construit trois ou quatre parcours différents parsemés d'obstacles à franchir par dessus ou par dessous.

**2.1.2  
SAUTER**

2.1.2.1 Prendre son élan et bien atterrir

Au cours d'activités variées et s'aidant d'un appui (impulsion) ou d'un élan (course), les enfants apprendront à adapter leur position de départ (sur une ou sur deux jambes) suivant les obstacles rencontrés. Ils apprendront en outre à contrôler leur „atterrissage“ sur le sol ( équilibration).

➤ **Sauter comme les animaux**

„ Sauter comme...“ est un jeu qui motive les enfants à s'entraîner intensivement et à surmonter différents obstacles.

➤ **Vaincre les obstacles**

Ce sont les enfants eux-mêmes qui conçoivent et qui installent des obstacles plus ou moins hauts, plus ou moins larges et qui décident du parcours, du modèle et du niveau de difficulté des sauts.

➤ **Sauter sur et par-dessus les obstacles**

Ce parcours comporte divers obstacles répartis dans la salle

➤ **Prendre son élan et savoir atterrir**

Les enfants sont invités à investir leurs compétences dans diverses activités de sauts et d'atterrissages (équilibration).

2.1.2.2 Le parcours d'obstacles

Les enfants construisent un parcours d'obstacles en commun, ils testent des sauts adaptés et prévoient un atterrissage tout en douceur. Il faut éviter les sauts trop périlleux et faire rebondir sur une surface molle ( tapis épais) afin de ménager la colonne vertébrale ( surtout dans les cas de sauts particulièrement exigeants).

➤ **Sauts individuels, à deux, à trois...**

On peut exercer des sauts à partir d'espaliers, de bancs, d'un plint et prévoir l'atterrissage sur un tapis adapté. On peut sauter à deux en se tenant par la main et synchroniser les sauts.

➤ **Les courses d'obstacles**

On place des obstacles divers comme des gobelets de yaourt, des boîtes à chaussures, des cartons de poudre à lessiver,...

Un enfant montre le chemin en sautant les obstacles et les autres le suivent en l'imitant.

➤ **Diversifier les sauts**

Lorsque le parcours sera connu de tous, on pourra choisir la façon d'exécuter les sauts.

➤ **Rythmer les sauts**

On peut souligner le rythme des sauts par un tambourin, une musique, une chanson ou en frappant dans les mains.

### 2.1.2.3 A la basse-cour

Selon les possibilités offertes et en vue de stimuler l'imagination et l'envie de bouger des enfants, cette séquence devrait être précédée d'une visite à la basse-cour.

➤ **La basse-cour se réveille**

L'enseignant demande aux enfants de représenter les activités des habitants de la basse-cour: étirer les ailes, imiter les poules,...

➤ **Les coqs de la basse-cour**

Les enfants-coqs ont fière allure, chacun désirant être le meilleur; En sautillant à cloche-pied, chaque coq s'efforce d'éliminer son rival en lui faisant perdre l'équilibre.

➤ **En quête de nourriture**

Courses de relais variés: relais-navette, relais demi-retour...

➤ **Les poulets agiles**

On forme plusieurs équipes de poulets. Le premier de chaque équipe fait un parcours donné, revient vers la file, touche la main du suivant et se place en fin de file.

## **2.1.3 LANCER**

Jeux de propulsion, jeux de précision

Propulser, lancer à un partenaire, lancer en force et en précision sont des activités passionnantes à cause du défi qu'elles posent. Une organisation rigoureuse et la mise en place de mesures optimales de sécurité garantiront le bon déroulement des différentes formes du lancer.

Avant chaque exercice de lancer, il faut prévoir de nombreux essais, de nombreux exercices pour que les mouvements deviennent naturels et parfaitement ciblés.

➤ **Vider le plint**

Le plus vite possible, un enfant vide le plint de son contenu pendant que les autres enfants essaient de le remplir à nouveau.

➤ **Dégager son terrain de jeu**

Qui comptera le moins de balles sur son terrain de jeu en un temps donné?

➤ **Lancer le plus près possible de la cible**

Placés en cercle, les enfants essaient de lancer des objets (balles, anneaux,...) le plus près possible d'une cible donnée (lancer avec précision).

➤ **Atteindre une cible éloignée (tapis)**

Quelle est la distance maximale à partir de laquelle nous arrivons à atteindre le tapis posé sur le sol (lancer loin)?

➤ **Lancer fort**

Les enfants lancent la balle de tennis le plus loin possible.

#### **2.1.4**

#### **ASSOCIER LES MOUVEMENTS**

Courir et sauter (tapis).

A l'école maternelle, les surfaces élastiques (tapis) conviennent particulièrement bien pour les exercices de courses et de sauts.

Il est possible de créer toute une panoplie d'activités psychomotrices variées lorsqu'on y associe toutes sortes de matériels.

➤ **Un parcours de tapis**

Placés les uns à la suite des autres, les tapis forment un parcours sur lequel il fait bon marcher, courir, sautiller...

### ➤ **La tortue**

Cachés sous un tapis, quatre enfants représentent une tortue et traversent la salle...

### ➤ **Les jeux olympiques d'hiver**

Voir le projet du PDM- Sport und Schule : „Le pentathlon olympique“.

### ➤ **Les sauts en hauteur**

Les enfants sautent du plint sur le tapis. On peut développer des sauts fantaisistes.

La Psychomotricité

### **Conseils pour la pratique**

Les enfants ont besoin de tâches variées et d'expériences multiples, afin de pouvoir maîtriser les capacités fondamentales du saut, de la course et du lancer.

Pour chaque nouvelle forme de discipline, il est nécessaire d'organiser les exercices avec le plus grand soin.

Voici quelques conseils pour que tout se passe dans les meilleures conditions possibles.

#### **COURIR**

Il ne faut pas avoir peur du surmenage! Un enfant ne peut pas se surmener lors d'une course d'endurance: il s'arrêtera spontanément lorsqu'il aura atteint ses limites.

Il suffit de donner des conseils à l'enfant et de lui proposer des exercices ciblés pour le motiver d'avantage.

- Inviter l'enfant à courir pieds nus chaque fois que c'est possible;
- courir sur des sols ou des supports variés;
- développer la vitesse de la course et surtout la rapidité des réactions (c'est une tâche aisée à l'école maternelle);
- choisir des parcours limités;
- varier les jeux de course et de poursuite ainsi que leur durée, suivant les limites des enfants.

## SAUTER

Atterrir tout en douceur est un apprentissage ciblé. Il s'agit de bien amortir l'atterrissage en touchant le sol des mains et d'éviter d'atterrir sur une surface trop dure (placer des tapis, choisir une surface de sable ou un gazon...).

Il faut exercer toutes les formes de sauts en sautant tantôt vers la droite, tantôt vers la gauche et proposer des exercices inédits en lançant des défis:

„Qui peut exécuter plusieurs sauts sur une seule jambe?“

On peut inclure des exercices de sauts dans d'autres activités, ajouter du matériel ou construire des obstacles simples, pas trop lourds et non dangereux comme des cartons, des boules de papier...

## LANCER

Ici aussi, il est préférable de choisir du matériel plutôt léger.

(D'ailleurs, si on laisse choisir les enfants, c'est du matériel léger qu'ils choisiront).

- Faire exécuter les exercices alternativement de la main gauche ou de la main droite;
- prévoir un grand choix de matériel à lancer, tester et comparer les caractéristiques de chaque objet;
- ici également, l'organisation des exercices exige de la rigueur: „Qui lancera le premier? De quel point de départ, vers quelle cible?“ „Comment et à quel moment allons-nous récupérer les objets que nous avons lancés?“

## **2.2 JOUER**

### **Pourquoi les enfants jouent-ils?**

En psychomotricité, les situations ludiques sont un objectif en soi. L'enfant veut jouer; sa motivation intérieure pour le jeu est innée. L'enseignant peut soutenir ce besoin naturel en proposant à l'enfant des jeux attrayants et instructifs.

### **S'approprier le monde en jouant**

Pour le développement de l'enfant, la psychomotricité par le jeu est doublement efficace.

D'une part, elle lui permet d'expérimenter le „monde matériel“ et d'autre part, elle l'invite à faire le pont entre lui et son entourage.

### **Le jeu psychomoteur pour faire l'expérience d'un renversement de situation**

Dans les situations ludiques, l'enfant peut jouer tous les rôles, entre autre celui du détenteur de pouvoir, sans pour autant être obligé d'en assumer les responsabilités.

En jouant, l'enfant a la possibilité de combler à son avantage le fossé qui le sépare du monde des adultes: il prend momentanément le pouvoir, „juste pour jouer“. Il est bien connu que les enfants adorent jouer les rôles des „puissants“ de ce monde, comme le policier, le magicien, la sorcière ou le chasseur...

### **Apprendre à jouer de façon autonome**

De même, le règlement des lois sociales sur le terrain de jeu ne sera plus la seule loi de l'adulte: les enfants discuteront et décideront ensemble des lois régissant les limites de l'espace de jeu, des règlements et des comportements à adopter.

Cette nouvelle autonomie peut être accordée lors de tous les jeux de psychomotricité. Néanmoins, des conflits surgissent fréquemment et l'enseignant pourra alors proposer au départ un cadre de jeu succinct et clair que les enfants développeront ensuite.

Cette façon de faire permet à chacun de se positionner dans la communauté en tant que partenaire égal en droit, un statut tout en contraste avec les fréquentes situations quotidiennes dans lesquelles les enfants se trouvent en état d'infériorité par rapport au monde des „grands“.

### **Développer des jeux**

En un premier temps, tout en jouant „les uns à côté des autres“ suivant des règles clairement définies, les premières expériences sociales ont été consolidées.

Dans le jeu de „les uns avec les autres“, l'accent est déplacé sur les partenaires du jeu, avec toutes les nouvelles possibilités mais aussi toutes les nouvelles contraintes que cela entraîne.

C'est dans ce rapport-là que l'enfant apprend à placer ses besoins et ses désirs au service et dans l'intérêt du jeu lui-même.

Dans le jeu de confrontation, celui „des uns contre les autres“, le concept de la compétition sportive entre en jeu.

En interchangeant fréquemment les partenaires, on crée chaque fois de nouvelles opportunités de jouer et de gagner!

(Il faut distinguer ici les jeux de compétition dans les combats individuels, les jeux de compétitions en équipes adverses (avec et contre l'autre) et en petits groupes (trois contre trois par exemple).

Dans le double jeu du „avec et contre l'autre“, les enfants endossent un double rôle: ils doivent tantôt développer leurs compétences de partenaire, tantôt celles de rival.

C'est une situation nouvelle pour la plupart d'entre-eux.

### **Ligne de force didactique**

La progression de la notion „l'un à côté de l'autre“ (individualisation), vers celle de „l'un avec l'autre“ (partenariat) et de „l'un contre l'autre“ (rivalité) sert de fil conducteur didactique dans le domaine des jeux de psychomotricité et d'éducation physique.

#### **2.2.1 JEUX DE COURSES, DE CACHE-CACHE ET DE POURSUITES**

Ces jeux conviennent particulièrement bien au niveau de l'école maternelle: ils exigent des capacités spécifiques préalables. En même temps, les jeux de courses développent l'endurance et la ténacité.

##### **➤ Petites souris**

On forme trois groupes (les souris); chaque groupe se place dans un autre coin de la salle. Un quatrième groupe d'enfants (les chats) se place au milieu de la salle. Au signal, les groupes de souris doivent changer de coin, sans se faire attraper par les chats.

##### **➤ Les statues de pierre**

Tous les enfants courent librement dans la salle. L'enseignant crie un prénom et cet enfant essaie d'attraper autant de „proies“ que possible pour les transformer en statues de pierre. Dès que l'enseignant dit un autre prénom, les „statues“ sont libérées de leur mauvais sort et peuvent à nouveau jouer.

##### **➤ Les ours-chasseurs**

La caverne de „l'ours-magicien“ se trouve dans un coin du terrain de jeu. Les enfants provoquent l'ours jusqu'à ce que celui-ci sorte de sa caverne pour les attraper. Chaque enfant touché se transforme immédiatement en ours et devient chasseur à son tour.

### ➤ **La chasse aux hannetons**

Deux ou trois enfants vont à la chasse. Dès qu'un enfant est pris, il se couche sur le dos en agitant les bras et les jambes à la façon des hannetons.

#### Conseils didactiques

- Il faut toujours donner aux enfants le temps d'essayer chaque jeu, de rechercher et de développer lui-même des nouvelles idées de jeux.
- Il est préférable d'évoluer en partant d'éléments simples vers des formes de jeux plus complexes.
- Les consignes doivent être énoncées clairement.
- A travers les jeux, les enfants ont l'opportunité d'explorer tous les recoins de l'espace dont ils disposent (représentation, structuration de l'espace).
- Les jeux peuvent faire partie d'une petite histoire.
- Il est important de faire le transfert du „l'un à côté de l'autre“ vers le „l'un pour l'autre“. Ces concepts évoluent à partir des jeux de poursuite les plus élémentaires.

#### 2.2.2

#### JEUX D'ADRESSE

Au cours des jeux de psychomotricité accompagnés des accessoires les plus divers, les enfants accumulent des expériences du monde matériel. Celles-ci les aideront à développer leurs facultés motrices et mentales.

#### ➤ **Les cerceaux**

Les enfants jouent librement avec leur cerceau et adoptent les nouvelles suggestions de leurs camarades.

#### ➤ **Les billes**

C'est l'occasion pour les enfants de redécouvrir un accessoire de jeu traditionnel, jeu qui est tombé dans l'oubli dans beaucoup d'endroits. On peut s'exercer pour commencer avec du matériel plus volumineux (des balles de tennis, de squash, des balles du jeu de boules...).

Une pierre est déposée au centre d'un cercle de 5 m de diamètre. Chaque enfant a droit à trois essais pour lancer sa bille (balle) le plus près possible de la pierre.

➤ **Les pots de yaourt**

... et les déchets se transforment en accessoires de jeux!

➤ **Faire rouler les pneus**

Les enfants sont placés en ligne droite. L'enseignant fait rouler un pneu le long de cette ligne et lorsque le pneu passe devant eux, les enfants lancent des objets à travers lui, sans le toucher.

➤ **Les pompiers**

Les enfants forment deux équipes. Chaque équipe est placée en une file. En tête de chaque file, il y a un seau rempli d'eau. Le premier enfant remplit son gobelet d'eau et le vide dans celui du voisin... jusqu'au dernier enfant de la file qui verse le contenu de son gobelet dans un seau vide.

### 2.2.3

#### JEUX DE BALLE, DE BALLON

Pour éviter de surmener les enfants, il faudra avancer de façon progressive. Nous vous proposons un exemple de progression en six phases d'apprentissage, un modèle partant du jeu libre („l'un à côté de l'autre"), se développant vers le jeu structuré („l'un avec l'autre"). Ce développement exigera un temps plus ou moins long.

##### 2.2.3.1 A l'école du ballon

“A côté de” ou “Avec l'autre”?

Le jeu libre garde toute son importance, même dans les phases les plus élaborées, mais peu à peu on propose aux enfants des jeux plus dirigés et plus structurés. Pour ce faire, il est préférable de travailler en petits groupes. Lors d'un jeu en commun, la concentration des enfants sur le ballon s'accompagne nécessairement d'un apprentissage social. Dans les petits groupes, chacun peut exercer les capacités élémentaires du jeu comme faire rouler, jeter, attraper, pousser, frapper, faire rebondir... le ballon.

Exemple: Deux ou trois enfants forment un groupe dans un espace délimité. Chacun s'exerce à lancer et à rattraper son ballon, à le faire rouler ou rebondir; chacun peut imaginer de nouvelles façons de procéder. Ensuite, tous les enfants sont invités à reprendre les exercices en imitant un modèle de jeu suggéré par un enfant de chaque groupe.

### ➤ **Exercices au mur**

C'est un jeu en dix mouvements: Les enfants exécutent dix différentes façons de jeter/attraper le ballon; les exercices présentent des difficultés croissantes.

Exemple: Jeter dix fois de suite le ballon en le rattrapant des deux mains; jeter cinq fois de suite, frapper dans les mains et rattraper le ballon de la main la plus habile...

### ➤ **Lancer et attraper le ballon: Jouer avec et pour l'autre**

La difficulté s'accroît: il faut lancer vers un but précis qui est „l'autre“. Lorsqu'on désigne la place du partenaire, le jeu exige une plus grande habileté technique, le lancer du ballon doit être plus précis, plus ciblé et celui qui attrape le ballon doit être plus adroit lui aussi.

Exemple: On forme des groupes de trois enfants, le second enfant étant debout dans un cerceau. C'est à lui qu'on lance la balle, toujours selon différentes techniques, en la faisant rouler ou rebondir.

L'enfant dans le cerceau doit attraper la balle et la relancer suivant le modèle de départ. On s'efforce de changer fréquemment les rôles et on peut laisser choisir les distances entre les joueurs.

### ➤ **La balle-cible: Jouer avec et pour l'autre**

Les exigences vis-à-vis de l'habileté des enfants sont encore plus sévères. Il s'agit à présent de toucher un but précis. Pour ce faire, l'enfant devra jeter ou faire rebondir le ballon d'une façon ciblée. La notion de „pour et avec l'autre“ s'en trouve renforcée puisque lors de chaque exercice deux enfants s'associent pour réussir.

Exemple: L'organisation du jeu est identique au jeu précédent sauf qu'il faut ajouter deux cerceaux.

Il faut faire rebondir la balle dans un cerceau, chaque réussite fait gagner un point. Le nombre de points obtenus est visualisé par un fanion accroché à un échelon de l'espalier.

Après chaque réussite, le fanion monte d'un échelon.

### ➤ **Balle-cerceau : Jouer avec et à côté de l'autre**

Dans cette progression, les équipes sont éparpillées sur le terrain de jeu et ne jouent pas en compétition. L'objectif est de développer le regard périphérique et de permettre aux enfants de faire la distinction entre les adversaires et les joueurs de sa propre équipe.

Cette forme préparatoire du jeu de „balle-chasseur“ se prête particulièrement bien pour appliquer les différentes formes du jeu de ballon (jeter, faire rebondir, faire rouler.... le ballon).

**Exemple:** Quatre cerceaux sont répartis sur le sol. On forme deux équipes de trois enfants jouant indépendamment l'une de l'autre. Lorsqu'un enfant placé à l'intérieur d'un cerceau intercepte la balle, il gagne un point pour son équipe. Entretemps, les enfants peuvent faire rebondir, faire rouler ou lancer la balle à quelqu'un qui se trouve en dehors des cerceaux. Il est interdit de renvoyer la balle à l'enfant qui vient de la jeter. Lorsque tous les enfants ont compris les règles du jeu, on peut organiser une compétition entre les équipes. Quelle équipe obtiendra le plus de points dans un laps de temps donné?

### ➤ **Les oeufs dans le nid: Jouer avec et contre l'autre**

Les cerceaux sont les nids. Dans une dernière phase les deux équipes s'affrontent: chaque équipe doit empêcher l'équipe adverse de gagner des points. Cette dernière forme de jeu exige de la part des enfants un esprit d'équipe élaboré et une excellente vue périphérique.

**Exemple:** L'équipe attaquante essaie de déposer le plus souvent possible le ballon dans un cerceau vide. Les enfants de l'équipe de défense essaient de les en empêcher en se plaçant eux-mêmes dans ce cerceau! Il est interdit de déposer un ballon dans un cerceau occupé! Lorsque l'équipe de défense parvient à attraper le ballon, elle devient l'équipe attaquante et les rôles sont inversés. (On peut varier le nombre de cerceaux répartis dans la salle mais il faut au moins un cerceau de plus qu'il n'y a d'enfants dans une équipe).

### ➤ **Evaluation**

Après le jeu, tous les participants échangent leurs expériences.

Voici quelques suggestions pour cette évaluation commune:

- On peut discuter, changer ou compléter les règles du jeu;
- on en profitera pour enrichir le lexique spécifique aux jeux: faire rouler, lancer, faire rebondir, attraper...);

- on gardera la trace des résultats (fanion sur un échelon de l'espalier, points à coller, chiffres à découvrir,...);
- les nouvelles suggestions des enfants sur le déroulement du jeu seront les bienvenues et devront être prises en compte.

#### 2.2.3.2 Progression: Faire rouler et lancer la balle, le ballon

„Faire rouler la balle“ est une performance élémentaire se développant progressivement vers celle du lancer. Les enfants acquièrent, affinent et développent ces savoir-faire en s'impliquant dans un grand nombre de jeux variés avec des balles ou des ballons de tous formats.

##### ➤ **Faire rouler et attraper la balle, le ballon**

Ce travail individuel d'abord progresse ensuite vers les formes organisées du jeu.

##### ➤ **Balle-chasseur**

Chaque enfant se déplace dans l'espace de jeu en roulant sa balle devant lui. Il y a deux chasseurs. A l'aide de leur „ballon-roulant“ ils essaient de toucher leur proie aux pieds et/ou aux jambes. Les enfants touchés se transforment en acolytes du chasseur.

##### ➤ **Balle-sur-cible**

Les enfants forment un cercle. Toutes les cibles à atteindre sont dans le cercle: des blocs de construction, des cartons, des boîtes, des quilles... Avec leur balle, les enfants doivent faire tomber toutes les cibles et ensuite reconstruire le jeu.

##### ➤ **Le rollmops**

On forme des équipes de deux enfants. Chaque équipe essaie de faire rouler un ballon assez lourd dans le camp adverse.

#### 2.2.3.3 Progression: Faire rebondir (dribble), lancer et attraper la balle, le ballon

Le ballon est un accessoire idéal pour expérimenter la consistance des matières. C'est pourquoi, il est important de faire rebondir des balles de matières, de consistances variées.

Le dribble est une forme élémentaire du jeu de balle.

##### ➤ **Le dribble**

Jeter le ballon devant soi, le faire rebondir et le rattraper en variant les techniques (dribbler des deux mains, en se déplaçant...)

##### ➤ **STOP!**

Les enfants se placent en demi-cercle autour du meneur de jeu. Celui-ci fait rebondir la balle sur le sol en criant le nom d'un enfant. Les autres enfants prennent la fuite et, dès que l'enfant désigné a attrapé la balle, il crie „Stop!“ et tout le monde s'immobilise instantanément... et le nominé essaie de toucher l'un de ses camarades avec sa balle.

➤ **La balle-qui-rebondit**

Deux équipes, séparées par un banc, se font face. Chaque équipe se trouve dans une autre moitié de la salle. Le ballon doit faire un aller-retour d'une équipe à l'autre en rebondissant une fois dans son propre camp, une seconde fois dans le camp adverse.

➤ **Pelota**

On lance le ballon contre le mur et on le rattrape lorsqu'il a rebondi sur le sol.

#### 2.2.4

#### JEUX DE RETOUR AU CALME

Les jeux et en particulier les jeux d'éducation physique produisent en général un effet énergisant, vivifiant. Néanmoins, il arrive que certains de ces jeux fassent l'effet contraire: ils aident les enfants à revenir au calme. C'est le cas des jeux impliquant des objets de consistance plus douce, plus moelleuse.

➤ **Le parachute (une couverture de laine)**

Comme on a pu l'observer au cours d'une intervention des pompiers, les enfants imitent ceux-ci en se plaçant debout autour d'un "parachute" qu'ils tiennent des deux mains.

Au milieu du parachute il y a un ours en peluche que les enfants font rebondir à un ou deux mètres de hauteur.

➤ **Les petits sacs de sable**

A l'aide de petits sacs légers remplis de sable ou de grains de riz, on peut créer des jeux incitant au calme, surtout en fin de séance.

➤ **Les bulles de savon**

Plusieurs enfants sont placés en hauteur (sur des chaises ou les casiers du plint) et soufflent des bulles de savon sur leurs camarades restés au sol. Ceux-ci essaient d'attraper ou de guider les bulles de savon avec leurs mains.

## 2.3

### SE TENIR EN ÉQUILIBRE, GRIMPER, TOURNER, (SE) BALANCER, LUTTER

Pouvoir garder ou rétablir son équilibre est l'objectif central d'un bon nombre d'exercices. Il n'existe pratiquement aucun mouvement lié à une discipline sportive qui n'exige en même temps une constante adaptation de la position du corps aux lois de la pesanteur.

La faculté d'un objet quelconque ou de son propre corps de pouvoir garder l'équilibre, aussi précaire soit-il, est une faculté de première nécessité, surtout si la surface d'appui est réduite et si une série de facteurs dérangeants mettent cet équilibre en danger et exigent des mesures adéquates.

#### 2.3.1

##### SE TENIR EN ÉQUILIBRE, GRIMPER

La vie, un numéro perpétuel d'équilibration

Trouver ou maintenir son équilibre est bien plus qu'un défi corporel. C'est également un appel incessant tout au long de la vie et donc une expérience fondamentale de l'existence humaine. Ici, le langage fait office de miroir: chaque fois que l'être humain exécute "un numéro de haute voltige" il court le risque d'une chute imminente. Lorsqu'il "perd l'équilibre", il risque de se retrouver dans un état mental fragile et instable.

Ce n'est donc pas uniquement un corps matériel et physique qui se balance en équilibre sur un banc en essayant de ne pas trop se pencher du côté gauche ou du côté droit, mais bien un être entier doté d'un corps, de sentiments et d'une intelligence qui, s'étant posé lui-même un objectif, est motivé pour le mener à bien.

##### ➤ **Les medicine-balls**

Se mouvoir dans un bain de médecine-balls est un jeu passionnant, défiant tout effort d'équilibrage.

##### ➤ **Le banc suédois**

Sur le(s) banc(s) suédois, les enfants peuvent exercer différents numéros d'artistes équilibristes.

##### ➤ **Le "banc mouvant"**

Un banc suédois est placé à l'envers sur quatre bâtons de gymnastique. Les enfants doivent parcourir toute la longueur du banc.

##### ➤ **Dans la jungle**

Les enfants grimpent à travers la jungle et en explorent les différentes pistes.

### 2.3.2

#### TOURNER, ROULER, GLISSER

Lors des activités de rotation ou de glisse autour du matériel traditionnel d'éducation physique, il arrive que certains enfants perdent l'équilibre. Dès que la station debout sur les deux jambes n'est plus assurée, le sens de l'équilibre entre en action pour capter tous les renseignements de la position du corps dans l'espace afin qu'il puisse ensuite rétablir l'équilibre.

##### ➤ **Rouler de la colline**

Quatre bancs suédois sont accrochés à l'espalier et forment des plans inclinés desquels il fait bon de se laisser rouler pour atterrir sur un tapis moelleux (roulade latérale).

##### ➤ **Véhicules roulants**

En créant toutes sortes de surfaces roulantes, les enfants tentent des expéditions périlleuses (on donnera néanmoins des tâches précises et sécurisantes pour commencer).

##### ➤ **La glisse sur les genoux**

Agenouillés sur un sac de toile de jute, les enfants glissent à travers toute la salle...

##### ➤ **La trottinette**

Debout, un pied posé sur un petit tapis, les enfants se déplacent en se poussant de l'autre pied.

### 2.3.3

#### SE BALANCER ET OSCILLER

Dans son mouvement réversible, le phénomène de l'alternance entre la force d'accélération lors d'une chute et l'apesanteur est le vecteur de nombreuses expériences kinesthésiques et de stimulations sensorielles.

##### ➤ **Se suspendre à une corde (salle de gymnastique)**

A partir d'un banc suédois, les enfants se balancent à une corde et sautent sur le tapis moelleux posé à proximité. Cela réussira-t-il une seconde fois ? Sur le tapis on marque ensuite une ligne d'atterrissage à la craie. Qui pourra atterrir exactement sur cette ligne-là ?

##### ➤ **A l'espalier**

En s'accrochant à un espalier du côté gauche, on se déplace vers la droite à la force des bras.

Qui pourra réussir cet exercice sans toucher le sol des pieds ?

### ➤ **Dans la cage aux singes**

- Deux cordes nouées entre elles à la base forment une balançoire sur laquelle les enfants peuvent s'asseoir pour se balancer. Ensuite, ils sautent sur un tapis posé par terre.
- En se balançant à une corde on peut passer d'un support à l'autre (Exemple : d'un plint à l'autre)

#### 2.3.4

#### LUTTER

Dans la lutte on joue tout aussi bien l'un contre l'autre que l'un avec l'autre. La règle d'or du jeu est : « Sois fair-play et ne fais de mal à personne ! »

### ➤ **Le combat de coqs**

A et B sautillent sur une jambe et essaient, en le bousculant, le poussant ou en l'évitant, de forcer leur adversaire à déposer le second pied par terre.

### ➤ **Le carroussel des coléoptères**

A et B se font face à quatre pattes. Ils essaient de retourner leur adversaire sur le dos, sans se faire mal.

### ➤ **Je te tire dans mon camp**

A l'aide de deux cordes on a délimité une route de deux mètres de large. Sur cette route les combattants se font face en se tenant des deux mains. Chacun essaie de tirer, de pousser l'autre derrière l'une des deux lignes de démarcation.

### ➤ **Lutter pour un ballon**

A et B sont placés à genoux l'un en face de l'autre et tiennent tous les deux le même ballon des deux mains ou des deux bras. Au signal « En avant ! », chacun essaie d'arracher la balle à l'autre ou de la récupérer au besoin. Le temps est limité. Au signal, celui qui possède le ballon à gagné.

## 2.4

### **PRENDRE CONSCIENCE DE SON CORPS, JOUER UN ROLE ET DANSER**

Ce chapitre se penche tout particulièrement sur les activités psychomotrices en tant que moyens d'expression et de création.

Partant de la multitude des formes d'action et d'expression et de leurs implications spatiales et kinésiques, l'enfant pourra y développer ses facultés de perception liées à de nombreuses expériences créatives.

Danser et jouer des rôles en commun, dans une atmosphère de non-compétitivité, stimule l'esprit de participation et le sens de la communication : deux besoins fondamentaux de la société humaine.

## 2.4.1

### PRENDRE CONSCIENCE DE SON CORPS

#### 2.4.1.1 A la découverte du corps

Il arrive fréquemment que certains enfants manifestent une certaine retenue devant les contacts physiques avec leurs camarades. Ce blocage peut-être levé avec beaucoup de précaution et de sensibilité et offre en même temps l'opportunité de développer le sens tactile des enfants.

##### ➤ **Ressentir avec le dos**

Dos à dos et les bras bien accrochés les uns aux autres, deux enfants se déplacent en se dirigeant vers une destination donnée ; chemin faisant, ils changent souvent le rôle du meneur de jeu.

##### ➤ **Prendre conscience des parties du corps**

Un enfant est couché sous une couverture. Les autres enfants viennent tâter une partie du corps de leur camarade en la nommant. On intervertit fréquemment les rôles et à chaque changement, on rappelle la consigne de la prudence et du tact.

##### ➤ **Jeu de reconnaissance**

Les enfants sont agenouillés ou assis en cercle ; ils ont les yeux bandés. Un enfant passe devant eux en faisant le tour du cercle. Les enfants assis touchent doucement les cheveux, les épaules de l'enfant qui passe, tout en essayant de découvrir l'identité de celui-ci.

##### ➤ **Soupeser, porter des poids**

Les enfants reçoivent des sacs de sable de poids différents. Un enfant se déplace dans le cercle sur les genoux. Dès qu'il passe à côté d'un de ses camarades, celui-ci lui dépose son sac de sable sur la surface du corps de son choix. L'enfant qui se déplace essaie de garder le plus longtemps possible tous les sacs en équilibre sur son corps, tout en étant conscient du poids qu'il porte.

La Psychomotricité

#### 2.4.1.2 Avec les pieds

Les pieds portent le poids de notre corps. Ils sont très sensibles et ressentent immédiatement tout ce qui est dur, mou, pierreux...

##### ➤ **Le bain de pieds**

Chaque enfant dispose d'une serviette ainsi que d'une bassine remplie d'eau chaude, dans laquelle on a versé des sels de bain pour les pieds. Le bain dure environ 10 minutes, et la tâche est d'observer ses pieds pendant tout ce temps- là.

### ➤ **Le massage des pieds**

Chaque enfant reçoit un peu de crème ou d'huile pour les pieds et est invité à les masser : chaque doigt de pied en particulier, la plante du pied, le talon, le dos du pied...

- A quels endroits cela fait-il du bien ?
- Où cela fait-il mal ?

### ➤ **Les peintres-du-pied**

Les enfants plongent un pied dans la couleur et l'impriment doucement sur du papier. On peut remplacer la couleur par de la crème grasse et faire une empreinte du pied sur un papier fin.

### ➤ **« Jouer avec les pieds »**

- Se passer le ballon : côte à côte et à demi-couchés, deux enfants se passent le ballon à l'aide des pieds seulement.
- Les enfants déposent des billes dans une boîte à l'aide des doigts de pied seulement.

#### 2.4.1.3 Sur le sol

Le sol est un élément familier à l'enfant : il est l'élément qui le porte et il est toujours accessible. Etre couché sur le sol élimine tout danger d'une perte d'équilibre et le corps peut s'y détendre.

### ➤ **La poupée de caoutchouc**

Un enfant sur deux est couché par terre, sur le dos. Les autres enfants font le « test de la poupée de caoutchouc » pour s'assurer que chacun est parfaitement détendu.

### ➤ **Le ventre oreiller**

Tous les enfants sont allongés sur le sol et chacun cherche un ventre pour y poser sa tête. Finalement tous les enfants sont reliés entre eux à la façon des dossiers du jeu.

C'est un exercice qui est souvent accompagné de rires...

### ➤ **La peinture sur le dos**

Un enfant est couché sur le ventre : avec son doigt, un autre enfant fait un dessin sur le dos du premier.

Celui-ci doit deviner ce que le dessin représente.

### ➤ **Les troncs d'arbre**

Les bras écartés, les enfants sont couchés sur le dos comme des troncs d'arbre. Il sroulent à travers l'espace, parfois ils montent et ils redescendent une « colline », et parfois ils roulent les uns sur les autres.

#### 2.4.1.4 Avec les mains

Grâce aux mains, nous pouvons sentir (et ressentir), dessiner, donner, diriger et déplacer des objets.

##### ➤ **Diriger et être dirigé**

Deux par deux, les enfants se laissent diriger par l'autre dans l'espace. L'enfant qui se laisse diriger doit fermer les yeux.

##### ➤ **Face à face, par deux**

Frotter ses propres mains l'une contre l'autre pour ensuite les poser sur les mains de son partenaire et lui faire ressentir la chaleur qui s'en dégage.

##### ➤ **« Peinture »**

Chaque enfant a un long ruban avec lequel il peut « dessiner » de grands cercles, des spirales, des vagues en l'air.

##### ➤ **Les exercices avec le parachute**

#### 2.4.1.5 Bien respirer

A l'âge de l'école maternelle, les enfants perdent parfois le rythme spontané de leur respiration pour une respiration « courte », saccadée ou superficielle. Afin d'éviter que cette dernière ne deviennent automatique, il faudra s'efforcer d'attirer régulièrement l'attention des enfants sur une respiration naturelle et profonde.

##### ➤ **Jouer avec l'expiration**

Nous allumons une bougie et nous essayons de faire pencher la flamme en soufflant sans jamais pourtant l'éteindre. Dans des groupes de trois enfants, chacun essaie de faire pencher la flamme vers l'autre.

##### ➤ **Jeu de course « Dododo »**

Nous inspirons l'air profondément et expirons en disant « Dodododo... ». Ce « Dodododo » est notre moteur.

Qui accomplira la plus grande distance avec comme seul carburant la quantité d'air d'une seule inspiration, en faisant tourner le « moteur parlant » le plus régulièrement possible ?

##### ➤ **Prendre conscience de sa respiration**

En soufflant de différentes manières sur une balle de tennis de table, sur un tampon d'ouate, sur un ballon gonflable... posés sur le sol, nous prenons conscience de notre respiration.

## **2.5 NAGER**

### **2.5.1 SE FAMILIARISER AVEC L'EAU**

C'est toujours dans une atmosphère ludique, joyeuse et détendue que les enfants devraient pouvoir s'ébattre dans l'eau. Habituer progressivement les enfants à l'élément de l'eau est une contribution au développement de la prise de conscience du corps.

Toutes les formes gestuelles préalablement apprises sur la terre ferme peuvent être transférées dans le milieu de l'eau.

En un deuxième temps, des formes gestuelles spécifiques à l'eau comme les mouvements de la natation, de la plongée ou du saut seront préparées avec le plus grand soin. Grâce à un contact régulier et sécurisant avec l'eau, les enfants évoluent avec l'accoutumance vers la familiarisation et vers l'ingéniosité du corps dans l'eau.

Patience !

Les phases de l'accoutumance à l'eau sont le résultat d'un long processus d'apprentissage ludique ; c'est pourquoi, il est nécessaire de leur accorder le temps voulu, même si à ce stade, des progrès concrets du « savoir nager » ne sont pas toujours visibles.

Les enfants apprennent très vite à garder la tête hors de l'eau, s'ils s'y sentent à l'aise, s'ils peuvent s'y laisser glisser sans peur.

### **2.5.2 LA RESPIRATION, L'HORIZONTALISATION, LA PLONGEE**

Chaque travail d'accoutumance devrait être précédé d'une phase d'ébats libres dans l'eau. Cela constitue pour les enfants plus peureux un moyen de se familiariser avec le nouvel élément. De plus, si on apporte des jouets familiers aux enfants, ceux-ci se mettront à jouer spontanément et absorbés par le jeu, ils y prendront une part active.

#### ➤ **Inspirer – Expirer**

On demande aux enfants d'éloigner des objets flottants à la surface de l'eau en soufflant dessus.

- Souffler pour éloigner de soi des balles de ping-pong, des bateaux de papier flottant sur l'eau et organiser des concours ;
- Souffler sur un bouchon flottant dans l'eau pour le faire sortir d'un cercle (cerceau) ;
- Imiter le bourdonnement des insectes ou chanter... dans l'eau ;
- Gonfler un ballon et relâcher celui-ci dans l'eau.

#### ➤ **L'eau qui nous porte**

Assis sur l'escalier, les enfants en descendent doucement les marches pour se familiariser avec les nouvelles sensations et pour oser de nouvelles positions (alterner la position assise et la position couchée sur le dos, les jambes tendues).

### ➤ **Glisser comme un poisson dans l'eau**

A partir de l'escalier situé dans la partie peu profonde du bassin, les enfants se munissent d'une planche pour prendre leur élan dans l'eau en direction d'un camarade se trouvant près du bord.

### ➤ **Plonger**

Il faut d'abord se hisser légèrement hors de l'eau pour ensuite plonger sous une « corde magique » et réapparaître de l'autre côté de la corde (On peut varier les façons de faire).

## **2.5.3 EN BORDURE DE MER, AU BORD DU LAC**

Les enfants explorent le ruisseau, le transforment en un nouveau terrain de jeu et apprennent à en évaluer les dangers. Ils y améliorent leur sens de l'équilibre et leurs habiletés, ils font flotter des petits bateaux, ils y lancent des pierres et y construisent des ponts... et perdent progressivement la peur de l'eau en jouant.

### ➤ **En équilibre sur les pierres, sur les rochers**

- Les blocs de pierre qui sortent de l'eau se prêtent particulièrement bien à des exercices d'équilibre ;
- Traverser le ruisseau en sautant d'une pierre à l'autre et faire traverser tout un groupe de la même façon ;
- Construire un gué, le traverser en gardant l'équilibre ;
- Jeux libres au bord du ruisseau (courir sur les pierres) ;
- Lancer des pierres dans l'eau en éclaboussant le plus possible ;
- Jeter une pierre sur l'autre rive du ruisseau ;
- Jeter une pierre sur une cible choisie (une autre pierre plus volumineuse, sur un petit bateau...) ;
- Patauger dans le ruisseau, le traverser à gué un par un ;
- Ramasser des cailloux et les lancer avec les doigts de pied ;
- Laisser flotter et suivre des morceaux de bois, des bateaux bricolés par les enfants.

### Conseils didactiques

- Afin d'atténuer toutes les formes de peurs en relation avec l'eau, il faudra prévoir une longue phase thématique préparatoire, judicieusement ciblée. (Jouer au bord de l'eau et avec l'eau, jouer avec le tuyau d'arrosage, prendre une douche en commun...)
- L'accoutumance à l'eau réussira mieux dans un contexte d'apprentissage chaleureux et par une approche ludique (le bassin d'apprentissage, l'escalier, le bassin pour débutants...).

- Un lieu adapté, un matériel riche et varié (dont le matériel de sauvetage !), une surveillance de chaque instant et un sens du devoir approprié sont les garants du succès.
- Devant l'insécurité dans la nouvelle situation, dans la fraîcheur de l'eau, la sensibilité des enfants peut être accrue. Mais on pourrait saisir l'opportunité de cette situation pour favoriser les interactions sociales y attendant comme : demander de l'aide, en donner et en accepter.
- On peut très bien associer les parents aux exercices d'accoutumance à l'eau (faire répéter les exercices à la maison lors du bain dans la baignoire, ou lors d'excursions balnéaires et surtout souligner les performances des enfants).
- Dans les exercices d'accoutumance à l'eau, ce sont encore les enfants qui se trouvent au centre de l'apprentissage. (Ceci implique des méthodes d'enseignement et d'apprentissage différenciées et individualisées). Il n'est donc pas approprié de vouloir précipiter les choses en exigeant des progrès immédiats – surtout vis-à-vis des enfants plus hésitants.

### 3. L'APPRENTISSAGE PAR PROJETS

Avec ses activités construites autour d'un thème central, l'apprentissage par projets est solidement ancré dans les pratiques pédagogiques de l'école maternelle.

A travers des expériences de vie tournées vers l'action et vers la participation, il est possible de travailler en profondeur les thèmes abordés. Nous vous proposons deux thèmes en guise d'exemple : « Notre ami le soleil » et « Créer un espace de sécurité routière ».

#### 3.1 NOTRE AMI LE SOLEIL

La lumière du soleil est à la base de toute vie sur terre. Le soleil nous prodigue la chaleur qui fait évoluer les animaux et les plantes. Notre nourriture n'est rien d'autre que de l'énergie solaire et de l'énergie terrestre recyclées. Mais attention : la lumière du soleil peut être dangereuse ! Dans l'histoire « Notre ami le soleil » les enfants sont confrontés aux problèmes du « bain de soleil », du « coup de soleil » et du « cancer de la peau ». Les séances journalières de « mouvements » à l'air libre font partie intégrante de l'éducation du corps et par le corps. Des mesures de prévention relative à l'éducation à la santé devront y être respectées.

#### Conseils didactiques

- Evite de t'exposer au soleil entre 11.00 et 15.00 heures, lorsque les taux d'ozone sont très élevés !
- Protège toujours ta peau en l'enduisant d'une crème solaire !
- N'expose pas la tête au soleil sans protection. Mets ton chapeau, ta casquette !

#### ➤ **Eteindre le feu du soleil**

Différents obstacles (tonneaux, planches, barrières...) ont été posés entre les lignes de départ et d'arrivée, marquées par deux grands récipients.

Cinq enfants portant chacun un gobelet forment une équipe. Les enfants se répartissent près des obstacles.

Au signal, les premiers joueurs de chaque équipe remplissent leur gobelet d'eau, sautent au-dessus de l'obstacle et rejoignent le numéro 2 de leur équipe. Le gobelet est vidé de son eau et l'enfant numéro 2 prend le départ pour exécuter la même tâche : remplir le gobelet, courir vers le joueur suivant... Chaque enfant revient à son point de départ pour recevoir l'eau du gobelet.

#### ➤ **Mort au dragon !**

Les enfants ont dessiné un dragon sur un grand carton faisant office de cible. Quelques enfants portent la cible à l'autre bout du terrain de jeu et se cachent derrière elle pour se protéger. Les autres enfants essaient de toucher le dragon en lançant des balles de tennis ou des softball sur la cible.

Celui qui a réussi à toucher le dragon a le droit de porter ce butin en triomphe !

### ➤ **Soleil et lune**

Les enfants sont couchés ou assis deux par deux sur le sol. Il faut prévoir un mètre de distance entre chaque groupe. Un enfant représente la lune, l'autre le soleil. L'enseignant raconte une histoire dans laquelle les mots « soleil » ou « lune » apparaissent le plus souvent possible. Dès que l'un des deux mots est prononcé les enfants cités prennent la fuite et sont poursuivis par leur partenaire.

## **3.2**

### **CREER UN ESPACE DE SECURITE ROUTIERE**

Dans un lieu protégé (la salle ou la cour de récréation) un espace de sécurité routière a été délimité. On peut y installer des maisons, y tracer des routes, des passages pour piétons, des carrefours et y dessiner des signaux routiers sur le sol. C'est un travail motivant pour les enfants généralement très vite absorbés par leur tâche. C'est également l'occasion pour l'enseignant de découvrir les problèmes des enfants concernant la circulation et la sécurité routière.

Néanmoins, la manière ludique d'aborder le problème comporte des dangers : l'éducation à la sécurité routière doit rester un thème sérieux et prioritaire et ne doit pas prendre l'aspect d'un jeu. La solution optimale serait de transposer régulièrement les stratégies et les réflexes acquis dans la réalité tout en les exerçant d'abord avec le groupe dans l'espace protégé de l'école maternelle et en attirant l'attention de l'enfant sur les dangers potentiels.

### ➤ **Construire un espace de sécurité routière**

Les enfants construisent une ville, un quartier avec ses rues et de nombreux carrefours sans l'aide du professeur. Les maisons seront représentées par des planchettes, des draps, des cartons et autres matériels disponibles. Pour les rues, le plus commode serait de les représenter à la craie sur le pavé ou l'asphalte ; ensuite, on y ajoute les trottoirs et les passages pour piétons. Les signaux de la circulation seront reproduits le plus fidèlement possible sur du carton ou des planchettes.

### ➤ **Jouer la circulation routière**

Les enfants apportent leurs « véhicules » personnels : la trottinette, le vélo, le skate-board...

Une partie des enfants roulent correctement sur les routes tracées pendant que d'autres endossent le rôle de l'agent de circulation. Un autre groupe encore joue le rôle des feux de la circulation en levant symboliquement des cercles de carton rouges, jaunes ou verts...

Après un certain temps, on intervertit les rôles.

### ➤ **Les piétons et les automobilistes**

Un groupe d'enfants jouent le rôle des automobilistes (ils sont en réalité debout dans un carton, ouvert de deux côtés). Les autres enfants sont les piétons qui veillent à traverser correctement la rue. Ils s'arrêtent sur les « îles » au centre du passage pour piétons ou ils font attention aux signaux des automobilistes. Après un certain temps, on intervertit les rôles.

➤ **Du jeu à la situation réelle**

Il est opportun de veiller au transfert des situations fictives à la situation réelle de la vie quotidienne. Ensemble, toute la classe se rend à la plaine de jeux située près de l'école. L'enseignant ou éventuellement un agent de police invité par la classe attire l'attention des enfants sur les dangers potentiels et sur les attitudes correctes à adopter.

**Conseils didactiques :**

- Favoriser la collaboration avec la police locale ;
- Parcourir les routes familières en patins à roulettes ou à vélo ;
- Ne pas se contenter d'une expérience ludique de la circulation routière, mais aborder celle-ci dans des situations réelles.

## 4. OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT ET EXEMPLES

1.1.1 L'enfant évolue dans l'espace : il grimpe, monte, court, saute, rampe, glisse... (également dans l'eau, dans la neige, sur la glace) ;

*Il marche sur la poutre, il fait de l'escalade, il monte ou il descend un escalier, il saute d'une hauteur pour atterrir en gardant l'équilibre.*

3.1.2 L'enfant apprend à tomber sans se faire mal ;

*Il prend son élan pour sauter à plat ventre sur un tapis adapté.  
Il saute vers le bas et atterrit les jambes écartées, les genoux fléchés et sur la plante des pieds et il se sert des mains pour s'appuyer sur le sol. Il apprend à se rouler sur le dos.*

3.1.3 L'enfant interrompt son mouvement pour se réorienter ensuite et prendre une nouvelle direction suivant les obstacles rencontrés, qu'ils soient fixes ou mobiles ;

*Il se déplace dans la cour de récréation en évitant de bousculer les autres enfants.*

3.1.4 L'enfant réagit promptement à des signaux captés par ses sens (l'ouïe, la vue, le toucher) pour exécuter des mouvements simples ;

*Au signal donné par une musique, une clochette, un tambourin ou un frappement des mains, il change la position de son corps.  
Il sait qu'il peut se rendre aux toilettes lorsque le « signal » est au vent.  
Après avoir convenu d'un signal spécifique, il peut stopper net un mouvement ou une position du corps et les remplacer par un (une) autre.*

3.1.5 L'enfant peut garder son équilibre, lorsqu'il se déplace sur différentes hauteurs ;

*Il monte sur le mur d'enceinte du bac à sable et peut y passer de la position debout à la position assise.  
Il parcourt la « route de l'équilibre » représentée par une ligne, un banc large, un banc plus étroit, une corde...*

3.1.6 L'enfant soulève, porte et transporte du matériel adapté à ses possibilités ;

*Il porte des petits seaux, sans faire déborder l'eau qui s'y trouve.  
Il prépare le matériel pour la séance de psychomotricité (les coussins, les cordes, le plint...)  
Il décide lui-même d'aller chercher, sans le laisser tomber, le matériel nécessaire au déroulement d'une activité.*

3.1.7 Au cours d'un jeu libre ou d'une activité dirigée, l'enfant communique et s'exprime spontanément à travers ses gestes ;

*Il lève les bras pour exprimer sa joie, il reste calme pour montrer son attention, il se retire pour exprimer sa peur.*

3.1.8 Dans les mouvements élémentaires, l'enfant agit d'une façon fonctionnelle et coordonnée ;

*Il utilise ses bras pour marcher en ligne droite sur une corde ; pendant la course, les bras se balancent en alternance.*

3.1.9 L'enfant utilise sa motricité avec rationalité (sans mouvements superflus), dans ses déplacements et au cours des jeux, il choisit des formes adaptées de mouvements ;

*Il peut sauter au-dessus d'un obstacle sans gestes incontrôlés des bras ; il décide à bon escient de la vitesse de sa course : dans « le jeu de la course avec cuillère » par exemple marcher, courir, s'arrêter ; dans la salle de classe il se déplace sans courir ; dans la cour de récréation au contraire, la course est permise ; lors d'une promenade commune, il adapte le rythme de ses pas à celui du groupe.*

3.1.10 L'enfant remue alternativement les bras et les jambes ;

*Il saute comme un pantin ; il se déplace comme un lapin (s'appuyer alternativement sur les mains ou sur les pieds) ; avec ses mains il peut frapper alternativement sur la gauche ou sur la droite du coussin. Il marche comme un « soldat » tout en coordonnant les mouvements des bras et des jambes.*

3.1.11 L'enfant contrôle sa latéralité ;

*Il saute et bondit vers le côté ; il danse dans la ronde (se tenir par les mains).*

3.1.12 L'enfant montre sa préférence pour la gauche ou pour la droite lorsqu'il doit réaliser une tâche d'une seule main ;

*Il dessine, scie, écrit, coupe, fait un signe, tient... en utilisant de préférence la main droite ou la main gauche et ce, de manière constante. Il est conscient d'être droitier ou gaucher.*

3.1.13 Lors d'une activité pour laquelle l'enfant est obligé de se servir de ses deux mains et de ses deux pieds, il parvient à bien répartir le travail de la main et du pied droit, de la main et du pied gauche ;

*Il tient le papier à découper dans une main, les ciseaux dans l'autre... ; il réagit rapidement lors des jeux qui requièrent de brusques changements de direction (jeux d'adresse, de sauts...).*

3.1.14 L'enfant repère les différentes étapes à suivre dans les phases de déplacement ;

*Il peut exécuter des tâches de déplacement dans l'espace dans un ordre fixe : jeux du labyrinthe, les jeux de découverte ou de repérage.*

*Il peut repérer tout seul un exercice qui lui a été montré au préalable (exemple : une suite d'exercices aux engins).*

3.1.15 L'enfant expérimente et vit des phases de repos, il prend conscience de son corps et peut exprimer cette prise de conscience par les paroles de son choix ;

*Après un effort physique il se rend compte du ralentissement progressif du rythme respiratoire et des battements du coeur. En position couchée, il ressent des matériaux sur son corps (le tapis, le sol du gymnase, les plumes, les tissus, les balles légères, les contacts physiques...)*

3.1.16 Un enfant se déplace rapidement vers un point spécifique désigné dans la salle et peut décrire le chemin qu'il a parcouru pour s'y rendre ;

*Il participe à des rondes, à des jeux dansés dans un groupe réduit ou dans le grand groupe, et intériorise les différentes étapes du jeu ; il peut retourner au point de départ.*

*Il fait des promenades, peut décrire le chemin parcouru et le représenter. Après avoir exécuté une tâche précise, il retrouve sa place sur le banc, sur le tapis, dans le berceau.*

3.1.17 Au cours de ses déplacements ou pendant les jeux, l'enfant choisit une forme de déplacement adéquate ;

3.1.18 L'enfant exécute des tâches de psychomotricité fine avec calme et précision ;

*Avec sa balle, il peut toucher une cible fixe ; il prend des oeufs sans pour autant les casser, il construit une tour avec des blocs à construire ou avec des cartes ; il peut caresser un chat avec précaution et tendresse ; il noue les lacets de ses chaussures, il boutonne son veston tout seul ; il est capable d'assembler les blocs de Lego.*

3.1.19 Au cours de la manipulation d'objets, l'enfant exécute les gestes fonctionnels adaptés ;

*Avec assurance et habileté, il attrape des balles ou des ballons de différentes tailles.*

3.1.20 Au cours d'une activité, l'enfant tient compte du chemin déjà parcouru ;

*Il joue au puzzle.*

*Il construit des tours selon le principe de l'essai et de l'erreur.*

*Il parcourt une distance donnée (dans la classe, dans le hall des sports, dans la cour de l'école, dans le village...).*

2.1.21 L'enfant adapte ses réactions motrices à la vitesse et au rythme des objets en mouvement ou à la durée des signaux acoustiques ;

*Il frappe dans les mains au rythme d'une chanson.  
Il invente de nouveaux rythmes, les reprend et se déplace selon eux.  
Il court derrière un ballon en essayant de garder en permanence la même distance entre lui et le ballon.  
Il fait du dribble avec la balle.  
Il fait rouler un cerceau en courant à côté de celui-ci.  
Il saute à la corde.*

3.1.22 L'enfant adapte spontanément son rythme à un rythme simple, donné ;

*Il adapte ses pas à chaque changement de rythme (frapper dans les mains, sur le tambourin, à l'aide de la voix, d'une musique...).*  
*Il fait des rondes, participe à des jeux dansés en grands ou en petits groupes.*  
*Il adapte son pas à celui de son partenaire.*

3.1.23 Lorsque des engins sont placés dans la salle, l'enfant détermine lui-même le déroulement du parcours ;

*Il remplit un seau avec de l'eau, du sable, de la terre... et utilise pour ce faire les outils mis à sa disposition.*  
*Lors d'un parcours organisé, il saute momentanément un exercice devant lequel il y a une longue file d'attente, pour y revenir plus tard.*  
*Il décide lui-même de renoncer à une activité qui lui paraît trop difficile à exécuter.*  
*Avec le matériel mis à sa disposition, il construit des châteaux dans le bac à sable.*  
*Il arrose les plantes.*

3.1.24 L'enfant surmonte deux ou plusieurs obstacles les uns après les autres ;

*Il passe au-dessus d'un bloc posé sur le banc, il rampe dans un tunnel et saute par-dessus la corde.*

3.2.1 L'enfant prend visiblement du plaisir à faire des efforts physiques ;

*Lors de la phase de repos suivant une activité de psychomotricité, l'enfant est gai et détendu.*  
*Il essaie d'échapper à son poursuivant.*  
*Il exprime du plaisir lors des courses, lorsqu'il se déchaîne, lorsqu'il peut dépenser son énergie.*

3.2.2 L'enfant prend des initiatives lors des séances de psychomotricité ;

*Il peut s'habiller et se déshabiller tout seul.*  
*Il demande de jouer avec les jeux qu'il connaît, il construit une maison avec des coussins et des foulards.*  
*Il peut s'occuper tout seul ou se décider librement pour une activité ou un jeu.*

*Lors d'une activité de psychomotricité, il propose des jeux à un groupe d'enfants.*

*Lorsqu'il entend de la musique, il se met à danser ou à se mouvoir en rythme sans en avoir été sollicité auparavant.*

*Lorsqu'un parcours a été construit et lorsque des ballons ont été répartis dans la salle, l'enfant joue spontanément en se servant du matériel mis à sa disposition.*

3.2.3 L'enfant développe sa souplesse naturelle et son goût de l'effort physique ;

*Il joue à l'extérieur, même par temps froid ou pluvieux.*

*Il choisit spontanément les ateliers orientés vers la psychomotricité.*

*Il se précipite, sans y avoir été incité, vers son matériel préféré, disposé dans la cour de l'école.*

3.2.4 L'enfant prend conscience d'un maintien corporel correct ;

*Il renforce son maintien corporel en courant à pieds nus dans le sable ou sur une autre surface souple.*

*Il développe un maintien corporel correct lors des activités de dessin, de découpe, d'écriture et dans toutes les activités manuelles.*

*Il porte le cartable ou le sac à dos sur le dos.*

*Il plie les genoux lorsqu'il soulève un objet.*

*Il apprend et adopte spontanément un maintien correct lorsqu'il est en position assise (sur le banc, la chaise, par terre,...).*

3.2.5 Lors d'un effort physique, l'enfant tient bon pendant un certain temps ;

*Il répète des mouvements (sauter, sautiller, glisser, ramper, jeter...).*

*Il souffle fort pour gonfler un ballon.*

*Il peut courir pendant autant de minutes que le chiffre de son âge.*

*Lors d'un jeu de course, il montre de la ténacité en ne s'arrêtant pas en cours de route.*

3.2.6 L'enfant fait preuve de bonnes habitudes d'hygiène ; il adapte ses vêtements aux conditions climatiques du moment ;

*Il sait qu'il doit porter des chaussures de sport lors des séances d'éducation physique et il agit de façon autonome.*

*Il sait qu'il doit porter des vêtements plus chaud après les efforts physiques.*

*Il décide d'aller aux toilettes dès qu'il en ressent le besoin.*

*Il se lave les mains chaque fois que c'est nécessaire .*

*Il se brosse les dents après chaque repas.*

3.2.7 L'enfant est conscient de l'influence des activités psychomotrices sur son corps et il est capable de s'exprimer à ce propos par ses propres mots ;

*Il s'exprime à propos de la fatigue ressentie, de l'échauffement du corps et du rythme accéléré de la respiration, de la joie qu'il a ressentie, des efforts qu'il a dû fournir pendant et après une activité corporelle... et il reconnaît*

*que, pour être couronnées de succès, certaines activités requièrent des efforts proportionnellement plus importants.*

*Il se rend compte de l'impact d'un entraînement préalable, par exemple : « Je ne parvenais pas encore à faire cela, mais j'ai tant essayé que finalement, je sais faire le drill ; maintenant, c'est tout à fait facile pour moi ».*

3.3.1 L'enfant démontre spontanément son habileté motrice et peut, lors d'une activité

/3.3.2 d'éducation physique, démontrer qu'il maîtrise raisonnablement ses émotions ;

*Lors d'un jeu libre, il maîtrise sa voix et son agressivité.*

*Il accepte la victoire d'un de ses camarades.*

*Après une victoire personnelle, il manifeste sa joie et la communique aux autres, sans pour autant se montrer prétentieux.*

3.3.3 Par ses mouvements, l'enfant donne la preuve d'être conscient des différentes parties de son corps ;

*Dans les jeux de rôle, il se sert de son corps pour s'exprimer par des gestes, des mimiques, la voix...*

*Lorsqu'on le lui demande, il peut montrer les différentes parties de son corps autant de la main droite que de la main gauche.*

*Il peut, lorsqu'on le lui demande, changer la position de son corps.*

*Au signal convenu, il peut faire bouger individuellement les parties du corps désignées.*

3.3.4 L'enfant reconnaît qu'il doit tenir compte des possibilités et des limites imposées par son propre corps ;

*Il est conscient de son poids, de sa grandeur.*

*En les comparant avec ceux de ses camarades ou de certains objets, il prend conscience de son poids et de sa grandeur à lui.*

*Il sait par expérience ce qu'il est capable de porter ou non.*

*Il sait qu'il a besoin du calme et du sommeil nécessaires pour que le corps puisse se reposer.*

*Il peut évaluer s'il peut sauter par-dessus un fossé ou sauter d'un mur sans prendre de risques.*

3.3.5 Lors des activités psychomotrices l'enfant utilise le matériel approprié ; il choisit lui-

/3.3.6 même le matériel correspondant à la situation donnée et le dépose à la bonne place ;

*Il prend lui-même le matériel nécessaire et le range après l'avoir utilisé.*

*A la fin de chaque activité, il range son aire de jeu, de travail.*

*Il associe le matériel correspondant afin de l'utiliser à bon escient ;*

*l'élastique et le saut en hauteur, la crosse et la balle de hockey...*

3.3.7 Au cours d'une activité, l'enfant tient compte de ses camarades et adapte son comportement ;

*Lors d'une activité motrice, il attend son tour et respecte l'ordre de passage des enfants.*

*Il choisit son atelier suivant les règles établies.*

*Il adapte son temps à celui des autres et peut aider quelqu'un le cas échéant...*

3.3.8 L'enfant respecte une ou deux règles d'un jeu simple ;

*Il respecte le signal de départ et le signal indiquant la fin d'un jeu.*

*Lors d'un match de football, il respecte l'interdiction pour tous de se servir des mains, excepté pour le gardien de but.*

*Dans le jeu du « renard qui passe », il accepte qu'il ne peut se mettre à courir qu'à partir du moment où le mouchoir est tombé derrière lui.*

*Il est parfaitement conscient de ne pas avoir respecté l'une des règles du jeu.*

3.3.9 Au sein d'un sous-groupe, l'enfant peut conclure des accords simples dans les jeux ou les exercices ;

*Avec ses camarades, il établit l'ordre chronologique des activités d'un travail en ateliers.*

*En concertation avec les autres enfants, il décide d'alléger les tâches des enfants moins performants.*

3.3.10 L'enfant se met dans la peau d'un personnage et joue son rôle ;

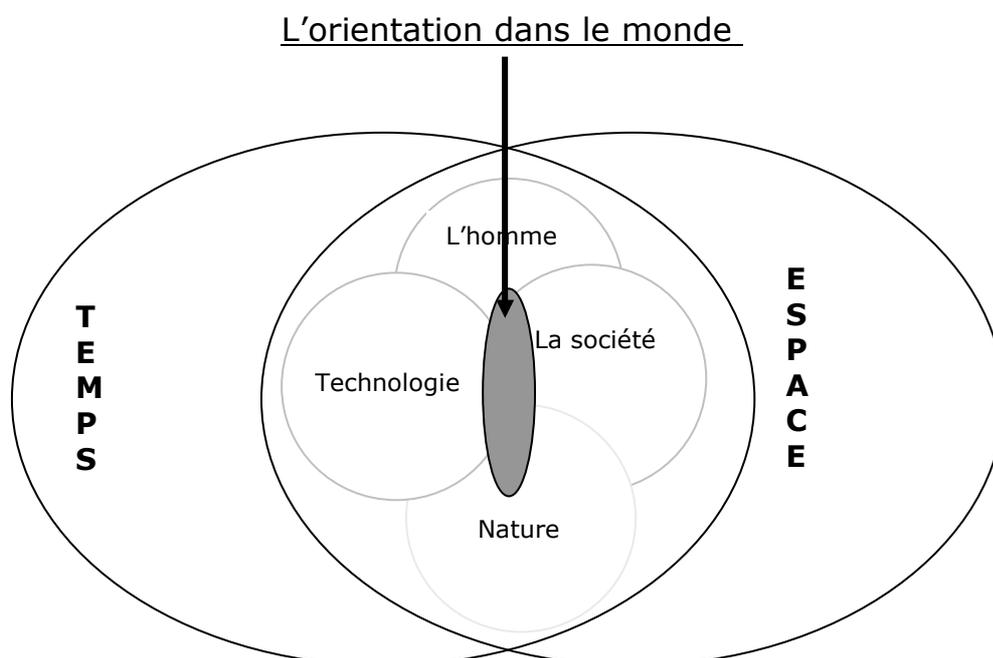
*Il joue au marionnettiste...*

*Il participe aux jeux de rôles (le papa, la maman, la maîtresse de l'école maternelle, le docteur...).*

*Il imite certaines actions : lire (tourner les pages), écrire, se déplacer comme... (les animaux, le grand-père, le soldat...).*

# L'ORIENTATION DANS LE MONDE

## 1. TACHES ET OBJECTIFS



L'orientation dans le monde est – et ce n'est pas une exclusivité réservée à l'école maternelle - le thème central du développement de l'enfant, car comme le suggère le titre, il s'agit pour l'enfant d'apprendre à s'orienter dans le monde. Existe-t-il un concept plus élémentaire ?

L'orientation dans le monde se développe au croisement du temps et de l'espace, se définit par l'homme en tant qu'individu et en tant qu'élément de la société humaine, en liaison avec l'environnement et la technologie, dans l'interdépendance et l'interaction mutuelle de tous ces éléments.

Au quotidien concret de l'école maternelle, le thème de l'orientation dans le monde est présent dans pratiquement toutes les activités : à commencer par la prise de conscience de soi-même, étroitement liée aux activités psychomotrices ensuite par l'expression des sentiments, qui est probablement l'une des meilleures méthodes pour étendre les connaissances lexicales et les facultés de l'expression orale ; mais ce sont également toutes les facettes de l'art, de la musique et du jeu scénique,... qui sont étroitement reliées à l'expression des sentiments.

L'expression verbale se situe au centre de la communauté de vie de l'homme, de la compréhension mutuelle et par conséquent de la capacité à se mettre à la place de l'autre et de gérer les conflits sans avoir recours à la violence,...

La compréhension des notions comme : prendre, donner, échanger, vendre et acheter... est essentielle pour établir les bases de la pensée mathématique et fait donc partie de l'orientation dans le monde.

Les premières expériences de regroupements se réalisent essentiellement grâce à des représentations imagées (métaphoriques) et deviennent des lieux de rencontre entre l'orientation dans le monde et l'art.

Pouvoir s'orienter dans l'espace et dans le temps est un domaine extrêmement vaste car cette compétence est utile dans la circulation routière et dans les activités sportives ; elle est une condition préalable, indispensable à l'étude des mathématiques ainsi qu'à l'apprentissage du code écrit,...

L'exploration de la nature et de l'environnement , les premiers contacts avec la technologie... ne sont pas seulement des approches intéressantes et captivantes, elles permettent aussi aux enfants de jeter un premier regard sur le monde dans sa globalité, en interdépendance avec un système écologique cohérent ; c'est ici que les enfants apprennent automatiquement d'une façon « intégrative » et pluridisciplinaire, ils comptent, ils racontent, ils dessinent et ils représentent les éléments d'une façon ludique.

Il n'est guère possible de surestimer l'importance de l'orientation dans le monde.

Dans ce domaine, le plan d'activités est soucieux de marquer des moments forts en insistant sur les interférences multiples entre la psychomotricité et le langage, entre l'art et les mathématiques...

<b>2.1</b> <b>Se découvrir soi-même (Mon monde intérieur)</b> (OD. 4.1.1 ; 4.1.3 ; 4.1.4 ; 4.1.5 ; 4.1.6 ; 4.3.8 ; 4.5.15)	<b>2.1.4 Construire la conscience du « moi » et la conscience de son propre corps</b>	➤ Exercices corporels ; Choyer quelqu'un ou être choyé par quelqu'un ; Moi, le sable et l'eau ; Miroir, miroir... ; Le cœur qui bat ; Chevaliers, changez de place !
	<b>2.1.2 Exprimer des humeurs et des sentiments</b>	➤ Les livres d'images ; « La-boule-qui-raconte » ; Quel est ce craquement ? ; Pantomimes ; Gérer des sentiments intenses ; Le silence et les exercices silencieux ;
	<b>2.1.3 Développer la confiance en soi et son amour-propre</b>	➤ Le jeu libre ; Debout, sur un sol instable ; Le « NON » timide et le « NON » énergique ; Ce que je sais déjà faire ;

<b>2.2</b> <b>Vivre ensemble (La communauté de vie)</b> (OD. 4.11 ; 4.1.2 ; 4.1.3 ; 4.2.5 ; 4.3.2 ; 4.3.3 ; 4.3.5 ; 4.3.6 ; 4.3.8 ; 4.5.10)	<b>2.2.1 Faire partie de...</b>	➤ La chanson de la différence ; La conférence des enfants ; Nous formons un « serpent » ; Quand le monstre arrive ;
	<b>2.2.2 Bien s'entendre et coopérer</b>	➤ Le miroir vivant ; Comment te sens-tu ? ; Qu'est-ce que le fair-play ? ; Un travail commun ; Un jeu de rôle ;
	<b>2.2.3 La famille</b>	➤ Sais-tu, de qui tu es le petit enfant ? ; Papa va à l'école maternelle... ; Qui vit avec qui ? ;

<b>2.3</b> <b>S'approprier le monde (Le monde qui nous entoure)</b> (OD. 4.1.1 ; 4.1.2 ; 4.1.3 ; 4.2.5 ; 4.3.2 ; 4.3.3 ; 4.3.5 ; 4.3.6 ; 4.3.8 ; 4.5.10)	<b>2.3.1 A la rencontre de la nature</b> (OD. 4.1.5 ; 4.1.6 ; 4.2.1 ; 4.2.2 ; 4.2.3 ; 4.2.4 ; 4.2.5 ; 4.2.6)	2.3.1.1 Se développer et grandir 2.3.1.2 A travers prés et forêts 2.3.1.3 A la rencontre de l'eau 2.3.1.4 Le temps qu'il fait 2.3.1.5 La protection de la nature
	<b>2.3.2 A la rencontre du monde culturel</b> (OD. 4.3.4 ; 4.5.1.1 ; 4.5.1.2)	2.3.2.1 L'habitat autrefois et aujourd'hui 2.3.2.2 Les jeux d'autrefois 2.3.2.3 Les anciens métiers à redécouvrir 2.3.2.4 Les fêtes de l'année 2.3.2.5 A la rencontre des cultures étrangères
	<b>2.3.3 Vivre sainement et en sécurité</b> (OD. 4.1.8 ; 4.1.9 ; 4.1.10 ; 4.2.6 ; 4.2.7 ; 4.3.7 ; 4.5.20 ; 4.5.21)	2.3.3.1 L'alimentation 2.3.3.2 La circulation routière et la sécurité 2.3.3.3 La santé 2.3.3.4 L'hygiène, les soins corporels, les vêtements
	<b>2.3.4 S'orienter dans l'espace</b> (OD. 4.1.4 ; 4.1.6 ; 4.5.5 ; 4.5.1.6 ; 4.5.1.7 ; 4.5.1.8 ; 4.5.1.9)	
	<b>2.3.5 S'orienter dans le temps</b> (OD. 4.1.2 ; 4.1.7 ; 4.5.1 à 4.5.10 ; 4.5.12 à 4.5.14)	2.3.5.1 Le déroulement d'une journée, d'une semaine 2.3.5.2 Les mois et les saisons 2.3.5.3 Le temps dans les activités rythmiques 2.3.5.4 Le temps que l'on peut mesurer 2.3.5.5 Exercices méditatifs
	<b>2.3.6 A la rencontre du monde du travail</b> (OD. 4.3.1 ; 4.3.2)	
	<b>2.3.7 Se servir d'outils, de matériaux</b> (OD. 4.4.1 à 4.4.5)	2.3.7.1 Les matériaux 2.3.7.2 Les outils

## **2.1 SE DECOUVRIR SOI-MEME**

C'est à travers des expériences multisensorielles que les enfants comprennent de mieux en mieux ce et ceux qui les entourent. Les compétences de perception (et donc d'appropriation du monde) et d'expression se développent en interdépendance avec un environnement riche et motivant.

Dans ce contexte, les enfants apprennent également à distinguer les contacts agréables des contacts désagréables, à percevoir des sentiments comme la joie, le désir, le dégoût ou la tristesse, à différencier les bons des mauvais sentiments, à pouvoir s'exprimer à propos des émotions ressenties. Ils doivent donc pouvoir verbaliser et comparer leurs perceptions.

A l'école maternelle, les objectifs primordiaux sont ceux qui permettent à l'enfant de développer sa confiance en soi, sa capacité de gérer le succès ou l'échec, son pouvoir de décision ainsi que sa capacité d'agir de façon autonome.

Ces compétences pourront se développer grâce à la discussion autour des différentes tâches à faire. Plus les connaissances de l'enfant seront étendues, plus il lui sera aisé de travailler activement à la résolution des problèmes posés et mieux il pourra développer sa confiance en lui.

L'enfant doit apprendre à façonner sa vie par ses propres décisions tout en utilisant judicieusement la marge de liberté qui lui est accordée.

Parallèlement à cela, il devra faire l'expérience des règles et des critères clairement définis avant toute prise de décision, et il devra apprendre à accepter les décisions venant d'autrui.

La motivation et la confiance en soi seront renforcées par les encouragements et par les réussites ; néanmoins, chaque enfant fera également l'expérience de la déception et de l'échec. C'est ainsi qu'il apprendra à relativiser ses attentes, à rechercher des solutions nouvelles et à harmoniser ses besoins et ses désirs avec ceux du monde qui l'entoure, tout en apprenant à gérer consciemment ses désirs et ses rejets.

### **2.1.1**

#### **CONSTRUIRE LA CONSCIENCE DU « MOI » ET LA CONSCIENCE DE SON PROPRE CORPS**

Se découvrir soi-même, c'est d'abord découvrir son propre corps et en devenir pleinement conscient.

Progressivement, les enfants découvriront leur propre identité en tant que personnalité unique, avant de pouvoir accepter l'autre et « l'autrement » ; tout en développant une image positive de leur corps, les enfants découvriront les ressemblances et les différences éventuelles avec les autres membres du groupe.

- Voir les chapitres « Psychomotricité » et « Education musicale ».

➤ **Exercices corporels**

Un enfant est couché sur le dos, il a les yeux fermés ; un autre enfant pose plusieurs cartons à bière sur le ventre de l'enfant couché. L'exercice consiste pour celui-ci à respirer le plus calmement possible, afin que les cartons ne puissent pas tomber par terre.

➤ **Choyer quelqu'un ou être choyé par quelqu'un**

Recevoir de l'attention et s'en réjouir est un acte difficile pour certains enfants, néanmoins on peut sous forme ludique apprendre alternativement à accepter ou à donner de l'affection, tout en se sentant égal à l'autre, tout en étant intégré dans le groupe.

Matériel : une musique douce, différents objets comme des plumes, de l'ouate, un tissu de velours, des éponges, des brosses douces, un animal à cajoler,...

Chaque enfant dispose d'une couverture moelleuse, il y a des bougies,...

Les enfants se regroupent par deux ; ils disposent d'une couverture par couple ainsi que d'un assortiment d'objets « doux » pour cajoler.

Les paroles à hautes voix sont proscrites ; un des enfants s'installe confortablement sur la couverture et ferme les yeux. A l'aide d'un bout de tissu, d'une brosse douce ou d'une plume, l'autre enfant effleure délicatement et doucement son ami couché. L'un après l'autre, différents objets servent à caresser, à effleurer, à chatouiller ...

Après quelques minutes, on intervertit les rôles.

➤ **Moi, le sable et l'eau**

Les enfants ont relevé leurs manches jusqu'au coude afin de pouvoir plonger les bras dans de l'eau froide.

Ils peuvent disposer d'autant de temps qu'ils le veulent afin de pouvoir ressentir, au contact de l'eau, les sensations du poids et de chaleur de la main, de la peau qui nous protège...

Au cours de la conversation qui suit, on découvre que les sensations éprouvées ne sont pas nécessairement les mêmes pour tous les enfants. On mettra l'accent sur le fait que chacun éprouve sa sensation propre, parfois très différente de celle d'un autre.

Au lieu des avant-bras, on peut faire cet exercice avec les pieds.

L'eau et le sable peuvent changer de forme mais ils ne posent aucune résistance. Les enfants peuvent expérimenter ces matières à leur guise : laisser couler le sable fin entre les doigts en savourant les sensations que cela procure...

➤ **Miroir, miroir ...**

Nous avons besoin d'un grand miroir qui permettra aux enfants de se voir entièrement. L'un après l'autre, les enfants se contemplent dans le miroir et essaient de décrire leur propre image.

On peut également relever les ressemblances et les différences entre les enfants. L'important est de ne poser à aucun moment un jugement de valeur et de ne tolérer qu'une description objective.

### Miroir, miroir...

Je me vois dans le miroir,  
je découvre mon visage,  
je siffle, je me fâche,  
je me gratte les puces.  
C'est moi, ce « gugusse » ?

Elle est grande, ma découverte :  
deux yeux, un nez, une bouche.  
Je souffle, je tousse, je gronde...  
Tiens, ma tête est toute ronde !

Quelle affreuse grimace,  
mon visage est déformé ;  
mes yeux roulent, clignent, louchent  
Je me fais un pied-de-nez.

Je me vois dans le miroir,  
j'essaie toutes les positions,  
et celles que je préfère,  
je les dessine au crayon !

#### ➤ **Le cœur qui bat**

Les enfants essaient de percevoir les battements de leur propre cœur (mettre la main sur la poitrine ou au cou), ensuite ils font le même exercice chez leur partenaire.

Le battement de notre cœur deviendra plus perceptible si nous essayons de marcher dans la salle au rythme du battement de notre pouls.

#### ➤ **Chevaliers, changez de place !**

On dispose des chaises en cercle. Les enfants s'asseyent, un enfant est debout au milieu du cercle.

L'enseignant laisse le temps aux enfants d'observer et de mémoriser les caractéristiques de chacun (par exemple : les vêtements, les coiffures, les bijoux,...).

Un enfant commence et dit : « Je suis le chevalier aux baskets et j'échange ma place contre celle du chevalier à la queue de cheval. En avant ! ».

Les deux enfants concernés changent de place ; l'enfant au milieu du cercle essaye de s'emparer d'une des places vides.  
Celui qui n'a pas trouvé de chaise libre se place au milieu du cercle. Pour gagner, il faut donc bien faire attention aux caractéristiques extérieures des joueurs.

### **2.1.2**

#### **EXPRIMER DES HUMEURS ET DES SENTIMENTS**

(voir également le chapitre : « s'exprimer pour agir »)

Les sentiments sont des éléments importants, tout à fait légitimes car ils nous informent sur notre état actuel.

Les enfants doivent vivre et percevoir leurs sentiments de façon tout à fait consciente car c'est à travers la connaissance de leurs propres sentiments qu'il leur sera possible de se mettre à la place des autres. (voir également le chapitre : « S'accorder et coopérer les uns avec les autres »).

Les enfants de cet âge assimilent beaucoup de choses grâce à leur vécu : c'est à travers l'action, la peinture, la danse et à travers d'autres activités créatives que de nouvelles impulsions pourront être données.

Mais les enfants apprennent également à parler de leurs sentiments les plus divers et à les exprimer différemment. Il s'agit en fait de trouver les mots justes pour exprimer des sensations personnelles tout en les rendant transparentes pour autrui.

#### ➤ **Les livres d'images**

Ils peuvent servir d'introduction dans ce domaine.  
(Exemples : livres expression de sentiments...)

Dans un deuxième temps, on s'exprimera à propos des différentes catégories de sentiments évoqués.

On peut demander : « Que faites-vous, les enfants, lorsque vous êtes gais, tristes, furieux, peureux,... ? ».

Variantes :

- L'enfant se dessine lui-même sur une grande feuille portant le titre : « C'est moi, quand je suis furieux, gai, triste,... » ou « C'est moi, lorsque tout va bien » ;
- On associe certaines couleurs à différentes humeurs (éventuellement sur les mêmes feuilles, où l'enfant a dessiné ses propres humeurs) ;
- Les enfants se maquillent mutuellement pour exprimer des sentiments différents, par exemple en maquillant quelqu'un en clown, en dessinant des larmes, des arcs-en-ciel,... ;
- On peut également symboliser chaque sentiment par un instrument de musique, un jeu de mouvements ou par des jeux, des gestes adéquats : Quels sont les rythmes qui illustrent un personnage furieux ? Par quels mouvements allons-nous illustrer ce sentiment là ? Comment allons-nous représenter la joie ou la tristesse,... ?

### ➤ « La boule-qui-raconte »

Ce sont généralement les plus jeunes enfants qui éprouvent des difficultés à raconter leurs expériences et à décrire leurs sentiments devant un groupe. Voici un exercice pour que l'enfant qui raconte ne se sente pas constamment observé : Les enfants sont assis sur des chaises placées en cercle ; ils s'observent mutuellement.

Lorsque le calme s'installe, un enfant reçoit « la boule-qui-raconte » et il peut parler, soit en regardant la boule, soit en regardant les autres enfants. Les enfants écoutent attentivement et préparent mentalement les questions qu'ils vont poser à celui qui raconte. Lorsque celui-ci a terminé, il passe « la boule-qui-raconte » à quelqu'un d'autre.

### ➤ Quel est ce craquement ?

La salle est légèrement occultée et les enfants sont soit assis sur des chaises en cercle, soit ils sont couchés sur le sol. Ils sont très calmes, lorsque l'enseignant leur fait écouter des bruits divers : une cassette auditive, faire glisser les dents d'un peigne sur le bord de la table, frapper avec différents objets sur différents supports, ouvrir et fermer une paire de ciseaux, faire grincer une porte, laisser tomber de l'eau goutte à goutte, faire bruisser du papier comme du papier cellophane,...

Avant de réfléchir sur l'origine des différents bruits, on demande aux enfants d'écouter en eux-mêmes pour identifier les émotions ressenties lors de chaque bruitage.

Ensuite, les enfants s'expriment sur les bruitages identifiés ou non, sur les bruits inconnus ou sur ceux qui font peur. Le poème ci-dessous est inspiré par Max Bollinger et s'appelle « Ce qui me fait peur ».

### ➤ Pantomimes

Les enfants font l'expérience que notre corps, lui aussi peut exprimer des sentiments.

Par la pantomime, un enfant peut exprimer un sentiment qui lui a été suggéré dans l'oreille par l'enseignant, et les autres enfants doivent deviner de quel sentiment il peut bien s'agir. L'enseignant peut aider l'enfant à trouver la position du corps, le geste et la mimique adéquats. On terminera toujours le jeu par une pantomime exprimant un sentiment positif.

Voici quelques suggestions : Je me sens bien ; je suis furieux(se) ; j'ai peur ; je suis triste ; je me réjouis ; je suis fier(ère) de moi ; je suis hésitant(e) ; je me fâche ; je suis étonné(e) ; j'ai mal ; je suis déçu(e) ; je suis rassasié(e) ; j'ai faim ; je suis jaloux(se), ...

### **Ce qui me fait peur** (D'après Max Bolinger)

Texte : Renate Delhey

- Quand le sol sous mes pieds craque  
et quand la fenêtre du grenier claque ;
- Quand le ciel devient tout noir  
mais que ce n'est pas le soir ;
- Quand le tonnerre gronde  
et que l'éclair descend ;
- Quand la tempête s'agite  
et que la grêle crépite ;
- Quand les arbres se plient  
et quand frappe la pluie ;
- Quand je vois des fantômes  
courir dans le vent  
et des ombres devenir des géants ;
- Quand dans la cave  
des monstres se précipitent...  
Moi, je cours très, très, vite !

### **Ce qui me rassure**

Delhey

Texte : Renate

D'après Max

Bolinger

- Papa et Maman, les visages familiers  
Mon village ou ma ville, toujours bien éclairés.
- Le soleil qui m'éveille,  
mon chat qui sommeille.
- Mon Nounours, mon petit « Bout-tout-doux »  
et les étoiles qui brillent partout.
- Mes cousins, mes sœurs et mes frères  
et les histoires de mon grand-père.
- Tout ce qui vit sur cette terre  
et quand le soir venu, je récite ma petite prière.

## Gérer des sentiments intenses (colère, ennui,...)

**Théâtre de marionnettes : « Cal-me-toi ! »**

**Furax :** (aboie, grogne et a l'air très, très fâché !)

**Enseignant :** Furax ! Mais, comment vas-tu ?

**Furax :** (lui grogne quelque chose dans l'oreille)

**Enseignant :** Oh ! Tu es très, très fâché ! (s'adresse au groupe) :  
Qui veut demander à Furax pourquoi il est tellement fâché ?  
(Un enfant le lui demande)

**Furax :** J'ai enterré mon os quelque part et je ne sais plus où !

**Doudou** (la limace, apparaît derrière le dos de Furax) : Mais calme-toi donc... Fais une pause et respire un bon coup. (Elle montre à Furax, comment il faut faire, en respirant profondément à trois reprises).

**Furax** respire quelques bons coups et s'assied.

**Enseignant :** En voilà une bonne idée pour se calmer ! Merci, d'avoir montré cela à Furax...et à nous. On va tous faire comme toi.  
(Enseignant et enfants respirent trois bons coups).

**Doudou :** (Compte lentement jusqu'à cinq) Un... Deux...  
Trois...Quatre...Cinq...

**Enseignant :** Oh, j'ai compris : compter doucement jusqu'à cinq est un autre moyen pour se calmer, lorsqu'on est très fâché. Essayons-le ensemble (Le groupe d'enfant compte avec la limace).

**Furax :** (Chuchote quelque chose dans l'oreille de l'enseignant).

**Enseignant :** Ohoo ! Tu as trouvé une troisième possibilité pour se calmer. Qu'est-ce-que c'est ?

**Furax :** (Parle très lentement). Cal□me□toi... !

**Enseignant :** J'ai compris : « Cal□me□toi... » est une phrase que nous pourrions nous dire à nous-mêmes. On essaie ? (Toute la classe dit Cal□me□toi...)

**Furax :** (Chuchote encore dans l'oreille de l'enseignant).

**Enseignant :** Bravo ! Maintenant que Furax a réussi à se calmer, il vient de se souvenir de l'endroit où il a caché son os ! Au revoir, c'est terminé pour aujourd'hui. Merci Doudou, de nous avoir calmé ; nous nous reverrons plus tard.

### ➤ Le silence et les exercices silencieux

Le silence permet aux enfants d'explorer leur propre personne en tant qu'êtres dotés d'un monde intérieur avec ses sensations, ses représentations mentales et ses pensées. C'est ainsi que les exercices silencieux sont pour les enfants des moments d'expériences internes, des portes vers leur monde intérieur.

Nous ferons la distinction entre les « petits » exercices silencieux pouvant intervenir à tout moment et les exercices silencieux centrés autour d'un thème.

Par les « petits » exercices silencieux, les enfants apprendront que le silence fait partie de la vie et de l'apprentissage dans le groupe et qu'il facilite la concentration dans le travail.

Ces exercices à caractère ludique qui font souvent partie du cercle matinal, peuvent également être intégrés dans toute autre activité, en permettant de répéter les mêmes exercices tout en les modulant différemment.

Ils permettent le retour au calme et à la détente et favorisent la prise de conscience du groupe et le respect d'autrui.

En associant les rites journaliers à un déroulement silencieux et serein, le calme pourra devenir un élément stable dans la journée scolaire.

Néanmoins, le silence et les exercices y attendant ne peuvent être utilisés abusivement comme mesures disciplinaires interdisant toute parole ou toute autre forme de « bruit ».

Les exercices de silence liés à un thème précis donnent aux enfants le temps et l'opportunité d'expérimenter ce domaine d'apprentissage de l'intérieur.

Ils sensibilisent l'enfant aux contenus d'apprentissage et permettent aux expériences vécues et aux émotions ressenties de prendre vie en pouvant s'exprimer.

Les exercices silencieux autour d'un thème précis ou les situations de silence sont des points culminants dans la vie et l'apprentissage d'un groupe.

Néanmoins, ils ne sont pas conçus pour être utilisés chaque jour, dans chaque champ thématique. L'enseignant développera la sensibilité nécessaire pour décider si le thème choisi offre les points d'encrages nécessaires.

Certains thèmes exigent des exercices de ce genre parce que d'emblée, ils s'adressent aux expériences intérieures. Il est donc nécessaire d'offrir aux enfants, en plus des activités concrètes, des expériences pouvant toucher leur sensibilité profonde et secrète.

Les expériences silencieuses rendent les enfants plus forts. Elles leur donnent la force de se mesurer aux événements et aux sensations qui les assaillent.

L'expérience du silence transforme les enfants. On sait aujourd'hui que, grâce à ces exercices, les enfants développent plus de sensibilité pour eux-mêmes, pour leurs humeurs, leurs expériences, les sensations ressenties, ainsi que pour tout ce qui les entoure et en particulier pour les autres.

La force du moi et l'estime de soi sont des préalables importants au service de l'évolution positive des compétences humaines, nécessaires pour agir d'une façon autonome et responsable et pour construire les relations sociales.

Un amour-propre positif affaiblit l'insécurité et la peur et par conséquent, il diminue la tendance à développer des comportements agressifs.

Chaque journée offre une multitude d'occasions pour motiver les enfants à agir et pour renforcer leur confiance en eux.

Par la reconnaissance, les louanges et autres « renforts » positifs, les enseignants peuvent contribuer à ce que les enfants se sentent valorisés et qu'ils puissent développer leur amour-propre.

### ➤ **Le jeu libre**

Le jeu libre occupe une grande place dans le travail avec les enfants.

Pendant ces moments- là, les enfants ont la possibilité de prendre des décisions personnelles, de nouer des contacts et d'apprendre à s'expliquer avec d'autres enfants. Un acte posé par un enfant appelle automatiquement une réaction, fût-elle positive ou négative, ce qui crée un renforcement intrinsèque, si l'enfant peut décider lui-même de ce qu'il veut faire.

Lorsqu'un enfant est libre de participer à une activité, il sera motivé dès le départ et agira pour lui-même et non pour faire plaisir à quelqu'un d'autre.

Plus les champs d'action d'un enfant seront larges, plus grande sera sa confiance en lui. Il pourra atteindre son objectif lui-même sans être abandonné à son destin. Dans les premières années de sa vie, ces champs d'action s'étendront grâce à une motricité de plus en plus maîtrisée et grâce à une appropriation progressive de l'environnement.

« Il a été prouvé que le cerveau grandit grâce à l'action, donc grâce à la recherche active et personnelle des solutions aux problèmes posés ».

### ➤ **Debout, sur un sol instable**

Déjà avant l'âge d'un an, l'enfant peut se tenir debout sur un sol normal. Mais il s'agit d'un défi lorsque les enfants sont appelés à rester debout sur un sol instable.

Les compétences habituelles sont remises en question et l'enfant doit essayer de maîtriser la situation nouvelle. Dans la plupart des cas, les enfants font appel aux stratégies qu'ils ont déjà utilisées lors des premiers essais de marche : ils marchent à quatre pattes et lâchent lorsqu'ils se sentent en sécurité, d'abord une main ensuite l'autre main du sol. Ensuite, ils marchent doucement, légèrement courbés en avant pour rester encore près du sol et pour ne pas tomber d'aussi haut. Ensuite, de plus en plus sûrs d'eux, ils se redressent et commencent à jouer avec ce support peu stable. En fait, ils testent leurs limites. Enfin, lorsque la situation est maîtrisée l'enfant est devenu –non seulement du point de vue moteur – un peu plus sûr de lui.

### ➤ **Le « NON » timide et le « NON » énergique**

Deux enfants se trouvent au milieu d'un cercle formé par des chaises. Pendant que le premier enfant, celui qui doit dire « NON », est assis sur une chaise, le second enfant tourne autour de lui et lui demande de l'accompagner. L'enfant-qui-dit-non n'en n'a pas envie et dit doucement « NON ».

L'autre enfant ne veut rien entendre et l'invite à nouveau. Maintenant, l'enfant-qui-dit-non doit s'exprimer plus clairement et utiliser son langage corporel.

Non seulement il crie clairement « NON », mais de plus, il frappe des pieds sur le sol. Si le second enfant fait toujours la sourde oreille, le premier enfant peut se lever et quitter le centre du cercle.

Après, le groupe se consulte : « Etait-ce difficile de persuader quelqu'un de dire « NON » ? Etait-ce plus facile de dire « NON » en étant assis ou en étant debout ? Quel est le son du « NON » timide et celui du « NON » énergique ? ».

➤ **Regarde ce que je sais déjà faire !**

Les enfants sont fiers de leur savoir-faire. Une liste sur laquelle les plus grands peuvent cocher leurs savoir-faire renforce leur confiance en eux ; elle est le miroir de leurs compétences.

		Je m'exerce	Ça marche bien	Ça marche très bien
	Faire les courses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Dresser la table	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Faire la vaisselle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Aider les petits à se changer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Nouer les lacets	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Soigner les plantes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Ecrire son prénom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Connaître son adresse	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Connaître son numéro de téléphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Décrire le chemin à suivre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Se servir d'un lecteur de cassettes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## 2.2

### VIVRE ENSEMBLE

#### (LA COMMUNAUTE DE VIE)

La notion fréquemment évoquée de « compétence sociale » implique la capacité de vivre en communauté et dans la société, la prise de responsabilités et la capacité d'agir en conséquence.

A l'école maternelle, les enfants doivent avant tout continuer à développer les capacités et les aptitudes élémentaires dans leur relation aux autres. C'est en construisant des rapports dans le groupe qu'ils peuvent développer le mieux leurs compétences sociales. Ils apprennent à reconnaître les démarches qui les aideront à accéder aux sympathies, aux louanges, aux soutiens et aux informations dont ils ont besoin.

Ils expérimentent différentes formes de jeux, de langages, de chansons ... en commun. Ils apprennent aussi à reconnaître les humeurs des autres enfants et à réagir à celles-ci.

A l'école maternelle, les enfants apprennent à vivre ensemble dans le grand groupe suivant les règles et les lois propres à ce dernier ; ils apprennent en outre à construire de nouvelles règles en commun et ils conviennent des moyens à mettre en place pour faire face aux manquements envers celles-ci. C'est ainsi que les enfants arrivent peu à peu à harmoniser leurs propres intérêts avec ceux des autres, et lorsque des intérêts s'opposent et s'entrechoquent, les enfants parviennent de plus en plus fréquemment à mettre en place les démarches constructives nécessaires à la résolution des conflits.

A travers le jeu et l'apprentissage, les enfants élargissent les représentations de cultures et de mentalités différentes des leurs. Ils font l'expérience qu'il faut à tout prix éviter les attitudes discriminatoires et qu'il est possible d'accueillir les moins favorisés avec engagement et solidarité.

En particulier, il vaudra la peine d'approfondir les objectifs suivants :

- développer l'empathie et le respect envers l'autre ;
- s'engager dans des relations nouvelles, savoir vivre en communauté et oser prendre des responsabilités ;
- développer ses compétences communicatives ;
- pouvoir gérer les conflits ;
- reconnaître les valeurs existantes et en construire de nouvelles ;
- développer une compréhension plus large envers la diversité des êtres humains ;
- étendre ses expériences culturelles et pouvoir les assumer.

#### 2.2.1

##### APPARTENIR A ...

A côté de l'expérience et de l'expression du monde émotionnel propre, les enfants doivent apprendre à entrer en communication avec d'autres membres du groupe et à vivre la communauté à travers leur corps et leurs émotions. A partir du moment où un enfant expérimente et reconnaît que sa personnalité à lui ne constitue qu'une partie d'un tout, qu'il peut avoir des amis et vivre en communauté dans un groupe, il peut développer sa compétence sociale.

Il apprend que chaque individu est important et que nous pouvons nous rapprocher les uns des autres et nous familiariser les uns avec les autres.

## ➤ **La chanson de la différence**

Cette chanson (ce poème) nous interpelle. Certaines personnes ne se comportent-elles pas de façon discriminatoire ? Il serait peut-être préférable de présenter d'abord le contenu de cette chanson (de ce poème), et du message qu'elle (il) contient.

1. Im Land der Blaukarierten sind alle blaukariert.  
Doch wenn ein rotgefleckter sich mal dorthin verirrt,  
dann rufen alle Blaukarierte: « Der passt zu uns doch nicht,  
er soll von hier verschwinden der rotgefleckte Wicht ! »
2. Im Land der Rotgefleckten sind alle rotgefleckt.  
Doch wird ein Grüngestreifter in diesem Land entdeckt,  
dann rufen alle Rotgefleckte: « Der passt zu uns doch nicht !  
Er soll von hier verschwinden, der grüngestreifte Wicht ! »
3. Im Land der Grüngestreiften sind alle grüngestreift.  
Doch wenn ein Blaukariertes so etwas nicht begreift,  
dann rufen alle Grüngestreifte: « Der passt zu uns doch nicht !  
Er soll von hier verschwinden, der blaukarierte Wicht ! »
4. Im Land der Buntgemischten sind alle buntgemischt.  
Und wenn ein Gelbgetupfter das bunte Land auffrischt,  
dann rufen Buntgemischte: « Willkommen hier im Land!  
Hier kannst du mit uns leben, wir reichen Dir die Hand ! »

*(aus Klaus W. Hoffmann : Wenn der Elefant in die Disco geht)*

➤ **Le cercle de discussion, nous découvrons ce qui est bon, ce qui est important pour nous.**

L'enseignant intercepte une situation problématique d'un enfant et échange des propos avec lui. « Tu t'énerves parce que des enfants ont laissé traîner des papiers déchirés dans le coin-jeux et que personne ne les ramasse ... ». L'enseignant réagit immédiatement et exprime clairement sa mauvaise humeur. Après cela, il (elle) interroge le groupe pour savoir ce que l'on peut faire afin qu'une telle situation ne se représente plus.

De nombreuses idées sont développées et finalement on se met d'accord sur une règle à adopter.

D'autres enfants interviennent pour communiquer leur mécontentement.

« Dans mon compartiment », dit un garçon, « des enfants déposent sans cesse des objets qui ne m'appartiennent pas, même des déchets... » Une petite fille se fâche à cause des pièces manquantes dans une boîte de jeux. De nombreuses boîtes ne sont plus en ordre ; il est donc impossible de les utiliser. Ensemble, on décide de réaliser un petit projet autour du thème du rangement. Le groupe décide d'examiner le lendemain toutes les boîtes de jeux afin de les contrôler et de les classer suivant qu'ils sont complets ou non.

Une fillette montre un bocal dans lequel se trouve une araignée et elle raconte où elle a trouvé l'animal. Le bocal fait le tour des enfants et chacun peut, s'il le désire, voir l'araignée. Quelques enfants racontent leurs expériences avec les araignées. Il est question de mygales, d'épeires et spontanément des anecdotes fusent.

« Mais comment vivent-elles, ces araignées, que mangent-elles, sont-elles dangereuses ?... ». Les enfants se questionnent mutuellement et se rendent compte qu'il y a des lacunes : ils ne peuvent pas répondre à toutes les questions. « Mais nous avons un livre sur les araignées », dit la maîtresse, « nous y jeterons un coup d'œil après la discussion ».

D'autres enfants veulent apporter leurs livres et leurs documents à ce sujet, certains aimeraient dessiner une araignée dangereuse.

➤ **Nous formons un « serpent »**

Le groupe se déplace librement dans l'espace ; sur un signal sonore donné, les enfants forment un « serpent », en plaçant les mains sur les épaules du partenaire qui le précède. Le serpent peut évoluer, se glisser à travers la salle, ramper sous un obstacle ou grimper au-dessus de celui-ci. Les enfants doivent faire attention de ne pas perdre le contact avec celui qui précède ou qui suit. Finalement le « serpent » se roule en boule par terre et se repose.

Dans ce jeu, les enfants entrent physiquement en contact les uns avec les autres et prennent conscience de leur place individuelle tout en faisant partie d'un tout.

## **Quand le monstre arrive**

Dans un pays lointain vit un monstre qui avale tout ce qu'il peut trouver. C'est un groupe d'enfants qui représente ce monstre. Ces enfants se prennent par la main et on étend une grande couverture sur eux pour former le monstre. Celui-ci va à la chasse et essaie à tout instant d'attraper les autres enfants dans la salle, en les tirant sous la couverture. Quand tous les enfants sont « mangés », le monstre est devenu tellement gros qu'il éclate avec fracas, jette la couverture et laisse s'échapper tous les enfants de son ventre.

### **2.2.2**

#### **BIEN S'ENTENDRE ET COOPERER**

Chez les jeunes enfants, l'apprentissage social se développe en premier lieu à travers les activités communes. Grâce à des actes coopératifs, des attitudes se développent pour faciliter la vie en commun : la relation avec les autres peut s'installer en toute sécurité, les accords sont conclus en commun, on se respecte mutuellement, on prend soin les uns des autres, on s'entraide, on prend des responsabilités, on est capable d'aider l'autre et d'accepter l'aide d'autrui.

En communauté, les enfants apprennent à reconnaître et à respecter leurs propres droits et leurs propres limites ainsi que ceux et celles des autres. A partir du moment où les enfants connaissent bien leurs sentiments (de joie, de tristesse, de peur, de colère . . . ), ils sont à même de mieux comprendre et de respecter les sentiments des autres.

Dans des situations émotionnellement difficiles, ils pourront côtoyer les autres avec toute l'empathie, toute la sensibilité et tout le respect nécessaires à une vie commune harmonieuse.

#### ➤ **Le miroir vivant**

Chaque enfant cherche un partenaire. L'un des deux enfants joue le rôle du « miroir » qui renvoie le plus exactement possible tous les mouvements suggérés par le partenaire. Après un moment, on échange les rôles. L'objectif de ce jeu est d'apprendre aux enfants à observer leur compagnon de jeu le mieux possible afin de pouvoir reproduire tous ses gestes, toutes ses mimiques. Les enfants essaient de capter les sentiments et les humeurs de l'autre pour les interpréter à travers leurs propres mouvements.

#### ➤ **Comment te sens-tu ?**

Chaque enfant peut apprendre à interpréter les sentiments et/ou les états d'âme des autres.

A l'aide d'une série de photos représentant un personnage content, énervé, furieux, triste...les enfants peuvent reconnaître les caractéristiques de ces états d'âme, afin de pouvoir en tenir compte dans leurs réactions aux personnages (des séries de photos sont disponibles à l'ASL " Foto - Fantasiën „ dans le cadre du projet " Faustlos „...).

### ➤ **Qu'est-ce que le fair-play ?**

Dès son plus jeune âge, l'enfant est fréquemment confronté à la notion de fair-play. En voici quelques exemples : l'enseignant apporte quelque chose à manger qu'il faut partager en plusieurs parts (un gâteau, des raisins secs,...), « Que diriez-vous, si j'en donnais une à X seulement ? Cela serait-il juste ? » « Que diriez-vous si 'Y' mangeait sa tartine tout seul ? Cela serait-il juste ? » « Et si quelqu'un gagnait à tous les jeux, parce qu'il est le plus grand ? Cela serait-il juste ? » « Et si tu voulais regarder dans un livre et que quelqu'un d'autre était déjà en train de le lire et refusait de te le donner immédiatement ? Cela serait-il juste ? Pourquoi ? » On pourrait bien sûr, afin de les rendre plus vivantes, faire jouer ces situations par les enfants.

### ➤ **Un travail commun**

Deux enfants sont assis devant une grande feuille de papier. Ensemble, ils tiennent un crayon gras et commencent à dessiner une image. Au premier essai, ils peuvent convenir d'une tactique commune, après ils sont invités à dessiner sans accord préalable. Cette expérience suscite des questions captivantes : Qui a dirigé le crayon ? Qui a décidé du motif à représenter ? Il y a eu des disputes ?

### ➤ **Un jeu de rôle : nous jouons à vendre et à acheter**

Nous garnissons notre magasin ou notre étalage du marché avec les fruits, les légumes, les pâtisseries que nous avons réalisés nous-mêmes en pâte à modeler. Nous emballons les marchandises dans des sacs en papier que nous avons réalisés nous-mêmes au cours des séances de bricolage (voir le chapitre : "Arts plastiques"). Il est possible d'élargir le choix de nos marchandises en apportant les emballages vides de différentes denrées alimentaires, comme les boîtes à fromage.

## **2.2.3**

### **LA FAMILLE**

#### ➤ **Sais-tu, de qui tu es le petit-enfant ? (Marionnettes – Guignol)**

Lors d'une représentation de marionnettes, Guignol raconte l'histoire d'une fête de famille.

Sa sœur Lisette s'est mariée, toute la famille était là et Guignol a fâché les invités en les nommant de travers (Grand -mère au lieu de tante Gertrude,...) ;

Il demande conseil à son cousin Jeff et tout s'embrouille encore plus. Alors Guignol demande l'aide des enfants.

Les problèmes suivants peuvent être discutés par Guignol et les enfants : Quelle est la différence entre "frère" et "sœur" ? Pourquoi Guignol et son ami ont-ils une grand-mère commune ? (On peut utiliser d'autres marionnettes bien sûr).

Après cela, les enfants peuvent s'entretenir avec l'enseignant de leurs liens de parenté propres tout en essayant d'utiliser les termes exacts .

➤ **Mon papa va à l'école maternelle et notre bébé prépare le dîner**

D'abord on prépare des images sur fiches (dessins, collages,...) : une série d'images représentant les membres de la famille ( la maman, le papa, la grand-mère, ...) et une autre symbolisant les actions ( le biberon, représente « faire boire le bébé », une casserole représente « préparer le repas »...)

On parle des différents membres de la famille et de leurs tâches au sein de la famille, ensuite l'enseignant invite les enfants à créer à l'aide des cartes, une histoire dans laquelle les rôles seraient inversés.

➤ **Qui vit avec qui ?**

Il faut avoir au préalable des images sur fiches sur lesquelles sont représentées différentes configurations de vie communautaire.

Les fiches sont placées sur la table, l'image en-dessous. On retourne les cartes une à une en faisant pour chacune d'elles un commentaire sur les personnes représentées : leur aspect, leur âge, leur sexe, leur caractère, ... Les différentes cartes sont rangées par catégorie d'âge et commentées. Les enfants forment des familles et racontent leurs expériences suivant les situations qu'ils connaissent déjà. On peut aussi construire un arbre généalogique et relier les personnes entre elles en posant des petits bâtons pour marquer les liens de parenté respectifs.

	Le père, la mère et les enfants
	Le grand-père et la grand-mère
	Le père, la mère, l'enfant et le grand-père
	La maman et les enfants, ou le papa et les enfants
	Des personnes âgées (au home)

## **2.3 LE MONDE QUI NOUS ENTOURE**

### **2.3.1 A LA RENCONTRE DE LA NATURE**

Le chapitre de la rencontre avec la nature doit bénéficier d'une attention toute particulière à l'école maternelle, la nature constituant un terrain d'expérimentation et un espace de vie privilégiés.

#### **2.3.1.1 SE DEVELOPPER ET GRANDIR**

Déjà dans les premières écoles frœbéliennes, le contact des enfants avec la nature et l'attention qu'il est nécessaire de lui prodiguer, figuraient au rang des priorités. L'objectif primordial du chapitre dénommé « se développer et grandir » est de susciter l'intérêt des enfants pour les phénomènes de la nature.

##### ➤ **A l'extérieur**

Nous faisons des promenades :

- dans la forêt, nous observons les petits (jeunes) et les grands (vieux) arbres,
- à la mare, nous regardons les canards ou les cygnes, petits ou adultes.
- à la ferme, nous observons les poules, les moutons, les cochons, les vaches,...jeunes ou adultes.

##### ➤ **Les invités**

A l'école maternelle, nous invitons une maman et son bébé. La maman peut nous relater tout ce que son bébé est déjà capable de faire.

Nous invitons également des frères et des sœurs plus âgés ou des grands-parents, qui peuvent nous raconter des anecdotes de leur enfance ou parler du temps de leur école maternelle à eux.

##### ➤ **Croissance et développement**

Nous plantons un pépin de pomme dans un pot et nous observons comment le pépin se transforme progressivement en un petit pommier.

##### ➤ **Les collages**

A l'aide de différents collages, nous montrons les stades de développement :

- du bébé au petit enfant, de l'enfant de l'école maternelle à l'écolier, du jeune à l'adulte et à la personne âgée ;
- de la graine à l'arbre ;
- de l'œuf au canard adulte.

### 2.3.1.2

#### A TRAVERS PRES ET FORETS

Plus nous mobilisons les sens lors de la perception de notre environnement, plus nous ancrons durablement notre vécu dans la mémoire. La compréhension des relations entre les éléments de la nature sera profonde et le monde des prés et des forêts sera perçu comme quelque chose de beau méritant toute notre vigilance.

##### ➤ **Inciter à écouter**

- Ecouter le bourdonnement des insectes, le chant des oiseaux ;
- Entendre les vibrations de la terre lorsque quelqu'un marche ou trépigne sur le sol ;
- Localiser les bruits de la civilisation : les voix, les scies électriques, les voitures... ;
- Ecouter le clapotement de l'eau d'un ruisseau.

##### ➤ **Inciter à voir**

- Observer la lumière jouant à travers les branches d'un arbre ;
- Suivre la croissance des racines d'un arbre, au-dessus et sous le sol ;
- Examiner une poignée de terre à la loupe ;
- Observer les animaux.

##### ➤ **Inciter à toucher**

- Effriter différentes sortes de terres entre les doigts ;
  - Combien d'enfants faut-il pour entourer de leurs bras le plus gros des troncs d'arbre?;
  - Donner des tâches à faire : « Cherche quelque chose de mou, de rugueux, de lisse, de pointu,... » ;
- Attention, aucune plante ne peut être arrachée !

##### ➤ **Inciter à tester son sens de l'équilibre**

- Se balancer, garder l'équilibre sur un tronc d'arbre tombé ;
- Monter sur une colline, grimper sur un talus à pente raide ;
- Attacher une corde à une forte branche et l'utiliser comme liane.

##### ➤ **Inciter à goûter**

Dans le bois, le danger que les enfants goûtent à des plantes vénéneuses est réel ; c'est pourquoi les itinéraires de « prospection culinaire » doivent de préférence être accompagnés d'un guide-nature ou d'un forestier. Voici la liste des fruits comestibles de la forêt : la mûre, la noisette, la framboise, la myrtille, la groseille verte, le sureau noir (quand il est cuit !), la prunelle (après les premiers gels), ...

#### 2.3.1.3 A la rencontre de l'eau

Nous pouvons voir si l'eau est claire ou trouble, si elle est propre ou souillée, calme ou agitée ;

A l'aide de différents objets, nous pouvons tester ce qui flotte ou ce qui coule.

### ➤ **Entendre l'eau**

Nous pouvons écouter si un robinet coule fort ou si l'eau coule goutte à goutte, nous pouvons entendre le flic-flac de la pluie qui tombe, le clapotement ou le grondement d'un ruisseau, le clapotis des vagues ou le mugissement de la mer...

### ➤ **Goûter l'eau**

C'est en goûtant à différentes eaux minérales que nous nous rendons compte des différents goûts de l'eau.

### ➤ **L'eau et le sable**

Les enfants pétrissent le sable humide, construisent une montagne, creusent celle-ci pour créer une autoroute dans un paysage montagneux ; ce paysage sera décoré avec des matériaux naturels (pierres, feuilles, branchettes,...) et animé par le jeu des petites voitures, des camions,...

### ➤ **Décor sur vitre**

Sur une grande vitre d'une des fenêtres de l'école, on peut coller des motifs découpés dans du papier transparent ou dans des feuilles de plastique décoratives : les pierres, les surfaces de sable, les plantes aquatiques, les animaux qui vivent dans l'eau comme les poissons, les crustacés, les coquillages,...

## 2.3.1.4 Le temps qu'il fait

### ➤ **Les promenades**

Selon la devise « Il n'y a pas de mauvais temps, il n'y a que des vêtements mal adaptés », nous pouvons partir en promenade par tous les temps. A condition de prévenir les parents – lors d'une soirée de parents par exemple – de toujours habiller leurs enfants en fonction du temps qu'il fait, il nous est possible, et ce par tous les temps (sauf par temps de brouillard), d'aller jouer dehors ou d'entreprendre des promenades à l'extérieur.

De cette façon nous pourrons "vivre" intimement le temps qu'il fait, de le ressentir, de le voir, de l'entendre, et même de le goûter.

Au-delà du terrain de l'école maternelle, nous retrouvons à plusieurs reprises des lieux spécifiques, comme une aire du parc ou de la forêt, ou nous parcourons un chemin longeant le ruisseau, afin de les découvrir par temps de pluie, de soleil ou de tempête, de les observer au printemps, en été, en automne et en hiver.

### ➤ **Le cadran du temps qu'il fait**

Nous confectionnons un cadran : sur une feuille de carton, un grand cercle est dessiné, découpé et partagé en huit espaces. Dans ceux-ci, nous dessinons le soleil, les nuages, le brouillard, le vent, la pluie, la neige, la grêle et l'éclair.

Au milieu du cercle nous fixons les aiguilles qui nous permettront de toujours pouvoir indiquer le temps qu'il fait.

### ➤ **Le calendrier du temps qu'il fait**

Après avoir observé le temps, nous reportons les symboles adéquats dans un calendrier et ce, pendant quelques semaines au moins.

### ➤ **La manche à air et l'éolienne**

Nous installons une manche à air dans notre jardin. Ainsi nous pouvons constater s'il y a du vent, de quelle direction il vient et avec quelle force il souffle.

De plus, nous installons une éolienne en plastique, résistante aux intempéries, afin de voir s'il y a du vent et quelle en est sa force.

### ➤ **Le pluviomètre**

Dans le jardin, nous accrochons un gobelet gradué à un grand piquet. Après une forte averse, nous pouvons y lire la quantité de pluie tombée.

### ➤ **L'arc-en-ciel**

Par un beau temps ensoleillé, le dos au soleil et muni d'un tuyau d'arrosage, nous faisons jaillir de l'eau haut dans le ciel.

Que pouvons-nous observer ?

De même, en classe, nous déposons une grande feuille de papier blanc devant l'une des fenêtres exposées au soleil. Sur l'appui de fenêtre nous déposons un verre rempli d'eau au ras du bord. Que se passe-t-il alors ?

#### 2.3.1.5 La protection de la nature

Pour chaque homme, les bonnes relations avec son environnement naturel sont devenues une question de survie.

C'est ainsi qu'il appartient aux tâches essentielles des enseignants d'éveiller chez le jeune enfant une sensibilité et une prise de conscience des questions de l'environnement, de créer et de soutenir la volonté d'un comportement responsable afin que puisse se développer d'une façon durable une volonté de réagir et d'agir en conséquence . Voici quelques exemples :

- Participer à la diminution des quantités de déchets ou éviter d'en produire et utiliser les produits à emballage réutilisable ;
- Trier les différents déchets : jeter le papier dans la corbeille à papier, des déchets organiques dans le bac composteur ou dans le coin du jardin réservé au compostage... ;
- Déceler les lieux souillés par les déchets et agir en conséquence ;

- Accepter de parrainer un arbre, un animal,... ;
- Aménager un jardin scolaire et le soigner ;
- Aménager une prairie de plantes sauvages pour les insectes ;
- Aménager une mangeoire pour les oiseaux en hiver (boules de graisse pour les mésanges,...) ;
- Attirer l'attention sur les services d'immondices : le ramassage est assuré chaque semaine.

### **2.3.2**

#### **A LA RENCONTRE DU MONDE CULTUREL**

L'environnement culturel englobe l'environnement global des enfants créé par l'Homme au cours des siècles et non seulement ce que nous entendons généralement par le mot « Culture ». C'est pourquoi, il est bon d'élargir le plus possible l'étude du milieu culturel afin de développer également la compréhension et l'enthousiasme pour la culture de nos ancêtres. (voir aussi le chapitre « Education musicale).

##### 2.3.2.1 L'habitat autrefois et aujourd'hui

Au cours des temps, les hommes ont cherché à se protéger du froid, de la chaleur, des intempéries, des animaux sauvages et des autres êtres humains.

##### ➤ **Les échanges**

- Nous parlons de nos habitations : Avec qui habitons-nous sous le même toit ?, Qui habite dans notre voisinage ?, Dans quel genre de maison habitons-nous ?, Où habitons-nous ?, Comment se présente l'environnement de notre habitation ?, De quelles chambres et autres lieux disposons-nous ?
- Comment une maison a-t-elle été construite : avec quels matériaux, par quels corps de métier, comment est-elle aménagée, à quoi sert telle chambre, quelles sortes de maisons existe-t-il ? ...
- Comment les hommes vivaient-ils autrefois et que possédons-nous aujourd'hui de plus, qui n'existait pas autrefois ?

##### ➤ **Les invitations et les rencontres**

Nous invitons nos parents/nos grands-parents à l'école maternelle et nous leur demandons de nous raconter, où et comment ils vivaient dans leur enfance. Peut-être possèdent-ils de vieilles photos qu'ils peuvent apporter pour nous les montrer.

##### ➤ **Les collages**

##### 2.3.2.2 Les jeux d'autrefois

Tous les jeux d'autrefois peuvent encore servir aujourd'hui et devraient être transmis en tant que richesses du patrimoine culturel.

##### ➤ **Frapper dans les mains**

Deux enfants se font face et frappent chaque syllabe dans leurs propres mains ou sur les mains du partenaire, selon un rythme donné au préalable.

➤ **Les comptines**

Pour un grand nombre de comptines, il est nécessaire de choisir un enfant qui tiendra un rôle spécifique.

C'est demain jeudi  
La fête à la souris  
Qui balaie son tapis  
Avec son manteau gris,

Trouve une pomme d'api,  
La coupe et la cuit,  
Et la donne à ses petits.

« Petites comptines pour tous les jours » Ed. Nathan, 1995

➤ **Le jeu de billes**

Il est préférable de disposer d'une surface de sable bien lisse, car il est facile de dessiner dans le sable la ligne de départ ou de creuser rapidement un trou avec le talon de la chaussure.

➤ **La marelle**

Les cases sont préalablement dessinées avec de la peinture sur le sol.

### 2.3.2.3 Les anciens métiers à redécouvrir

Nous visitons des musées, des marchés, avec les fabricants de balais, les vanniers, les potiers...

### 2.3.2.4. Les fêtes de l'année

Les fêtes permettent aux enfants de nouer des liens sociaux, de sauvegarder les valeurs familiales, de perpétuer et de revivre les coutumes et les usages.

➤ **Les fêtes traditionnelles**

... peuvent être le couronnement d'un projet comme la fête de la pomme de terre après la récolte et les activités y attenantes. En tant que couronnement du projet on peut raconter l'histoire du « Roi de la pomme de terre » qui peut être interprétée à l'aide de marionnettes bricolées par les enfants.

➤ **Les fêtes saisonnières**

Halloween, La Saint-Martin, la Saint-Nicolas, L'avent, La Noël, le carnaval, les fêtes de Pâques, la kermesse,...

➤ **Les fêtes de famille**

Les anniversaires des enfants à l'école, avec les parents,...

### 2.3.2.5 A la rencontre des cultures étrangères

Il est toujours passionnant pour un enfant de découvrir les différentes façons de vivre des peuples avec leurs cultures spécifiques.

La discussion autour des origines des camarades de classe peut être le déclencheur de la compréhension des différences, mais les cultures traditionnelles comme celles des Indiens, des Eskimos, des Chinois y ont également leur place.

- **L'Afrique à travers le jeu rythmique des coques de noix de coco**

Après avoir savouré la chair de la merveilleuse noix de coco, on peut utiliser les deux moitiés de coque et en retirer des sons différents : soit on frappe les bords des coques l'un sur l'autre, soit on frappe l'un des bords sur l'arrondi de l'autre moitié de la coque, soit on frotte les deux moitiés de coque l'une dans l'autre...

- **Une danse asiatique**

Les enfants reçoivent des bandeaux de tissu pour danser ; ils évoluent dans un cercle en laissant flotter les bandeaux de tissu au bout d'une main. Au signal, ils changent le bandeau de main et évoluent vers le centre du cercle...

- **La marche du Kimono**

Les enfants imitent le pas gracieux et léger des dames japonaises habillées de Kimonos. Chaque enfant reçoit une petite bougie à chauffe-plat placée sur une soucoupe et une coque de noix de coco. Il doit évoluer dans l'espace, tout en tenant la coque en équilibre sur la tête, et en gardant la soucoupe avec la bougie allumée dans la main...

- **Les claquettes (Amérique)**

Chaque enfant reçoit un dé à coudre et une planchette. Les enfants passent le dé au doigt et essaient de réaliser différents rythmes en frappant le dé sur la planchette : taper doucement et taper fort, accélérer le rythme et le ralentir, imiter des rythmes donnés et en improviser d'autres.

### **2.3.3**

#### **VIVRE SAINEMENT ET EN SECURITE (VOIR LA PSYCHOMOTRICITE)**

##### 2.3.3.1 L'alimentation

A travers les activités culinaires, les enfants peuvent acquérir les premières attitudes correctes ou éventuellement changer certaines habitudes alimentaires déjà acquises.

### ➤ **Toucher, sentir et goûter**

Nous tâtons et testons différentes sortes de fruits et de légumes, nous reconnaissons leurs parfums et leurs goûts (Attention, ne pas goûter aux haricots crus : ils sont vénéneux ! ).

### ➤ **Notre petit déjeuner à l'école maternelle**

Il est utile de fixer à l'avance ce que les enfants peuvent apporter pour le petit déjeuner ou non. Et afin de pouvoir garder tout cela en mémoire, nous accrochons dans la classe des fiches sur lesquelles on pourra représenter :

- ce que nous pouvons apporter à chaque fois ;
- ce que nous pouvons apporter de temps en temps et
- ce que nous ne pouvons pas apporter.

Il est évident que ces règles sont également d'application pour l'enseignant ! Les enfants apprendront globalement à jeter un regard critique sur les publicités représentées sur les produits ( par exemple, le « bon lait frais » compris dans certains biscuits, si favorable à la santé des petits !). Avant de préparer ensemble une délicieuse salade de fruits, les enfants seront invités à faire les courses avec l'enseignant.

### ➤ **Les collations revitalisantes**

Les en-cas pour les enfants de l'école maternelle seront riches en éléments énergétiques, en minéraux, en vitamines et en oligoéléments susceptibles de renforcer leurs capacités de travail, de réaction et de concentration. Ces en-cas devraient motiver les enfants, rien que par leur présentation appétissante.

En voici quelques exemples :

#### ➤ **La banane-crocodile**

Au milieu de la banane, on découpe quatre triangles. Ces morceaux triangulaires formeront les pieds du crocodile. A l'un des bouts de la banane on forme la gueule et on y creuse deux trous dans lesquels on pique des raisins secs en guise d'yeux.

#### ➤ **La carotte « auto de course »**

Laver et éplucher la carotte ;  
Découper quatre rondelles pour faire les roues et une rondelle pour le volant ;  
Les fixer avec des cure-dents ;  
Découper un espace arrondi sur le côté supérieur pour permettre au « pilote » de s'asseoir au volant.

### 2.3.3.2 La circulation routière et le code de la route

Le meilleur apprentissage pour un comportement correct dans la circulation se fait sur place. Les jeux fictifs dans la classe ne représentent qu'un complément à ce que les enfants vivront dehors, dans la réalité. Evoluer

dans la circulation routière s'apprend par imitation des exemples et des modèles présentés par les adultes.

Hélas, dans ce contexte, les enfants apprendront très vite qu'il existe bon nombre d'adultes qui ne respectent guère les règles du code de la route !

➤ **En route !**

Nous faisons des repérages dans le quartier situé à proximité de notre école :

- Où se trouvent les endroits qui nous permettent de traverser la rue en toute sécurité ?
- Où il y-a-t-il des passages, des feux pour les piétons ?
- Nous visitons une ferme, une gare d'autobus ...
- Nous prenons le bus, le train ...
- Nous invitons un agent de police dans notre école ...

➤ **Collages**

- Qui peut utiliser le trottoir ?
- Qui peut utiliser la piste cyclable ?
- Qui peut rouler sur la route ?

## ➤ **Rimes**

### Code de la route

Au passage pour piétons  
les feux passent au vert.  
Halte-là ! Avant de traverser  
je dois contrôler  
si toutes les voitures  
sont bien arrêtées.  
Alors, sans hésiter,  
je peux traverser  
en toute sécurité.

Le feu passe à l'orange  
et puis au rouge,  
et les voitures bougent,  
et les vélos aussi.  
Allez, circulez ! Allez, roulez !  
Moi, j'attends le vert  
Mais avant de traverser,  
je regarde le chauffeur.  
Je peux passer ?  
Merci, la sécurité.

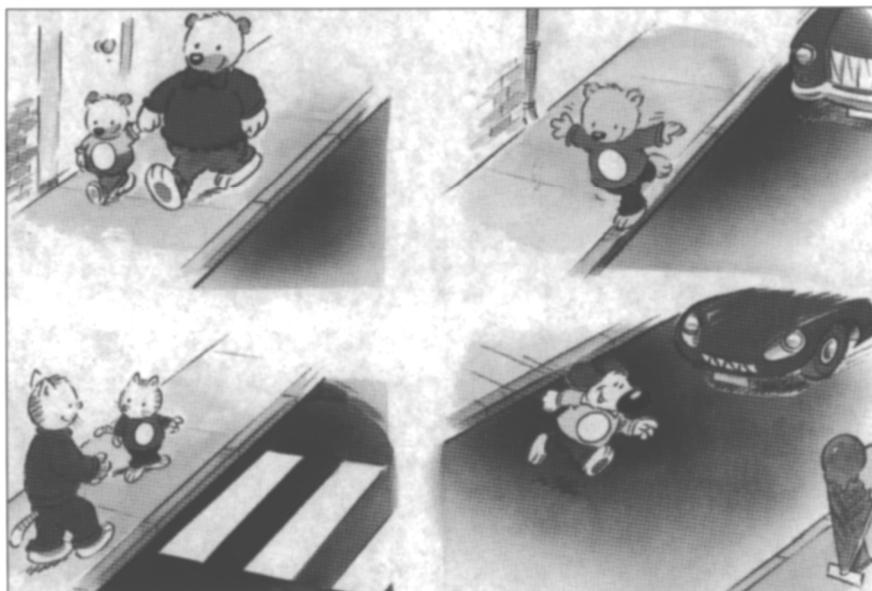
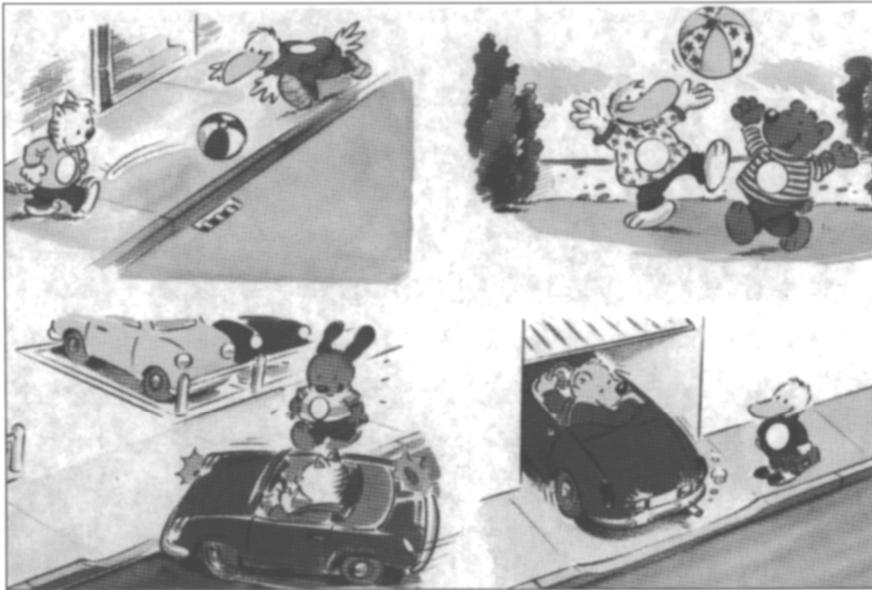
## ➤ **Jeux de déplacement**

D'après un signal spécifique donné, les enfants se déplacent de différentes façons dans l'espace :

- « Courez dans toute la salle ! (Marchez dans la salle !) ;
  - Ne bousculez personne ! ;
  - Faites attention à mon signal ! (Tambourin) ;
  - Lorsque je frappe fort, vous restez sur place !;
  - Un rythme rapide veut dire que vous devez courir !;
  - Un rythme lent veut dire que vous devez sautiller ... ;
  - Lorsque je glisse les doigts sur le tambourin, vous vous faufilez comme les Indiens ;
  - Lorsque j'agite la clochette, vous marchez à reculons ... »
- (Les consignes sont souvent répétées, on change l'ordre des consignes.)

➤ **Comportements sûr ou dangereux ?**

Pour les dessins ci-dessous, les enfants doivent mettre un point rouge à côté des personnes qui ont un comportement dangereux et un point vert à côté des personnes qui agissent en toute sécurité.



2.3.3.3 La santé

➤ **Etre en bonne santé et être malade**

On peut converser autour de la sensation agréable d'être en bonne santé : nous nous sentons en forme, nous pouvons jouer, courir dehors, nous mangeons avec appétit, nous aimons nous rendre à l'école maternelle ...

Hélas, parfois nous sommes malades : nous nous sentons un peu affaiblis, peut-être avons nous mal quelque part, ou de la fièvre et nous devons garder le lit ...

Qui s'occupera de nous dans ce cas ?

➤ **Jeux de rôles : « Chez le pédiatre »**

- Tout d'abord, l'enseignant joue le rôle de la doctoresse ; elle apporte tous les ustensiles nécessaires. Elle appelle chaque enfant un à un et demande pourquoi il a besoin d'elle. Elle ausculte et donne des conseils, elle rédige une prescription, et met un pansement...
- Ensemble, les enfants aménagent la salle d'attente et le cabinet du docteur. Chaque enfant (ou chaque enfant-poupée) arrive, accompagné de son « Papa » ou de sa « Maman » ... plus tard les enfants peuvent jouer le rôle du pédiatre.

➤ **Comment ménager nos yeux**

Aujourd'hui, beaucoup d'enfants souffrent de stress émotionnel et parfois, ce sont les yeux qui en pâtissent. On peut aider et prévenir le mal en proposant des exercices d'assouplissement et de relaxation.

➤ **« La feuille de palmier »**

On pose les paumes de la main sur les yeux fermés. La lumière est coupée et les yeux peuvent se reposer un peu, de plus la chaleur des paumes de la main qui reposent en partie sur les pommettes et sur le front ont un effet bienfaisant. Des voyages imaginaires peuvent intensifier les sentiments de bien-être.

## ➤ **Tommalin a un rendez-vous chez le dentiste**

Tommalin doit aller chez le dentiste. C'est le dentiste qui l'a dit lors de sa visite à l'école. Tommalin a des trous dans les dents. Le dentiste croit que Tommalin mange trop de sucreries.

Tommalin le croit aussi, même s'il n'aime pas trop le chocolat. Mais pour les sucettes ... il ne peut pas résister ...

Maman lui demande, s'il est d'accord d'aller chez le dentiste pour se faire soigner.

« Non », répond Tommalin, « Je ne dois plus y aller, j'ai rempli les trous moi-même ».

Tommalin raconte souvent des histoires que maman ne peut pas croire. Elle menace : « Demain, tu iras chez le dentiste ! Je ne le dirai plus ! »

Tommalin obéit et maman ne doit plus rien dire ... ; il court tellement vite qu'il trébuche sur ses propres jambes .

...et tout essoufflé, il arrive tout droit sur la chaise qui a été rehaussée expressément pour lui. Tout de suite il ouvre toute grande la bouche, comme s'il voulait avaler un poulet en entier ! Et le docteur s'étonne : « Eh bien ? », dit-il « Mais que se passe-t-il dans cette bouche ? »

Et il prend tout son temps pour enlever les petits morceaux de colle entre les dents, et les petites boules de chewing-gum soigneusement calées dans chaque trou !

Tommalin supporte sagement tous les soins prodigués par le dentiste, sans faire grise mine !

Et il faut bien dire que ce n'est pas aussi terrible qu'il ne l'avait cru. Au moment de dire au revoir et merci, Tommalin bégaye un peu ; « Vraiment, Docteur ..., je voulais ... je voulais tout simplement vous aider et vous épargner tout ce travail... !

(D'après : Marieluise Bernhard-von Luttitz »Bumfidel lacht sich krank «)

### 2.3.3.4 L'hygiène , les soins du corps, les vêtements

Les activités dans les domaines de l'hygiène, des soins du corps et des vêtements renforcent les comportements soucieux d'une bonne santé, d'une vie en commun ordonnée, d'un déroulement harmonieux du quotidien. L'enseignant pourra aborder les thèmes de la bonne hygiène et des soins corporels, tout en veillant à ce que les enfants se lavent les mains après chaque visite aux toilettes et en tenant à leur disposition des mouchoirs en papier, afin qu'ils puissent se moucher le nez à chaque fois que c'est nécessaire ...

## ➤ **Tout est-il bien lavé ?**

Les enfants chantent les parties du corps qu'il faut bien laver (Mélodie : « Alouette »)

Je me lave .....	et les mains*
Oui, je me lave...	et les pieds
Je me lave.....	les genoux
Je me lave bien...	le visage .et le nez
(refrain)	et le front
	et la bouche

\*Ajouter chaque fois un élément.

## ➤ **Les soins dentaires**

Généralement, tous les enfants ont entendu parler des caries et des dents gâtées. Les caries sont provoquées par des acides qui attaquent l'émail dentaire (décalcification) et qui font apparaître des trous dans les dents. Ces acides se forment prioritairement lorsque des bactéries digèrent les résidus de sucres dans la bouche. Mais d'autres substances, surtout des restes de nourriture comme les amidons, peuvent s'incruster entre les dents et être assimilées par les bactéries.

De plus, le sucre se transforme en une substance collante et résistante qui sert de lien entre les différentes bactéries.

Alors, les bactéries se collent aux dents : avec les restes de nourriture et certains composants de notre salive, ils forment la plaque dentaire. A l'aide du sucre, les bactéries construisent leur propre « nid » et les acides qui rongent la dent se forment sous ou dans la plaque dentaire.

Avec les enfants nous définissons les circonstances dans lesquelles les caries se forment le plus facilement :

- Lorsque nous grignotons des sucreries comme les bonbons, les chewing-gum, les chocolats ou que nous mangeons des glaces... ;
- Lorsque nous mangeons des aliments sucrés comme la confiture, la crème de nougat, les desserts sucrés, les gâteaux, les biscuits... ;
- Lorsque nous buvons des limonades ou lorsque nous prenons du sucre dans notre thé ;
- Lorsque nous mangeons mal, c. à d. lorsque nous n'absorbons pas assez de minéraux comme le calcium ou le phosphate ;
- Lorsque nous ne nous brossons pas régulièrement les dents ou que nous ne les brossons pas à fond

## ➤ **Les vêtements**

- Au cours de jeux de classement, nous choisissons des vêtements de même couleur, de même matière ou de même forme. Chaque vêtement doit être décrit avec précision ;
- Les enfants jouent au « bureau des objets trouvés » ;
- Au cours des séances de peinture, les enfants portent des vêtements de protection ; dans un pressing, les enfants reçoivent

- des informations sur le nettoyage à sec ; à la maison on lave le linge dans la machine à laver ou on le lave à la main ;
- Les enfants jouent au magasin de chaussures ...

### **2.3.4**

#### **S'ORIENTER DANS L'ESPACE (VOIR AUSSI LA PSYCHOMOTRICITE ET LA PENSEE MATHEMATIQUE)**

Les enfants ont besoin d'espaces qu'il pourront découvrir et explorer à travers leur corps, à travers leurs mouvements.

Ils ont également besoin de lieux qu'ils peuvent aménager eux-mêmes et dans lesquels ils découvriront en agissant, l'efficacité de leurs actions.

Enfin, les enfants ont besoin d'opportunités pour représenter les lieux qu'ils ont explorés.

##### ➤ **L'environnement familial**

- Chaque enfant raconte ce qu'il peut voir et observer à travers la fenêtre de sa chambre ;
- Nous faisons le plan du quartier : les images du domicile des enfants seront collées à la bonne place, les enfants y dessinent les maisons ou les bâtiments particuliers ;
- Les enfants dessinent la maison de leurs rêves.

##### ➤ **Le chemin vers l'école maternelle**

Les enfants relatent des événements vécus, décrivent des endroits particuliers situés sur le chemin qui mène à leur école maternelle.

Même l'observation d'une barrière ou d'une maison fraîchement repeinte est importante. Ces observations doivent être prises en compte et encouragées afin d'inciter tous les enfants à prendre conscience de leur environnement. Les enfants connaissent déjà des personnes, des magasins... qui se trouvent aux abords de l'école.

Avec l'aide de l'enseignant, les enfants représentent leur chemin qui mène à l'école dans le bac à sable ou sur les pavés de la cour de l'école.

##### ➤ **Les objets dans notre habitation/dans notre école maternelle**

- Les enfants expérimentent, tout ce que l'on peut faire avec une chaise\* :
- s'asseoir dessus, de différentes manières, grimper dessus, grimper par dessus,...
  - placer la chaise de différentes manières ;
  - inventer de petits sketches : la chaise devient trône ou fauteuil pour la télé, ou siège de voiture,...
  - les enfants représentent une chambre familière en pièces de Lego et/ou à l'aide de meubles de poupée,...

\* Voir le livre : « La chaise bleue » par Claude Boujon- Ecole des Loisirs

##### ➤ **Localiser les bruits**

Assis en cercle, nous fermons les yeux. Quels bruits percevons-nous ? D'où viennent-ils ?

Les enfants sont invités à imiter et à localiser un bruit qu'ils ont entendu chez eux (la tondeuse, la sonnette, la foreuse électrique, le bruit de la vaisselle dans la cuisine,...).

➤ **Etre le voisin de ...**

- Dans le cercle, j'ai deux voisins... ;
- Mon portemanteau se trouve à côté de celui de ...(Ma chaise,...) ;
- Aujourd'hui, un enfant a joué à côté de moi,...

### **2.3.5**

#### **S'ORIENTER DANS LE TEMPS**

Tout d'abord, les enfants devront apprendre le lexique spécifique qui leur permettra de décrire le temps qui passe. C'est alors qu'ils pourront visualiser et structurer les espaces temporels passés et à venir.

Ils prennent conscience des rythmes naturels du jour et de la nuit, ils expérimentent le déroulement de l'année suivant les saisons et découvrent que les événements et les rythmes peuvent se répéter.

Pour aider les enfants à prendre conscience de la notion de temps, on peut :

- prévoir des activités régulières autour des calendriers ;
- créer des lignes du temps ;
- inviter les enfants à participer à la mise en place d'un projet ;
- organiser son travail en fonction d'une orientation dans le temps plus aisée ( le plan de la journée) ;
- faire vivre des événements cycliques (les fêtes, les saisons) ainsi que des expériences temporelles linéaires (les processus de croissance et de développement) ;
- faire réfléchir sur ses propres expériences avec le temps (quand le temps presse, quand on s'ennuie et que le temps ne passe pas, quand le temps est au calme et au repos,...).

##### **2.3.5.1 Le déroulement d'une journée, d'une semaine**

Grâce à une discussion concernant les événements de la journée, on permet à l'enfant de connaître et d'intérioriser le déroulement de sa journée.

De plus, on apprend à reconnaître les éléments qui se répètent régulièrement.

➤ **Une histoire insensée**

L'enseignant invente une histoire insensée concernant le déroulement de la journée d'un enfant : elle déforme les faits avec humour ou elle les place à des moments impossibles. Les enfants reconnaissent les combinaisons erronées et suggèrent un déroulement des faits plus plausible.

➤ **Poème : Chaque jour , c'est la même chose ...**

<p><u>Matin, matin,</u></p> <p>A peine levé, dans la salle de bain, je dois me laver. Les dents ? A ne pas oublier !</p> <p><u>La nuit, la nuit</u></p> <p>C'est le repos ; Sous les couvertures, J'ai bien chaud. Dodo ! ... Zzzzzz</p>	<p><u>Midi, midi</u></p> <p>Encore me laver ? Les mains, bien sûr, Avant le dîner ! Et puis, me laver.</p>	<p><u>Soir, soir</u></p> <p>Ouh, il fait tout noir, Je dois me déshabiller avant de me coucher !</p>
--	--	--

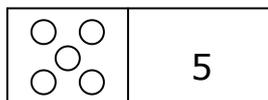
2.3.5.2 Les mois et les saisons

- **Chaque enfant reçoit une grande feuille divisée en quatre cases. Il y dessine ses vœux pour l'année. On ne peut pas y représenter tous les désirs et tous les souhaits ne seront pas exaucés.**

Au printemps, je voudrais... En automne, je voudrais...	En été, je voudrais... En hiver, je voudrais...
--	--

➤ **Des fleurs pour situer les anniversaires**

Chaque enfant crée sa fleur avec sa tige et sa feuille. Sur la feuille figure le symbole attribué à l'enfant lors de la distribution des crochets de la garde-robe ; au milieu de la fleur, on inscrit le nom et la date de naissance de l'enfant. A l'aide de la décalcomanie, on bricole un papillon auquel on accroche une pince à linge. Le papillon vole d'un enfant à l'autre et se repose sur la fleur de l'enfant qui va bientôt fêter son anniversaire. Le jour de l'anniversaire de l'enfant, la fleur de l'enfant concerné sera décorée d'une pièce du jeu de domino sur laquelle figure son âge.



➤ **La ligne du temps de toute une année**

Il faut disposer de plusieurs lattes de bois subdivisées en 12 mois, chacune, décorées d'un ou de plusieurs symboles significatifs pour chaque mois. De plus, chaque mois sera représenté dans une couleur différente. Pour représenter les jours, on peut enfoncer des clous à même distance l'un de l'autre. A chaque date d'anniversaire des enfants, on y colle une photo de l'enfant concerné. Pour souligner les événements exceptionnels, comme la Saint-Nicolas, la fête de la Saint-Martin, on peut ajouter des images ou des cartes postales illustrées par les enfants. Chaque jour, un enfant glisse un

ruban, une agrafe,...une case plus loin pour indiquer que la journée d'hier est passée et qu'une nouvelle journée peut commencer.

Grâce à ce calendrier, les enfants peuvent construire eux-mêmes leur représentation globale du déroulement des jours et des mois : Combien de temps dois-je attendre encore, avant de pouvoir fêter mon anniversaire ? Combien de mois il y a-t-il encore avant la fête de Noël ? Quels événements vais-je vivre jusque là ?

Evidemment ce système de la « ligne du temps » peut être varié à souhait : on peut prendre quatre lattes, accrochées les unes en dessous des autres représentant chacune une saison ; ou bien découper la latte en 12 morceaux (un pour chaque mois) qui seront groupés par quatre, par trois, selon les relations qui les caractérisent.

### ➤ **Nous saluons l'année nouvelle**

Beaucoup de personnes ont leur propre façon de fêter le début d'une année nouvelle. Les enfants racontent leurs expériences de la nuit de la Saint-Sylvestre ou du premier jour de l'An : qu'ont-ils vu, entendu, vécu ?

Le temps est restructuré, les jours, les semaines, les mois sont recomptés à chaque fois. Et chaque fois, un nouveau calendrier fournira une image concrète de l'année.

#### 2.3.5.3 Le temps dans les activités rythmiques

Les éléments de base du programme des activités rythmiques sont l'espace, le temps, la forme et l'énergie. Dans toutes les activités rythmiques, l'élément du temps a sa place et nous pouvons le mettre en exergue en lui accordant une place prioritaire.

### ➤ **Un exemple**

A l'aide d'une longue corde, nous formons un grand cercle par terre . A l'intérieur de celui-ci, nous dessinons des points pour chaque heure (ou nous inscrivons des numéros) ; à chaque point correspond un son spécifique. Un enfant joue l'aiguille de l'horloge et se déplace lentement dans le cercle. Les autres enfants représentent chacun une heure complète et peuvent faire retentir le son correspondant à chaque heure, chaque fois que « l'aiguille » passe près d'eux.

Ce jeu peut-être appliqué à d'autres espaces-temps.

#### 2.3.5.4 Le temps que l'on peut mesurer

### ➤ **L'horloge à feu**

Dans une soucoupe en métal de préférence, nous déposons une bougie. A 1 cm l'un de l'autre, nous piquons des clous dans la bougie. Lorsque la bougie brûle, les clous vont se détacher et tomber un à un dans le plat en faisant un petit bruit métallique.

Si l'espace entre chaque clou est égal, chaque clou mettra approximativement le même temps avant de tomber dans la soucoupe, temps qu'on aura pris soin de mesurer à l'aide d'un chronomètre. Lorsque la

bougie sera entièrement brûlée, nous pourrons mesurer le temps en refaisant une autre horloge à feu tout en gardant ces mêmes espaces entre les clous que précédemment.

### ➤ **Le réveil chinois**

Nous déposons un bâtonnet d'encens sur une surface métallique (une règle en métal, un morceau de tôle,...). Afin d'éviter que le bâtonnet ne glisse, nous le fixons au préalable avec une pince à linge ou à l'aide d'un morceau de mastic. Au fur et à mesure que le bâtonnet se consume, nous suivons le chemin du point incandescent en le marquant sur le support, suivant un espace de temps déterminé.

Cette « montre » deviendra réveil si nous accrochons un fil au-dessus du bâtonnet d'encens à l'un des bouts duquel on aura accroché une petite boule en métal ou un porte-clés métallique ou un objet métallique quelconque, pas trop lourd.

En plaçant un plat métallique (le gong) sous les deux bouts du fil, il arrivera que l'un d'eux brûlera au contact de la cendre incandescente jusqu'à faire tomber l'objet métallique sur le « gong ».

### ➤ **Le disque de l'année**

Un grand cercle symbolise l'évolution annuelle de la Terre autour du Soleil. Ce disque est divisé en 12 parties représentant les 12 mois de l'année. Chaque mois est symbolisé par une image collée en haut de chaque subdivision.

Ce sont les enfants eux-mêmes qui auront choisi ou dessiné les images . Dans la partie inférieure de chaque subdivision se trouvent les photos des enfants qui fêtent leur anniversaire ce mois-là.

Le disque sera fixé au mur, de telle sorte qu'il puisse tourner facilement sur son axe.

Un autre point fixe sera réservé à une « fenêtre » mobile encadrant chaque fois le mois en cours. Cette fenêtre doit être construite à l'aide d'un matériel solide, car elle tournera tout au long de l'année en vue de réactualiser le calendrier à chaque nouveau mois qui s'annonce.

### ➤ **Le jeu de la grande aiguille**

Quand l'horloge sonne l'heure passée,  
la grande aiguille part en tournée.  
Elle passe au un, au deux,  
au trois, voyez,  
le quart d'heure est déjà passé !  
Et la voilà qui court :  
au quatre, au cinq, elle glisse  
pour marquer la demi-heure au six !  
Suivez-la au sept, au huit,  
trois quarts d'heure au neuf et vite...  
Arrivée au dix, au onze, au douze,  
sans se reposer,  
elle reprend sa course... pour recommencer.

Le bras droit joue le rôle de la grande aiguille et doit être levé verticalement au départ. Doucement, le bras descend au rythme de la grande aiguille de l'horloge.

### ➤ **Incitation au dialogue : de la variété des montres et des horloges**

Lorsque nous voulons connaître l'heure, nous regardons sur la montre. Ou nous demandons l'heure à quelqu'un. Les plus grands et les adultes disposent presque tous d'une montre-bracelet. Il faut convenir d'une heure commune pour prendre un rendez-vous. Qu'irais-tu faire à l'école maternelle à cinq heures du matin ? Il n'y aurait personne à cette heure-là ! Dans la plupart des familles, le réveil sonne le matin : il est temps de se lever ! C'est ainsi que les montres règlent notre journée.

#### 2.3.5.5 Exercices méditatifs

Dans sa vie quotidienne, l'enfant vit l'expérience du temps présent d'une façon inconsciente. Il se rend compte qu'il existe des événements du passé, il en attend d'autres dans le futur et il sait que les êtres vivants peuvent mourir.

Les situations du passé peuvent être analysées et revécues d'une façon méditative.

En guise de préparation à chaque exercice méditatif, il est utile de prévoir au préalable une courte phase de calme.

### ➤ **La nature éphémère : les feuilles mortes**

Les enfants ramassent des feuilles mortes. Assis en cercle, ils tiennent une feuille fanée dans la main.

Les enfants décrivent ce qu'ils voient, ce qu'ils découvrent : la feuille est devenue plus rugueuse, plus dure, elle a pris d'autres couleurs, les nervures sont plus saillantes,...

L'enseignant dit « Si la feuille pouvait parler, que nous raconterait-elle de sa vie ? Qu'a-t-elle vu, qu'a-t-elle vécu lorsqu'elle pendait à son arbre dans

notre cour ? A-t-elle vécu de belles choses amusantes ou plutôt des événements plus tristes ? »

En puisant dans les souvenirs des faits quotidiens de l'école maternelle et en les faisant ainsi revivre, les enfants font l'expérience du temps qui passe et découvrent que nous, les humains, nous pouvons nous souvenir.

Plus tard, les enfants accrochent toutes les feuilles au mur ou bien ils les collent sur une feuille de papier cartonné.

#### ➤ **Nous trouvons un animal mort**

Hors d'eux et effrayés, les enfants accourent lorsqu'ils trouvent un animal mort. Cette situation peut être prise en compte pour permettre aux enfants d'exprimer et de gérer leurs émotions (Les petits animaux sans vie peuvent être placés au milieu du cercle).

L'enseignant dit : « Cet oiseau est mort. Il ne peut plus voler, chanter, construire son nid, pondre des œufs, donner la becquée aux oisillons,... ; Que lui est-il arrivé ? (Est-ce la maladie, l'âge, est-il mort de froid, de faim ? Que ressentez-vous lorsque vous voyez cet oiseau mort ? Que voudriez-vous faire ? ».

L'enseignant peut faire une synthèse des émotions ressenties, des suppositions et des vœux exprimés et enfin veiller à ce que l'animal soit enterré par tout le groupe.

#### ➤ **Un enfant nous quitte**

Parfois les enfants font l'expérience du départ d'un des enfants du groupe, peut-être même d'un enfant particulièrement apprécié.

Il n'est plus là, on ne peut plus le toucher. Les sentiments liés à ce départ peuvent être abordés de la façon suivante :

« X n'est plus là. Avec lui(elle) nous avons fêté son départ. Qu'avons-nous vécu, à quoi avons-nous joué ? Quel était son jeu favori ? Dans quel jeu était-il particulièrement habile ?

Que ressentez-vous, maintenant qu'il (elle) ne viendra plus ? Que lui souhaitez-vous ? Que lui diriez-vous s'il pouvait vous entendre ?... ».

Dans un travail collectif de dessins, les enfants pourront représenter symboliquement les vœux exprimés, et envoyer ceux-ci à l'enfant en souvenir de la classe.

### **2.3.6**

#### **A LA RENCONTRE DU TRAVAIL DES ADULTES**

« Devenir grand » est un besoin des enfants et correspond tout à fait à leur désir de participer à la vie des adultes et de pouvoir les aider dans leur travail. Cette participation ne leur donne pas uniquement la sensation d'être « capables » et d'être « grands », elle les incite entre autre à développer leur capacité d'observation, à comprendre le déroulement des étapes d'un travail et à saisir les liens qui les unissent.

C'est ainsi que les enfants apprendront à découvrir les métiers et les institutions présents dans leur environnement proche, à saisir les éléments qui relient les actions aux fonctions de certains métiers et à reconnaître les outils et les vêtements indispensables à chaque travail.

### ➤ **Trio : un, deux, trois – quel métier fais-tu là ?**

Matériel : une quantité (divisible par trois) de carrés de 6cm x 6cm.

Chaque métier est représenté par un groupe de trois cartes. Les enfants qui ont préalablement acquis de l'expérience avec l'un ou l'autre métier, dessinent respectivement trois « accessoires » relatifs à chaque métier.

Voici quelques exemples :

- Pour le peintre en bâtiment : des pinceaux, de la couleur, une échelle ;
- Pour le menuisier : une scie, des clous, un marteau ;
- Pour le facteur : une lettre, un colis, l'auto de la Poste.

Les cartes sont dispersées sur la table, les images sont cachées. Un enfant retourne trois cartes. Si ces trois cartes ne correspondent pas au même métier, l'enfant repose les cartes toujours l'image en dessous et c'est au tour du suivant de choisir trois cartes...

### ➤ **Qui suis-je ?**

Matériel :

- des images ou des photos de personnes portant des vêtements ou montrant des caractéristiques spécifiques à certains métiers,
- des enveloppes du même format que les images .

Au verso des images, on trace des lignes verticales à 2 cm de distance les unes des autres, et on glisse les images dans les enveloppes.

Ensuite, le meneur du jeu retire tout doucement une image de son enveloppe et s'arrête à la première ligne tracée.

A partir des premiers éléments visibles de l'image, les joueurs devinent de quel métier il peut bien s'agir.

L'image est ainsi dévoilée ligne après ligne.

### ➤ **La roue des métiers**

Matériel : Après avoir recueilli des informations sur les « métiers de rêve » des enfants, ceux-ci rassemblent ou bricolent les accessoires relatifs à ces métiers. Au préalable, les enfants auront vécu le plus d'expériences possibles autour des différents métiers dans le cadre d'un projet pédagogique de préférence.

Après cela, ils pourront se représenter eux-mêmes dans leur « métier de rêve ».

Pour ce faire, chaque enfant reçoit une silhouette d'un personnage de 20 cm de

haut et construit son « métier de rêve » autour de ce personnage.

Il faudra :

- des restes de tissus pour découper les vêtements qui habilleront le personnage ;
- peindre le personnage et lui donner un visage ;
- ajouter les accessoires bricolés auparavant.

L'enseignant colle tous les personnages, visages tournés vers l'extérieur, sur un grand cercle représentant la roue des métiers. Au milieu de la roue se trouve un globe terrestre sur lequel on aura au préalable collé, les photos des enfants.

Enfin, chaque enfant pourra présenter son « métier de rêve » en l'accompagnant de quelques vers :

Moi, je serai boulanger,  
Toi, tu n'auras jamais faim,  
Je te donnerai du pain,  
Et des gâteaux !  
Et j'aurai ma photo dans  
les journaux !

Moi, je serai peintre ;  
Je peindrai les murs  
en jaune, en bleu...,  
comme tu veux.

Moi, je serai astronaute  
Je volerai très haut

### 2.3.7

#### SE SERVIR D'OUTILS, DE MATERIAUX

Chaque fois que l'enfant sera acteur, il développera son autonomie et chaque fois qu'il manipulera des matériaux de toutes sortes, il fera des expériences nouvelles afin de pouvoir s'approprier le monde dans lequel il vit.

##### 2.3.7.1 Les matériaux

###### ➤ **Le travail avec la terre-glaise**

Les mains sont le meilleur et le seul outil indispensable au jeu et au travail avec la terre-glaise.

« Keramischer Bauton » est une terre particulièrement facile à travailler.

###### ➤ **Les cailloux-coléoptères**

Les cailloux choisis doivent être bien lavés, bien séchés. Ensuite, on peint des coléoptères sur le dos du caillou et on passe celui-ci au vernis. Ces coléoptères décoreront joliment la terre des pots de fleurs.

###### ➤ **Les bouteilles de sable coloré**

Il faut d'abord passer le sable au tamis et ensuite le teindre à l'aide d'une solution fortement teintée à la couleur à l'eau. Après deux jours, lorsque le sable est bien séché, on le fait glisser dans les bouteilles à l'aide d'une cuillère.

###### ➤ **La crécelle**

Avec une lime, on creuse des rainures sur une planche ou sur un morceau de bois arrondi (comme le manche d'une brosse). Lorsqu'on passe avec un objet dur (comme un crayon) sur ces rainures, on obtient un instrument rythmique.

## 2.3.7.2 Les outils

### ➤ **Impulsions et stimulations**

L'enseignant apporte une boîte à outils remplie d'outils les plus courants, ainsi qu'une boîte avec des objets utilitaires (des vis, des chevilles, des clous, du fil de fer,...).

On vide la boîte à outils, les enfants prennent les outils et le matériel en main et s'expriment en les nommant, en les classant, en racontant des anecdotes.

### ➤ **Exercices moteurs**

Dans le but de pouvoir manipuler et utiliser les outils de façon adéquate et sûre, on propose aux enfants de faire quelques exercices de psychomotricité et de psychomotricité fine :

- présenter les jeux disponibles dans la classe : jeux de clous, de picots, de construction,...
- travailler librement avec la plastiline et autres pâtes à modeler en utilisant des couteaux à lames dentées, un marteau, une foreuse,...
- couper des fruits et des légumes.

### ➤ **Jeu**

On prépare des fiches représentant les différents outils ; chaque enfant reçoit le même nombre de fiches. L'enseignant nomme un objet, et uniquement lorsqu'il cite un objet de la caisse à outils, un enfant lève la main et montre la fiche correspondante.

## 3. L'APPRENTISSAGE PAR PROJETS

### 3.1

#### NOUS PLANTONS NOTRE PROPRE ARBRE

Après une promenade dans les bois au mois de septembre, les enfants sont curieux d'explorer le monde vivant des plantes et des animaux. Ils ont ramené à l'école maternelle des trésors de la forêt, qu'ils déposent en tant que matériel de bricolage dans un coin de la classe. Alors surgit l'idée d'apporter à l'école un bébé-arbre de la forêt pour le planter sur le terrain de l'école.

La problématique soulevée par ce projet sera éclaircie en commun par l'enseignant et les enfants :

« Est-il permis de déterrer un petit arbre dans la forêt ?

Est-il possible de le replanter à un autre endroit ? »

C'est le forestier que nous avons invité dans notre classe qui pourra apporter les réponses aux questions posées et nous donner les informations nécessaires à la réussite de notre projet :

- « Quelle est la période propice pour transplanter l'arbre (A la Sainte Catherine ? Lors de la journée de l'arbre ?) ».

« Comment faut-il l'enlever de son milieu naturel et comment allons-nous le replanter sur le terrain de l'école ? » Avec le garde forestier, nous convenons d'une date pour la transplantation . Et dès que le petit arbre se trouvera sur le terrain de l'école, chacun sera prêt à prendre ses responsabilités pour qu'il puisse continuer à bien grandir

- Avec l'aide des parents, des grands-parents...le petit arbre sera soutenu par un tuteur, par une clôture ... ;
- Les enfants fabriquent un panneau sur lequel on pourra lire les informations suivantes : le nom de l'arbre, la date de la plantation, une invitation au respect vis-à-vis de la jeune plante,... ;
- En classe, des panneaux informent sur le déroulement du projet et sur la croissance du petit arbre au fil des années...

### 3.2

#### LA JOURNEE DES GRANDS-PARENTS A L'ECOLE MATERNELLE :

Au cours de conversations , les enfants décrivent leur domicile et leur famille. Les enseignants s'intéressent particulièrement aux grands-parents, à leurs visites, leurs hobbies, leurs maladies, leurs facultés culinaires,... Les enfants apportent des photos de leur « Grand-maman » et de leur « Grand-papa » tels qu'il sont aujourd'hui et tels qu'ils étaient dans leur enfance.

Ces photos permettront de faire prendre conscience aux enfants des changements opérés par l'âge. Ensuite, on peut créer une ligne du temps illustrée par les photos des grands-parents , enfants et adultes.

Les enfants sont généralement enchantés d'accueillir les grands-parents à l'école et conviennent ensemble de tout ce qu'il faut préparer et présenter lors de leur visite :

- écrire des cartes d'invitation ;
- présenter des danses et des chants;
- bricoler des cadeaux ;

- préparer une collation ;
- préparer les questions qu'on va leur poser.

Pendant les jeux libres des enfants, les enseignants accueillent les grands-parents dans le hall d'accueil et leur communiquent le déroulement de l'avant-midi. Ensuite, chaque enseignant guide les grands-parents vers le groupe de leurs petits-enfants et chaque invité est accueilli individuellement par une chanson.

Les grands-parents sont invités à participer activement au programme récréatif qui suit. Ils auront l'opportunité de raconter des anecdotes et de montrer les jeux de leur enfance.

Au réfectoire, la table est mise et on peut déguster les gâteaux « fait-maison ». La fête se termine par la distribution des cadeaux-surprise bricolés par les enfants.

- Nous projetons de faire une visite au home pour personnes âgées ;
- Nous rendons visite aux personnes âgées du voisinage.

## 4. OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT ET EXEMPLES

OD 4.1.1 L'enfant fait la différence entre ses sentiments personnels : la joie, la colère, la peur, la satisfaction et exprime ceux-ci avec simplicité ;

*Il raconte ses sentiments (son bien-être, son mal-être...) :*

- dans des lieux spécifiques (le grenier, la classe, les caves, la chambre à coucher, la forêt...) ;
- à des époques données (la nuit, l'été, l'hiver, les vacances,...) ;
- avec des personnes spécifiques (le grand-papa, la maman, l'instituteur(trice), un étranger,...) ;
- dans un ensemble de circonstances (la nuit avec papa dans la forêt,...).

4.1.2 Avec des mots simples, l'enfant rapporte une situation récente de dialogue avec un adulte et décrit les sentiments qu'il a éprouvés alors ;

*Lors des échanges dans le cercle, il décrit ce qu'il a fait, ce qu'il a vu, ce qu'il a trouvé, ce qu'il a créé,... après une promenade ou une excursion, lors d'une visite (à la poste, à la ferme, chez les pompiers,...), après un incident, après une fête,...*

4.1.3 Suivant la situation, l'enfant montre sa confiance en ses capacités ;

*Spontanément, il prend contact :*

- avec une personne qu'il connaît bien ;
- avec une personne inconnue (quand il est accompagné d'un adulte) .
- Il montre une saine prudence vis-à-vis des personnes qu'il ne connaît pas.

4.1.4 L'enfant découvre son corps et peut le représenter globalement et dans les détails ;

*L'enfant utilise son corps en tant que moyen d'expression, avec ses mimiques , ses grimaces, ses gestes,...*

4.1.5 L'enfant connaît et peut nommer les parties de son corps se rapportant aux cinq sens ;

*Dans un jeu de Memory, il peut faire correspondre les sens aux parties du corps concernées.*

4.1.6 L'enfant distingue les différents goûts, les bruits, les couleurs, les sensations du corps ;

*Il classe des objets, des denrées alimentaires, des sons, des parfums d'après des critères donnés : léger/lourd, doux/rugueux, clair/foncé, haut/bas, aigre/doux/amer, dur/mou, d'après les couleurs, d'après les grandeurs,...*

4.1.7 L'enfant fournit des exemples (la naissance, la croissance, le développement, l'âge et la mort) traduisant ses connaissances concernant les caractéristiques de la vie ;

*Il découvre que tous les êtres vivants sont appelés à mourir – donc lui aussi.*

4.1.8 L'enfant est conscient de son rythme de vie au niveau du repos et du sommeil ;

*Il se rend compte de ses fatigues corporelles et mentales : les maux de tête, la sieste, le sommeil, le repos, la relaxation, la somnolence.*

4.1.9 Dans des situations concrètes, l'enfant reconnaît les comportements qui sont favorables ou néfastes à sa santé ;

*Il acquiert de bonnes habitudes d'hygiène (se laver les mains, se brosser les dents, se rendre aux toilettes, s'habiller selon les conditions météorologiques,...).*

4.1.10 L'enfant reconnaît et comprend, qu'il peut devenir malade après avoir consommé certains produits, certaines plantes ;

*Il sait qu'il est dangereux :*

- *de boire au goulot d'une bouteille inconnue, étrangère ;*
- *de cueillir et de manger des champignons des bois ;*
- *de prendre des médicaments sans permission préalable*

4.2.1 L'enfant comprend qu'un être vivant descend toujours d'un être vivant de la même espèce ;

*Il peut relier certaines plantes, certains arbres à leurs fruits respectifs, ...*

4.2.2 L'enfant comprend que chaque naissance est précédée d'un temps de grossesse, de portée ou de couvée ;

*Il observe les grossesses, les portées, les couvées :*

- *en dialoguant avec des futures mamans (on peut inviter des femmes enceintes ou des mamans en classe) ;*
- *en regardant des films vidéo adaptés à son âge, des émissions scolaires à la télé ;*
- *en regardant des livres adaptés à son âge ;*
- *par ses expériences avec les couveuses (pour les poussins) ;*
- *par la visite à la ferme.*

4.2.3 L'enfant comprend que naître signifie également quitter le corps de la maman, quitter l'œuf ;

*Il assiste à la naissance d'un poussin, d'un chaton, d'une souris, d'un moustique,...*

4.2.4 L'enfant observe les phénomènes de croissance, de mouvement, de déplacement (locomotion), de changement (mutations et métamorphoses), de reproduction dans des environnements multiples ;

*Il constitue « un album de vie » d'un animal.*

4.2.5 L'enfant classe les hommes, les animaux, les plantes, selon des critères qu'il a découverts lui-même ;

*Il classe d'après les critères suivants : la forme, la couleur, le moyen de locomotion, la grandeur, le sexe, la durée de vie,...*

4.2.6 L'enfant reconnaît, compare et connaît la dénomination des différents phénomènes météorologiques et peut donner des exemples concernant les conséquences que cela entraîne pour lui ;

*Il reconnaît l'influence des conditions météorologiques sur ses activités : construire un bonhomme de neige, pouvoir nager dans la piscine en plein air...*

4.2.7 L'enfant constate autant chez lui-même que chez les autres, la différence entre une personne en bonne santé et une personne malade ou blessée ;

*Dans la communauté scolaire, il est prêt à soutenir et à aider les enfants malades, blessés ou handicapés.*

4.3.1. L'enfant décrit de façon élémentaire les métiers, les occupations des adultes qu'il connaît bien ;

*Il rencontre et questionne des adultes, comme le boulanger, le policier, le médecin, le facteur, ... (les métiers courants), mais également ceux qui exercent des professions moins connues comme le kinésithérapeute, le tourneur, le traducteur, ... à la condition que ces professions soient exercées par des parents des camarades de classe*

4.3.2 Dans une situation concrète, l'enfant fait la différence entre donner, recevoir et échanger, prêter et emprunter, vendre et acheter ;

*Il raconte où et quand il a reçu quelque chose et quand il a dû le restituer : à la médiathèque ou lors d'un échange de jouets avec des amis ;*

4.3.3 L'enfant reconnaît différentes configurations familiales ;

*Il dessine sa famille et compare son dessin à ceux de ses camarades.*

4.3.4 Confronté aux images, l'enfant comprend les informations sur les personnes appartenant à d'autres cultures ; il comprend que des personnes différentes puissent vivre différemment ;

*Il classe de la documentation d'après les drapeaux nationaux, les vêtements, les habitats, les styles de musique, les contes, les jouets... du monde entier.*

4.3.5 L'enfant donne des exemples concrets sur le fait que les hommes vivent en sociétés organisées selon des règles, auxquelles chacun est tenu de se tenir ;

*Il saisit les différentes règles , qui sont de mise selon les endroits qu'il visite :*

- *dans le local de la classe, dans le réfectoire, dans la cour de l'école, dans l'église, dans l'autobus, dans le coin-repos, dans la bibliothèque, sur la plaine de jeux, dans la rue,...*
- *pendant le travail, au cours d'une conversation, lors d'un jeu ou d'une fête,...*

4.3.6 L'enfant reconnaît la différence entre une solution violente d'un conflit et un règlement à l'amiable ;

*Il exerce ses capacités de « conciliateur » à l'aide de sa médiation.*

4.3.7 Accompagné et dirigé, l'enfant applique les principales règles de la circulation routière ;

*En simulation dans la cour de l'école, l'enfant :*

- *traverse la route ;*
- *applique les règles destinées aux piétons (marcher à gauche de la rue, ne pas jouer, marcher l'un derrière l'autre,...) et avec l'aide d'un adulte ou d'un agent de police, il applique ce qu'il a appris dans la circulation routière réelle.*

4.3.8 L'enfant reconnaît les différents sexes ainsi que leurs valeurs égales.

*Il connaît les différences corporelles entre les filles et les garçons, entre l'homme et la femme :*

- *grâce aux observations concernant son propre corps, par comparaison avec le corps de l'enfant de sexe opposé ;*
- *grâce à l'observation d'images et de films ;*
- *grâce aux représentations artistiques du corps humain ;*
- *...*

4.4.1 L'enfant étudie et différencie quelques matériaux courants et les classe selon des caractéristiques qu'il a découvertes lui-même ;

*Il cherche et classe des pierres, des morceaux de bois, selon les caractéristiques qu'il a découvertes lui-même : c'est lisse ou rugueux, chaud ou froid, dur ou mou, lourd ou léger,...*

4.4.2 L'enfant explique la nature des objets qui se trouvent dans son entourage proche : c'est du métal, de la pierre, du fer, du verre, du papier, du tissu ou une matière synthétique ;

4.4.3 L'enfant démonte des objets simples de son entourage et montre qu'ils sont constitués de différents éléments ;

*A l'aide d'outils simples, l'enfant essaie de démonter des objets usuels comme une vieille horloge, un interrupteur mécanique (dans des vieux lecteurs de cassettes par exemple),...*

4.4.4 L'enfant assemble des matériaux courants pour créer des constructions simples ; pour ce faire, il utilise les matériaux adaptés et les techniques qui permettent d'assembler, de relier, de faire tenir à l'aide d'outils appropriés ;

*Il construit ou éventuellement, il démonte :*

- *un bateau de matières différentes ( en bois, en matières synthétiques,...) ;*
- *des « maisons » construites avec des matériaux structurés ;*
- *une hutte construite avec des matériaux donnés ;*
- *un igloo dans la neige ;*
- *un bonhomme de neige.*

4.4.5 L'enfant peut manier en toute sécurité les matériaux et les outils disponibles dans la classe ;

*Il sait enfoncer un clou, visser,...*

4.5.1 En se référant à l'instant où il prend la parole , l'enfant sait faire la différence entre le passé et le présent ;

4.5.2 L'enfant perçoit le futur comme le temps de l'attente, du désir , de l'intention et de la réalisation d'un projet ;

*Il classe les événements déjà écoulés et ceux qu'il attend encore avant et après, il y a longtemps et il y a très longtemps,...*

4.5.3 L'enfant utilise à bon escient les concepts « aujourd'hui , le jour, la nuit, le matin, le midi, le soir,... » ;

4.5.4 L'enfant peut citer par ordre chronologique correct, un nombre limité d'événements fixes et invariables, de sa vie quotidienne ;

*Il présente , explique et évalue :*

- *le déroulement de sa journée ;*
- *le plan des activités de la classe à l'aide de pictogrammes,...*

4.5.5 L'enfant fixe des moments communs, qui constituent des points de repère pour la classe et pour l'école ;

*Il marque les événements sur la ligne du temps de la classe :*

- *le début et la fin de la journée scolaire ;*
- *les fêtes ( Saint-Nicolas, Noël, Pâques,...)*
- *les principaux événements et les expériences vécus en commun (la piscine, les visites, les promenades,...) ;*
- *les saisons.*

4.5.6 D'une manière fonctionnelle, l'enfant construit et utilise les différentes sortes de calendriers;

*Peu à peu, l'enfant construit une ligne du temps et utilise dans la classe les différents calendriers structurés selon les jours, les semaines, les mois, le calendrier de l'Avent,...*

4.5.7 L'enfant respecte de façon autonome, un emploi du temps simple présenté visuellement ;

*Dans un tableau à double entrée, il choisit l'atelier dans lequel il voudrait travailler.*

4.5.8 L'enfant peut se souvenir d'au moins deux activités qu'il peut situer chronologiquement ;

4.5.9 Anticipativement , l'enfant prévoit au moins deux activités qui se suivent dans le futur ;

*Il projette et situe sur une ligne du temps :*

- les étapes d'un projet ;
- le déroulement chronologique d'une activité (par ex. cuire du pain).

4.5.10 L'enfant construit un arbre généalogique simple ;

*..... à l'aide de photos.*

4.5.11 L'enfant découvre et observe le patrimoine culturel ;

*Il observe et se questionne :*

- lorsqu'il découvre au cours d'une promenade des monuments dans sa ville, dans son quartier;
- lorsqu'il rencontre des personnes âgées,...

4.5.12 L'enfant pose des questions à propos des événements du passé ;

*Il s'intéresse à la vie d'antan (...« lorsque grand-père était encore un enfant »), s'informe sur les périodes de guerre, sur des faits particuliers survenus dans sa ville, son village... et dans sa propre famille*

4.5.13 L'enfant construit une ligne du temps à partir d'événements qui se répètent régulièrement ;

4.5.14 L'enfant comprend les principaux rythmes de la nature (le jour, la nuit, les saisons, les années) ;

*Il sait que le jour et la nuit, mais également les saisons, les cycles de l'année sont tributaires de la position de la terre par rapport au soleil et à la lune. Il peut représenter cette relation par des petits modèles, à l'aide de différentes balles par exemple.*

4.5.15 L'enfant estime approximativement la place occupée par son corps dans l'espace ;

*Il se pose des questions et vérifie :*

- *Pourrai-je m'asseoir sur le banc ?*
- *Pourrai-je me cacher derrière cet arbre ?*
- *Pourrai-je porter ces chaussures, ces vêtements ?*
- *Pourrai-je passer à travers ce tunnel ?*

4.5.16 Dans un environnement qui lui est familier, l'enfant trouve son chemin de façon autonome, il peut nommer le quartier, le village et éventuellement la commune dans lesquels il habite ;

*Avec l'enseignant, l'enfant a appris à s'orienter selon des critères d'observation donnés : les points particulièrement marquants, les publicités lumineuses, les couleurs des murs,...*

4.5.17 L'enfant aménage un espace selon les exigences de son activité ;

- *Il aménage un coin-lecture confortable : il y dépose des coussins,...*
- *Lorsqu'il travaille à la peinture à l'eau, il protège sa table de travail à l'aide de vieux journaux.*
- *Lorsqu'il joue avec une planche de jeu, il veille à la disposer sur une table stable et bien plane,...*

4.5.18 Selon des consignes données, l'enfant remet de l'ordre dans un espace limité ;

4.5.19 Avec l'aide de l'adulte, l'enfant représente correctement un lieu, un espace qui lui est familier ;

*Il construit à l'aide de matériaux solides (blocs de construction, Legos,...) :*

- *le quartier où il habite ;*
- *l'école avec sa cour.*

4.5.20 Dans son entourage, l'enfant reconnaît les espaces de jeu disponibles et les espaces où il est interdit de jouer ;

*Il connaît les sources de danger dans la cuisine (les plaques brûlantes de la cuisinière, les casseroles, les poêles,...), près d'un chantier de construction (les trous et les échelles non surveillées, les objets pointus ou acérés,...).*

4.5.21 L'enfant comprend que les risques sont nombreux dans la circulation routière ;

*Grâce à ses observations, il connaît les dangers de la voie publique causés par la circulation, la vitesse, les accidents,... (dans la réalité ou à travers des films vidéo).*

# MUSISCHE BILDUNG

## 5.1

### EXPRESSION CORPORELLE ET MUSICALE DANS LE JEU SCENIQUE, LES ACTIVITES MUSICALES ET LA DANSE

#### 1. TACHES ET OBJECTIFS

L'éducation à et par la musique interpelle l'enfant dans sa globalité et favorise son développement émotionnel et social, ainsi que ses facultés créatrices et cognitives.

Son objectif particulier est de développer les facultés de perception, de sensation et d'expression.

La perception du monde à travers les sens constitue la base de tout apprentissage. C'est elle qui fournit les préalables pour toutes les activités de l'expression créatrice. Celles-ci participent à leur tour d'une façon substantielle à l'épanouissement de la personnalité.

C'est grâce à des activités musicales et théâtrales présentées au cours des fêtes, à de petites expositions d'art, mais surtout grâce aux nombreuses activités musicales vécues jour après jour, que les enfants pourront développer la confiance en leurs propres forces tout en élargissant la perception d'eux-mêmes et du monde dans lequel ils vivent.

## 2. DOMAINES D'ACTIVITES ET SUGGESTIONS

2.1	➤ Chanter	
<b>Vivre la musique</b>	➤ Ecouter	
(OD 5.1.1 à 5.1.6, 5.1.8, 5.1.11, 5.1.12, 5.1.16)	➤ Faire de la musique ➤ Bouger et créer à partir de la musique	
	➤ Jeux chantés et dansés	
<b>2.2</b>	➤ Le théâtre de marionnettes, le guignol	
<b>Jouer des saynètes</b>		
(OD 5.1.7 à 5.1.17)		

## 2.1 VIVRE LA MUSIQUE

La musique occupe une place centrale dans le quotidien des enfants. Elle fait partie de leur vie.

L'éducation musicale destinée aux jeunes enfants ne peut être une question de talent, car chaque enfant est doué pour la musique.

La musicalité ne signifie rien d'autre que le fait d'être ouvert vis-à-vis de tout ce qui résonne, que la disposition à se laisser toucher par la musique.

Le parcours de l'éducation musicale, correspond à celui que tout enfant fait spontanément dans son évolution : il apprend en jouant.

L'enfant capte la musique par tous les sens. Vivre et s'exprimer, percevoir et représenter, s'imprégner et reproduire sont les voies créatrices vers la musique, les voies du « je » vers le « tu » pour aboutir au « nous ».

Les missions et les objectifs de l'éducation musicale, seront réalisés dans la mesure où la joie des enfants de chanter et de produire de la musique, leur besoin de représenter, de bouger seront éveillés, développés et sauvegardés.

C'est tout le cocktail d'un développement sensoriel efficace qui sera mis en place grâce à l'intervention de la musique avec ses chants, ses danses, ses jeux sensori-moteurs et ses histoires sonores. De plus les activités musicales communes transmettent aux enfants l'expérience d'un vécu social élémentaire.

Les activités offertes englobent :

- Les chants, le chant « parlé », les danses, l'éducation musicale et corporelle ;
- Les instruments élémentaires accompagnant les chants et les mouvements ;
- Le vécu des différents rythmes, des espaces-temps et des pauses ;
- L'expérimentation avec les sons et les bruitages grâce aux matériels et aux instruments ;
- Le jeu des éléments mélodiques (l'intensité, la durée, l'étendue sonore).

### ➤ **Le chant**

Chanter avec les enfants est toujours le synonyme d'un lien émotionnel. Le chant collectif permet à l'enseignant d'évoluer sur un terrain émotionnel correspondant à l'âge des enfants, ce qui influence favorablement son lien affectif avec l'enfant.

Les fréquentes répétitions accompagnées de variations imaginatives, de chansons présentées dans les tonalités adaptées à la voix des enfants, permettent à ceux-ci d'acquérir une plus grande sécurité dans la gestion de la voix et, grâce à une palette de chansons connues de tous, de développer un sentiment d'appartenance au groupe.

Pour développer la joie de chanter ainsi que la faculté de vivre et d'exprimer la musique, l'enseignant invite les enfants à illustrer les chansons et les

mélodies par l'expression corporelle ou par un accompagnement instrumental approprié.

Les jeux de la voix, du langage dans les textes et les chansons offrent aux enfants de multiples occasions de vivre pleinement le plaisir de chanter, d'animer et de créer avec la musique.

Chantons des couleurs

Musique : Detlev Jöcker

Texte : Renate Delhey

## Das Farbenlied

Text: Heinz Beckers, Musik: Detlev Jöcker

1. Rot, rot, rot, sind die sü - ßen Kirschen. Rot, rot rot,  
ist der schö-ne Mohn. Rot, rot, rot, sind noch vie-le Din - ge.  
Wer kennt mehr? Es ist gar nicht schwer.

1. Rouge, rouge, rouge  
Comme les cerises  
Rouge, rouge, rouge  
Com' le grand pavot  
Rouge, rouge, rouge  
La couleur que j'aime  
Rouge, rouge, rouge  
Moi, j'adore le rouge

3. Vert, vert, vert  
Comme le feuillage  
Vert, vert, vert  
Comme le printemps  
Vert, vert, vert  
La couleur que j'aime  
Vert, vert, vert  
Moi, j'adore le vert

2. Bleu, bleu, bleu  
Com' les jolies vagues  
Bleu, bleu, bleu  
Com' le ciel d'azur  
Bleu, bleu, bleu  
La couleur que j'aime  
Bleu, bleu, bleu  
Moi, j'adore le bleu

4. Jaune, jaune, jaune  
C'est com' le soleil d'or  
Jaune, jaune, jaune  
Com' la lune du soir  
Jaune, jaune, jaune  
La couleur que j'aime  
Jaune, jaune, jaune  
Moi, j'adore le jaune

Propositions pour les jeux et les animations :

- Il est probable qu'après chaque strophe de la chanson, de nouvelles idées surgissent concernant d'autres éléments portant la même couleur.

- On peut également illustrer chaque strophe par le dessin d'un des objets évoqués. Après avoir chanté une strophe, on fait une pause pour y ajouter d'autres éléments portant la même couleur.
- La chanson devient très amusante si on la présente comme une devinette. Un enfant chante : « Jaune, jaune, jaune... comme... ? » (Réponses : les étoiles, les jonquilles,...) ou « Bleu, bleu, bleu... comme... ? », (Réponses : les bleuets, les yeux de ...)
- Découper des images hors de vieux illustrés est une activité qui favorise la dextérité manuelle et qui alimente l'imagination . Dans les vieux illustrés, nous recherchons les motifs mentionnés dans les strophes (par exemple : les cerises, le feuillage, la mer,...). Ensuite, nous les découpons pour les coller sur une feuille de papier. Nous rechantons les strophes en montrant les illustrations.

## 2. Domaines d'activités et suggestions

Une chanson parlée et rythmée : « Une histoire de boutons

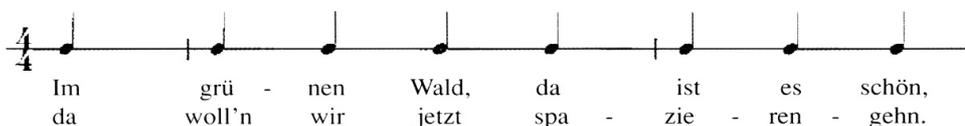
La façon caractéristique de scander et de chanter le texte donne une impression d'énergie et de gaieté.

Les enfants miment les strophes en marchant sur le rythme donné.

Comptine: Une histoire de boutons

4/4 Première phrase en 4 temps, seconde phrase en 5 temps.

Reim: "Im grünen Wald



La mouch(e) tsé-tsé  
M'a piqué le nez

La p'tite abeill(e)  
M'a piqué l'oreill(e)

Le vieux bourdon  
M'a piqué l' menton

M'sieur l'aoûtat  
M'a piqué le bras

Et quand j'ai eu  
tout plein de boutons

La gross(e) limac(e)  
A fait la grimac(e).

Et l'escargot  
M'a tourné le dos !

Ben zut alors !

D'après Sophie Arnould

Pendant que l'on parle, ou pendant que l'on se déplace dans l'espace, la comptine peut être accentuée par de petits instruments rythmiques : (ex. : bâtonnets, tambourin,...).

L'enseignant peut accentuer le rythme à l'aide du xylophone ou du métalophone (do ou sol majeur).

### ➤ **L'écoute : « Etre tout ouïe »**

Si nous désirons amener les enfants à la musique et aux activités musicales, ils devront apprendre à bien écouter.

Parmi la multitude des bruits journaliers et des musiques parfois agressives, technicisées et incontrôlées, il s'agit de démêler toutes les impressions et

expériences auditives enregistrées par les enfants. Dans un environnement calme, l'enfant doit apprendre à écouter consciemment : écouter et tendre l'oreille, découvrir les sources des différents sons, analyser ceux-ci et intégrer les éléments acoustiques les plus fins, les plus discrets dans son monde imaginaire.

La meilleure voie vers une écoute attentive passe nécessairement par la motivation personnelle et au cours d'un jeu collectif, on peut accentuer le plaisir de bien entendre.

Les expériences d'écoute sont possibles en tous lieux : dans les prés, dans la forêt, tout près de l'eau, près d'un chantier de construction,... Pouvoir deviner les sources des bruits, les yeux fermés, sont des jeux appréciés par les enfants, tout comme les exercices de peinture sur fond musical.

Une ouïe fine et une écoute attentive sont des capacités d'une importance capitale pour le développement du langage, car les enfants initiés à l'écoute sont plus adroits pour identifier et pour différencier les sons de la langue (voir le chapitre « Langue maternelle »).

### ➤ **J'entends quelque chose que tu ne vois pas !**

Les enfants sont assis en cercle ; au milieu du cercle, il y a une caisse contenant les instruments « Orff ».

Pour commencer, on écoute le son de chaque instrument et on le nomme. Ensuite, on recouvre la caisse d'un drap.

L'enseignant joue l'un des instruments caché sous le drap en disant :

« J'entends quelque chose que vous ne voyez pas et ça sonne comme ça... ».

Les enfants doivent nommer l'instrument concerné.

Ensuite, ils peuvent endosser le rôle de l'animateur.

### ➤ **Quand le son s'éteint-il ?**

Chaque enfant reçoit un instrument. A tour de rôle, chacun fait résonner son instrument mais il faut attendre que le son précédent se soit entièrement éteint. Après, on peut en discuter : lequel des instruments résonne le plus/le moins longtemps, le plus bas, le plus haut, le plus fort, le moins fort ?

## ➤ **Ecoute, écoute**

Mélodie : Dorothee Kreuzsch-Jacob

Texte: Renate Delhey

**Horch, horch** Text/Mélodie: Dorothee Kreuzsch-Jacob

1. Wenn's dun - kel wird drau - ßen, klopft der  
Nacht - fal - ter an. Horch,  
horch, klopft der Nacht - fal - ter an.  
Horch, horch, klopft der Nacht - fal - ter an.

### **Ecoute, écoute**

- |   |  |
|---|--|
| 1. Quand le soleil se couche,<br>c'est la nuit qui descend.<br>Ecoute..., écoute...,<br>c'est la nuit qui descend.<br>Ecoute..., écoute...,<br>Le grand cerf est content.     | 4. Quand le soleil se couche,<br>l'oiseau dort dans son nid.<br>Ecoute..., écoute...,<br>l'oiseau dort dans son nid.<br>Ecoute..., écoute...,<br>il ne fait aucun bruit. |
| 2. Quand le soleil se couche,<br>c'est le chat qui s'éveille.<br>Ecoute ..., écoute...,<br>c'est le chat qui s'éveille.<br>Ecoute..., écoute...,<br>et la souris sommeille... | 5. Quand le soleil se couche,<br>sur une branche, un hibou.<br>Ecoute..., écoute...,<br>sur une branche, un hibou.<br>Ecoute..., écoute...,<br>il appelle « hou-hou ! ». |
| 3. Quand le soleil se couche,<br>le renard se faufile.<br>Ecoute..., écoute...,<br>le renard se faufile.<br>Ecoute..., écoute...,<br>on n'entend que le vent.                 | 6. Quand le soleil se couche,<br>on n'entend que le vent.<br>Ecoute..., écoute...,<br>on n'entend que le vent.<br>Ecoute..., écoute...,<br>Il chante doucement.          |

Pendant que nous chantons doucement, chaque strophe est illustrée par une musique adéquate . Les bruitages accompagnent la chanson, parfois on les ajoute à la fin d'une strophe.

### ➤ **La chambre se réveille**

Tout est calme... Même la salle de classe semble être endormie. Nous la réveillons à l'aide de sons discrets et doux.

A tour de rôle, chaque enfant parcourt la classe à la recherche de sonorités douces. Le radiateur, la vitre d'une fenêtre, la tasse, le verre, la chaise... se transforment en instruments sonores.

### ➤ **Le jeu de la pluie**

Les enfants sont répartis dans l'espace ; chacun d'eux représente un arbre ; les mains dirigées vers le sol deviennent lourdes et détendues. Nous imaginons des gouttes de pluie perlant le long des doigts. En claquant la langue contre le palais, nous imitons le bruit des gouttes qui tombent (il y a des sons plus aigus et des sons plus graves).

Dans la forêt, le silence est total. Ensuite, des gouttes commencent à tomber, doucement d'abord pour finalement former une pluie drue et serrée.

Chaque goutte a sa résonance propre et les gouttes se réunissent en un concert formé de tonalités différentes. Petit à petit, l'averse se calme et la pluie s'arrête de tomber. La forêt retrouve son silence profond. Nous écoutons ce silence pendant un long moment.

### ➤ **Les artistes de l'oreille**

L'enseignant dit aux enfants : « Tournez-moi le dos, afin que vous ne puissiez plus me voir. Soyez très calmes et écoutez attentivement ». L'enseignant fait entendre l'un après l'autre, des sons familiers : le bruissement d'une feuille de papier, le claquement d'un livre qui se referme brusquement, la sonnerie d'un réveil, le cliquetis d'un stylo à bille lorsqu'on rentre ou que l'on sort sa pointe, le frappement dans les mains, le claquement des doigts, le bruit d'une serrure qui s'ouvre et qui se referme...

« Quels objets avez-vous reconnus ? Dans quel ordre les avez-vous entendus ? »

Le même exercice peut être répété sur la plaine de jeux, dans la cour de l'école ou dans la nature.

Les yeux fermés, les enfants essaient de percevoir consciemment une série de bruits...

On pourra jouer ce même jeu à partir des voix des enfants et quelques enfants sont choisis pour dire chacun une phrase.

« Qui vient de parler ? Comment pouvez-vous décrire cette voix ? Est-elle aiguë ou grave, chaude ou sèche, enjouée ou triste ? »

### ➤ **Faire de la musique**

De nombreux jeux musicaux peuvent se dérouler autour d'instruments élémentaires.

Lorsqu'il s'agit de traduire les perceptions de l'ouïe en mouvements adaptés, il importe peu qu'il s'agisse d'instruments comme la crécelle, les bâtonnets de bois sonores ou des sons produits par le corps, comme le frappement des mains ou des pieds ou le claquement des doigts...

S'il s'agit par contre d'accompagner des chansons ou si jouer d'un instrument devient l'objectif en soi, rien ne pourra mieux convenir que les instruments rythmiques et de percussion de Carl Orff.

Rares sont les classes maternelles ou les écoles qui ne disposent pas de ces instruments. Mais ils devraient être utilisés plus fréquemment et dans toute leur diversité.

Les activités autour des instruments de musique élémentaires servent à créer des sons, des bruitages, des mélodies, des rythmes, mais aussi à improviser librement, à expérimenter de nouvelles façons de jouer, à accompagner le rythme des paroles des chansons et des histoires sonores.

### ➤ « Une petite musique de cuisine »

Tous les objets peuvent jouer dans le concert-cuisine : les passoires et les gobelets, les cuillères en bois, les casseroles et les plats à tarte, ...

Même les petites cuillères à café ne peuvent se tenir tranquilles dans le tiroir à couverts !

Quel est le son produit par deux couvercles de casseroles, lorsqu'on les frappe l'un contre l'autre ? Ne pourrait-on pas laisser rouler une bille dans le plat à tartes ou secouer des capsules de bouteille dans la passoire ? On pourrait également passer sur une râpe avec la cuillère en bois ou frapper deux cuillères à thé l'une contre l'autre ?

Tous ces objets produisent des sons métalliques et néanmoins, chaque son émis est différent ! Après avoir essayé, expérimenté et recherché les différents sons, les enfants accompagnent doucement une petite chanson :

**J'ai mangé un œuf  
La langue d'un bœuf  
Quatre-vingts moutons  
Autant de bonbons  
Vingt croûtons de pain  
Et j'ai encore faim !**

(Mélodie : DO, RE, MI, FA, SOL – SOL, FA, MI, RE, DO)

(« Petites comptines pour tous les jours » – NATHAN page 34)

### ➤ Le chef d'orchestre des sons

Les enfants sont debout ou assis en demi-cercle et tiennent divers instruments dans les mains.

Un enfant joue le rôle du « chef d'orchestre des sons », se place devant « l'orchestre » et exécute les gestes adéquats pour l'entrée en scène des instruments et pour l'intensité de leur jeu respectif :

- jouer fort ou jouer doucement = grands ou petits gestes ;
- jouer plus fort ou plus doucement = les gestes deviennent plus ou moins grands, plus ou moins petits ;
- jouer lentement ou accélérer le rythme = gestes lents ou rapides ;

- jouer plus lentement ou plus vite = les gestes deviennent plus lents ou plus rapides ;
- jouer seul ou à plusieurs = désigner un ou plusieurs « musiciens ».
- ...

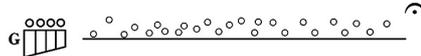
#### Variantes

Les enfants dirigent l'orchestre de la pluie, de l'orage, des saisons, de la neige, des animaux,...

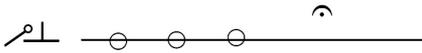
#### ➤ **Une histoire sonore : Les écus-étoiles**

Les contes , les comptines, les histoires enregistrées ou racontées sont familiers aux enfants. Ces textes seront sonorisés par la voix ou par des instruments de musique élémentaires. C'est ainsi que les enfants pourront expérimenter et vivre les interférences qui agissent entre la musique et le langage et comprendre que musique et langage sont des éléments tout à fait complémentaires.

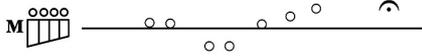
## Les écus-étoiles



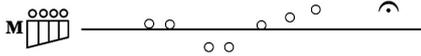
Il était une fois une petite fille qui n'avait plus de parents, ni de maison.



Elle possédait seulement les vêtements qu'elle portait et un petit bout de pain, qu'une voisine lui avait donné



Et parce qu'elle se sentait abandonnée par tous, elle décida de parcourir le monde



Alors, elle rencontra un pauvre homme,



qui lui dit : « Oh, donne-moi quelque-chose à manger, j'ai tellement faim ! »

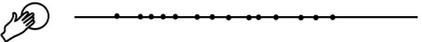
La petite fille lui offrit son pain.



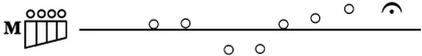
...et continua son chemin.



Alors vint un enfant,



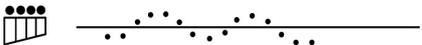
qui se lamentait et qui lui dit : « J'ai tellement froid à la tête, donne-moi ton petit bonnet ».



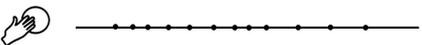
La fillette enleva son bonnet, l'offrit à l'enfant étranger



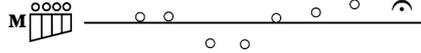
et continua son chemin.



Un autre enfant vint à sa rencontre



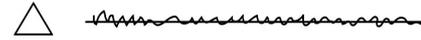
qui ne portait pas de veste et qui était transi de froid.



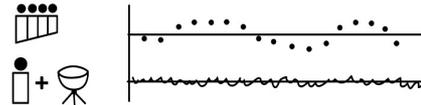
La petite fille lui offrit sa veste,



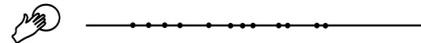
et un peu plus tard elle offrit sa jupe à une autre enfant.



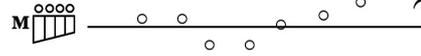
Enfin, elle arriva à une forêt très, très sombre



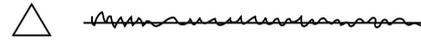
Là, elle vit un autre enfant



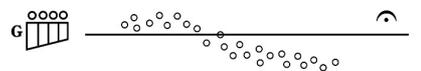
qui la supplia de lui donner sa petite chemise.



Et comme la nuit tombait, la fillette lui offrit sa petite chemise.

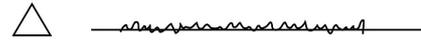


Tout à coup, des étoiles tombèrent du ciel et se transformèrent en une multitude d'écus lisses et durs.



... et malgré que la petite fille ait donné sa dernière petite chemise, elle se retrouva vêtue d'une chemise fine, toute neuve.

Alors, elle ramassa les écus dans sa chemisette. Maintenant elle était riche.



### ➤ **Quand le corps s'anime et crée avec la musique**

Dans le cadre de l'éducation rythmique et musicale, l'enfant peut, en stimulant tous ses sens, développer son propre rythme et ses possibilités personnelles. Dans le contexte du travail avec de jeunes enfants, cette approche globale peut être renforcée en l'insérant dans un cadre thématique ( un conte, une histoire, des thèmes comme les animaux, les saisons...), dans lequel un enfant motivé peut agir d'une manière créative.

Dans l'éducation rythmique et musicale avec ses apprentissages par la découverte, son plaisir de trouver et de créer, ses variations et ses improvisations incessantes, ses tâches autour du développement corporel et musical, le développement de la créativité est un objectif prioritaire. La réalisation concrète de cet objectif exige la mise en place d'une série de jeux et d'exercices comme les jeux de mouvements et de perceptions rythmiques autour des mots, des rimes, des textes parlés, d'objets variés, des instruments, des chansons mimées et des danses...

### ➤ **L'envoûtement**

Un enfant endosse le rôle du magicien et joue un air « magique » sur le métallophone. Les enfants se déplacent sur le rythme donné. Dès que la musique s'arrête, les enfants envoûtés par le magicien sont figés sur place. Exemple : « Abrakadabra – vous êtes tous des lions ! » et les enfants se déplacent dans l'espace en imitant le lion.

Dès que l'enseignant donne le signal (cymbales), tous les « lions » redeviennent des enfants.

Ce jeu peut être répété plusieurs fois avec chaque fois un autre « magicien ».

### ➤ **L'éléphant marche lourdement**

Les enfants-éléphants sont dispersés dans l'espace. Ils se tiennent le nez de la main gauche, le bras droit s'appuyant sur le creux du bras gauche et représentant « la trompe de l'éléphant ». Une corde disposée en cercle sur le sol délimite le point d'eau.

Les enfants récitent le poème en le mimant :

Un éléphant sur le sable doux boum  
et boum et boum et boum

Se balance à gauche, à droite.  
Boum et boum et boum et boum  
Devant un arbre  
Il s'arrête :  
Les feuilles sont :  
bonnes-à-manger, bonnes-à-manger  
La soif est grande  
La mare est loin  
Boum et boum et boum et boum  
Il a très soif,  
Il court vers l'eau  
Boum et boum et boum et boum  
Boum et boum et boum et boum  
Il trempe sa trompe  
Dans l'eau bien fraîche  
Ah que c'est bon, que s'est bon !  
Et dans le sable il se roule  
Et il se roule dans la boue ...  
Ses yeux se ferment. Et il s'endort  
Zzzz ...  
Ah que c'est doux, ah, que c'est doux.

Les enfants marchent lourdement  
dans la salle en se dandinant à  
gauche, à droite, les pieds frappant le  
sol.

Les enfants s'arrêtent, leur « trompe »  
arrachant les feuilles de l'arbre pour  
les fourrer dans la bouche.

L'éléphant se promène dans la salle,  
il cherche quelque chose.

Les enfants s'agenouillent devant la  
mare et apirent l'eau de leur  
« trompe ».  
Se rouler par terre et  
revenir au calme.

➤ **Jeu dansé : une chanson relaxante**

**L'élastophile**

Ma tête est élastique,  
Elle est faite de caoutchouc.  
Si souple et si agile ;  
Je suis mou.  
Refr. J'suis devenu agile  
J'suis un élastophile  
Com' un fil de caoutchouc (2x)  
J'suis devenu agile,  
J'suis un élastophile  
viens, danse avec nous !

Idem : Mon bras, (il)...  
Mes mains, ...  
Mes doigts...

R. Delhey

## Das Flummilied

Strophe

D A D G D A

1. Der Kopf der ist aus Gum-mi. Er wak-kelt hin und

D A D A D G D A

her, als ob da-rin kein einz' ger Kno - chen

Refrain

D G G

wär. Wir sind aus wei-chem Gum - mi und

D D D D

tan-zen ei-nen Flum-mi. Das ist der neu-ste

A D G G

Hit. Wir sind aus wei-chem Gum-mi und

D D D

tan-zen ei-nen Flum-mi. Kommt, und tanzt

A D

al - le mit

C'est consciemment que nous allons apprendre à relaxer chaque partie du corps en particulier.

Nous commençons par la tête et chaque strophe nous relaxe un peu plus, de la tête aux pieds. Au cours du refrain, chacun se met à danser le plus légèrement possible, en étant bien décontracté.

Après la tête, ce sera au tour des bras, des mains, des doigts, des hanches, des jambes, des pieds... de se relaxer. Ce n'est que lorsque le corps tout entier danse comme un élastique que nous sommes réellement devenus les « élastophiles » de la chanson.

## LE JEU DE RÔLE

La représentation de saynètes, de petites pièces de théâtre, les pantomimes, les chansons dansées et jouées, les histoires sonores et les jeux chantés sont les vecteurs d'un développement global à travers la langue et l'expression corporelle et musicale.

La dramatisation, le jeu de rôle créent le lien entre le vécu corporel par tous les sens, la capacité de créer et l'apprentissage social et cognitif.

De plus, c'est un domaine qui se prête parfaitement au travail par thèmes et au travail par projets .

L'aspect ludique en général et l'utilisation de techniques théâtrales sont des facteurs prioritaires. Le jeu scénique apporte la joie de pouvoir s'identifier à des rôles différents, d'être relié à un thème donné, à un projet, à un groupe.

### ➤ Jeu chanté et dansé

#### Les ours musiciens

Un petit ours tout brun,  
C'est un ours musicien !  
Bonjour, bonjour, y'a quelqu'un ?  
Viens petit ours, viens !

**Hallo, Bär!**

Text/Spiel: F.K. Waechter  
Melodie: Dorothee Kreusch-Jacob

1. Da sitzt ein kleiner Bär!  
Der gern zu zweien wär!  
Hallo, hallo, ist da wer?  
Hallo, Bär, komm her!

Dans un coin de la classe, les « ours » ont construit un abri de draps et de couvertures en laine. Ils ont décidé de faire la fête. En face de leur « caverne », il y a une grande « forêt ». Les arbres, les buissons sont représentés par des chaises, des cartons, des corbeilles à papier,...

Au fond du « bois », une voix s'élève : « Bonjour... ! » Oh ! il y a un ours qui est tout seul. Il y aurait-il quelqu'un pour lui tenir compagnie ? Mais bien sûr ! Il arrive en dansant à travers la forêt, il danse autour des arbres en chantant et en jouant un instrument de musique.

Le petit ours solitaire chante en direction de la caverne et là, les autres « ours » lui répondent. C'est ainsi que chaque ours solitaire est accueilli dans la caverne en jouant son propre petit instrument.

Au début, on entend le chœur des ours de la caverne, chantant à plusieurs voix, fortissimo pour faire place au petit instrument de musique de l'ours dansant à travers la forêt. Les autres ours accompagnent la dernière phrase de la chanson en sourdine.

Chaque « ours » de la forêt peut créer sa propre façon de danser.

### ➤ **Le théâtre de marionnettes / Le guignol**

Le théâtre de marionnettes et le guignol offrent des jeux de rôles intéressants, captivants et divertissants.

Les enfants peuvent s'identifier à des rôles, à des personnages qui sont presque toujours en relation avec les événements de la vie courante.

C'est l'occasion de digérer d'une façon ludique certaines situations vécues dans ou en dehors de la famille. Ce « je-glisse-dans-la-peau-d'un-autre » aide les enfants à mieux comprendre leur propre monde et celui des adultes. A l'inverse, par l'observation d'enfants impliqués dans un rôle du théâtre de marionnettes, l'adulte peut mieux comprendre le monde des enfants avec leurs angoisses et leurs attentes. A travers leur relation aux autres, les enfants apprennent à mieux se connaître et à faire l'expérience des comportements sociaux.

Ils doivent apprendre à s'adapter les uns aux autres, à faire des compromis et à gérer maints conflits. Il est important que les enfants puissent disposer d'un grand choix de marionnettes qu'ils peuvent éventuellement fabriquer eux-mêmes (voir le chapitre des activités artistiques).

### 3. L'apprentissage par projets

#### 3.1.

#### CRÉATION D'UNE HISTOIRE SONORE ET MUSICALE

Les histoires ne sont pas exclusivement faites pour être racontées ou lues. On peut les illustrer par des bruitages, des sons, et on découvrira que des petites histoires cachent parfois de nombreux événements musicaux.

En partant du texte, nous imaginons une histoire sonore, comme une pièce radiophonique. Chaque enfant choisit un rôle et réfléchit aux bruitages qui pourraient illustrer celui-ci : on peut utiliser sa voix, ses mains, divers matériaux ou instruments de musique. Et pendant que le narrateur raconte, ces bruitages viennent s'infiltrer dans le déroulement de l'histoire.

Pour préparer les auditeurs, on peut même introduire l'histoire par un prélude de bruitages ou de musiques appropriés. Enfin, l'histoire se clôturera en musique. Et lorsqu'on changera de rôle, l'histoire changera de visage.

Offrez une histoire sonore !

Pourquoi ne pas enregistrer notre histoire sur un support sonore ? ... Elle resterait accessible longtemps ! Armés d'un microphone cette fois, nous réitérons la procédure.

Et quelle sera la surprise lorsque les enfants réécouteront l'histoire pour se découvrir dans leur propre rôle !

Enfin, pour terminer, nous pourrons bricoler une jolie pochette illustrée pour le support sonore réalisé.

Un joli cadeau à offrir !

#### 3.2.

#### NOUS CRÉONS UNE COMÉDIE MUSICALE

Le cirque Allegretto	Mélodie: Dorothee Kreuzsch-Jacob Texte : Renate Delhey
----------------------	---

Au cirque Allegretto – On s'amuse comme des fous

On peut y voir Emilio – Danser avec les loups. La la

La la la la la la la la

## Im Zirkus Pizzikato

Text/Melodie: Dorothee Kreusch-Jacob

1. Im Zir-kus Piz - zi - ka - to, da ist es wun-der-schön. Da  
kannst du für zwei Pfen-nig den dum-men Au - gust sehn. La la  
la la la la la la la la la la la

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <p>2. Au cirque Allegretto<br/>On s’amuse tout le temps.<br/>Les clowns font d’la musique<br/>applaudissent<br/>Sur de drôles d’instruments !<br/>La la la ...</p> | <p>4. Au cirque Allegretto<br/>Les chats sont rigolos<br/>Ils font des pirouettes<br/><br/>En dansant le tango !<br/>La la la ...</p> | <p>6. Au cirque Allegretto<br/>Le public est ravi<br/>Les enfants<br/><br/>et les adultes aussi<br/>La la la...</p> |
| <p>3. Au cirque Allegretto<br/>Il y a des chiens savants<br/>Qui font le tour de la piste<br/>Sur le dos des éléphants.<br/>La la la ...</p>                       | <p>5. Au cirque Allegretto<br/>On est bien étonné<br/>lorsque la troupe Saltini<br/>voltige sans tomber.<br/>La la la ...</p>         |   |

A part les clowns, le cirque offre bien d’autres surprises. Et si c’était le point de départ pour la création d’une nouvelle chanson ? Les enfants pourraient illustrer le texte et inventeraient une mélodie. Pourquoi ne pas réaliser une comédie musicale sur le thème du cirque pendant une après-midi ? Les strophes seraient créées à partir des suggestions des enfants et selon les costumes disponibles. Dès qu’une strophe est créée, on la joue en la chantant et en mémorisant la mélodie de la chanson. Enfin, on recherchera un nom pour le cirque.

Le contenu de la chanson sera illustré et chacun aura un rôle à jouer dans cette comédie musicale construite autour du cirque.

Enfin, les places pour les spectateurs sont installées, le rideau est tiré et les enfants ont préparé eux-mêmes les billets d’entrée.

Sur chaque place destinée aux spectateurs, on déposera un petit instrument de musique ; ainsi le public sera invité à participer au spectacle. De plus, il reprendra le refrain avec les enfants et accompagnera ceux-ci avec les instruments. La chanson qui nous mène à travers le programme fait office de scénario et les nombreuses reprises du refrain donnent le temps aux enfants de se préparer et de présenter leurs numéros artistiques.

## 4. Objectifs de développement et exemples

- **OD 5.1.1** L'enfant perçoit et identifie des sons, des bruits, le vacarme et le silence, il imite des sons et des bruits.

*Il imite les cris des animaux, les bruits de l'environnement, les tonalités des instruments de musique.*

*Il écoute les autres ( Le téléphone sans fil, les messages soufflés dans l'oreille).*

*Il identifie les bruits de l'environnement proche ou éloigné : les bruits de la classe voisine, du couloir, du jardin, de la rue,...*

*Il reconnaît les sons provoqués par différentes matières ; par exemple le sons de l'eau qui coule du robinet ( goutte à goutte, à flot, en éclaboussant,...) ; l'eau que l'on verse dans une bouteille, un vase, une baignoire ; les gouttes de pluie sur la vitre ; le chant du ruisseau ; le bruit de la cascade, de la mer,...*

*Il identifie des situations sonores présentées par l'enseignant.*

*L'enfant « entend » le silence dans des situations multiples.*

*L'enfant différencie le sons aigus des sons graves. Il en va de même pour les voix. Au cours du jeu « Le chat et la souris », la souris ne peut bouger qu'au signal sonore aigu tandis que le chat bouge au signal sonore grave.*

*L'enfant suit la main de l'enseignant lorsqu'il s'agit de produire un son grave ou un son aigu.*

*A l'aide de sa voix, il peut produire des sons de plus en plus longs.*

*Il chante un son dont la durée est déterminée par la main de l'enseignant.*

*Il reproduit l'intensité d'un son ou d'une série de sons à l'aide de sa voix, d'un instrument ou par des gestes.*

*A partir d'une série de sons donnés, l'enfant dessine le graphique des sons qu'il a perçus.*

*Il produit des sons et des bruits à l'aide d'objets divers comme des ciseaux, du papier, des clés,... il laisse rebondir différentes balles, il glisse une chaise, il secoue des billes dans une boîte de métal... ; il bat, frotte, tire, gratte, secoue les différents objets.*

- **OD 5.1.2** L'enfant perçoit et vit le rythme à travers la musique et le chant.

*Dans une chanson, l'enfant respecte les pauses musicales en plaçant une respiration, un battement des mains ou par le son d'un instrument de musique.*

*Tout en respectant le « pouls » ( le rythme) d'une chanson ou d'une mélodie, l'enfant découvre des rythmes, des mesures variés ( la marche, la valse, la berceuse) en se déplaçant dans l'espace.*

- **OD 5.1.3** L'enfant reconnaît des structures de rythmes, des mélodies, il peut les reproduire ou les recréer.

*Il prononce en rythmant son propre prénom, le prénom d'un autre.*

*Il récite des phrases courtes en utilisant des rythmes différents.*

*Il dit le texte d'une chanson en respectant le rythme de celle-ci.  
L'enfant frappe le rythme d'une chanson ( dans ses mains ou avec un objet).  
Il reproduit un rythme donné, par exemple en jouant à « l'écho ».  
Avec son partenaire, il joue à transmettre ou à recevoir une structure rythmique (le jeu des ondes).  
Il répond à un rythme donné ( Le jeu de la question et de la réponse).*

- **OD 5.1.4** L'enfant reconnaît , récite et chante des chansons enfantines, des comptines ou des petits poèmes.
  
- **OD 5.1.5** L'enfant domine progressivement sa voix et les possibilités qu'elle offre.

*Il essaie les différentes possibilités d'expression de sa propre voix, il produit des sons à l'aide de sa voix ( parler, chanter, chanter en sourdine, chuchoter...)*

*Il reproduit des mélodies en se servant de syllabes ( la, la, la, pom, pom, pom,...).*

*Il peut reconnaître et reproduire une courte mélodie.*

- **OD 5.1.6** A l'aide de sa voix ou d'instruments sonores, l'enfant capte et intriorise différents sons et tonalités.

*Il découvre la variété des résonances d'objets ou d'instruments.*

*Il frappe sur des récipients variés en verre ( tout à fait remplis, à moitié remplis, vides,...) en vue d'expérimenter, de reconnaître, de différencier et de produire des sons différents.*

*Il perçoit les caractéristiques sonores de certains instruments de musique.*

- **OD 5.1.7** L'enfant participe en tant que spectateur et de façon interactive à des activités théâtrales adaptées à son âge.
  
- **OD 5.1.8** L'enfant exprime ses propres sensations, ses expériences, ses pensées et ses sentiments personnels par des mots et des gestes.

*Il s'exprime à travers une marionnette, par exemple.*

- **OD 5.1.9** L'enfant se glisse dans la peau d'un personnage de son environnement et le présente au public.

*Il imite les différents comportements et attitudes de son papa, de sa maman, de l'enseignant, d'un cycliste, d'un acteur, d'une marchande...*

- **OD 5.1.10** L'enfant développe ses talents et ses dons dans l'interprétation de situations fictives.

*Avec ses camarades, l'enfant simule un voyage dans l'espace, un conte, un moulin à vent, un dialogue avec un animal ou avec un objet.*

- **OD 5.1.11** L'enfant représente des faits vécus en utilisant le langage ou en insérant des séquences muettes laissant la place à la créativité.

*Il mime une situation vécue par des gestes : un métier, un accident, un sentiment vécu comme la peur, la joie, la tristesse.*

- **OD 5.1.12** L'enfant illustre des sons par des mouvements corporels.

*Il peut ainsi illustrer les voix, les instruments, des personnes ou des animaux (voir « Pierre et le loup ») par des mouvements, gestes, attitudes adéquates. (L'oiseau, le loup, le canard, le chasseur, Pierre,...)*

- **OD 5.1.13** L'enfant trouve du plaisir à répéter les mêmes mouvements, il peut créer quelques pas de danse et accompagner spontanément une musique par ses gestes.

*Il peut interpréter la suite des mouvements d'une danse (plusieurs mouvements successifs).*

*Il peut inclure en s'appuyant sur la musique, des pas de danse ou des mouvements corporels spontanés.*

- **OD 5.1.14** L'enfant imite les autres et il développe son style personnel à travers sa façon de danser.

*Il essaie de composer et de présenter lui-même des mouvements illustrant les différentes façons de danser ( la marche, la valse, le Rock-and-Roll,...)*

- **OD 5.1.15** L'enfant développe sa motivation et sa curiosité pour découvrir les formes de l'expression corporelle d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs.

*Après avoir regardé un théâtre de marionnettes, un dessin animé, un ballet d'enfants, un film documentaire, l'enfant essaie d'imiter les formes d'expression corporelle et musicale qu'il y a découvertes.*

- **OD 5.1.16** Dans le monde qu'il expérimente, l'enfant découvre des messages audiovisuels spécifiques.
- **OD 5.1.17** L'enfant change l'ordre chronologique d'une série d'objets, de dessins, d'images, d'imprimés, de sons, de tons ou de bruits et construit une nouvelle histoire à partir de ces nouveaux éléments.

## 5.2. LES ARTS PLASTIQUES

### 1. Tâches et objectifs

Dans le domaine des arts plastiques, l'école maternelle a pour mission de faire progresser l'enfant dans la découverte et le développement de ses forces créatrices, de ses facultés de perception et de conception.

- Au sein d'une action commune, la production personnelle est le vecteur du développement de la pensée et des sentiments, par lequel l'enfant peut déployer l'imagination nécessaire à une production créative. Ce processus passe nécessairement par les principes élémentaires qui sont l'expérimentation et le jeu.

L'action créatrice est présente dans toutes les activités au cours desquelles l'enfant a la possibilité d'exprimer et de « digérer » les expériences vécues à l'aide des matériaux les plus divers.

- A travers leurs productions esthétiques, les enfants expriment leur réalité du moment ; ils nous dévoilent leur façon de percevoir cette réalité, leur façon de penser et de ressentir et leur façon d'assimiler les émotions et les problèmes vécus. Vu sous cet angle, les expériences esthétiques vécues au cours des activités d'art plastique constituent pour les enfants les prémisses élémentaires à la perception, à la reconnaissance et à la compréhension du monde qui les entoure.

## 2. Domaines d'activités et suggestions

2.1

### Les créations artistiques

(OD 5.2.2 à 5.2.3, 5.2.5, 5.2.6)

Peindre et dessiner  
Pétrir, modeler, former  
Construire et assembler  
Déchirer, coller, couper, imprimer, plier  
Enfiler, tresser, coudre et tisser  
Créer avec des matériaux multiples

2.2

### Contempler et commenter l'art

(OD 5.2.1 à 5.2.4)

Regarder, observer, percevoir, ressentir, interpréter...

### 2.1.

## LES CRÉATIONS ARTISTIQUES

En un premier temps, l'activité créatrice n'est pas un objectif en soi. D'une façon ludique, les enfants font d'abord l'expérience des différents matériaux disponibles afin d'en découvrir les caractéristiques respectives et de pouvoir en tenir compte lors des activités proposées.

Cette expérimentation des matériaux est importante ; il s'agit de reconnaître les possibilités qu'ils offrent et les limites qu'ils imposent. Certaines matières exigent des connaissances techniques élémentaires. Il est nécessaire de bien informer les enfants avant qu'ils ne puissent en disposer librement.

Néanmoins, malgré un soutien assidu et malgré les informations transmises, l'enseignant doit rester vigilant dans l'acceptation et le respect des particularités de chacun.

### ➤ Peindre et dessiner

L'enfant ne fournit pas la reproduction exacte de **notre** réalité, il représente son monde à lui.

Les proportions, les couleurs et leurs intensités dévoilent une force d'expression et une interprétation personnelle correspondant au stade du développement propre de chaque enfant.

Pour lui, peindre et dessiner ne sont pas nécessairement des synonymes de plaisir. La concentration et l'ardeur de l'enfant qui peint et qui dessine sont les signes d'une confrontation sérieuse avec les situations représentées.

- Le papier-cadeau

Sur de grandes feuilles de papier, les enfants dessinent à la couleur à l'eau différents motifs pouvant convenir pour la fabrication de papier-cadeau. L'enseignant encourage les enfants à tracer de grandes lignes droites, brisées, courbes,... ou à imprimer le papier à l'aide des empreintes des mains, des doigts,... préalablement colorés.

- Dessiner des animaux imaginaires à la craie mélangée au sucre

Il faut :

- 3 cuillères à soupe de sucre semoule à faire fondre dans un gobelet contenant de l'eau chaude ;
- laisser ramollir la craie dans ce liquide pendant 20 à 30 minutes (la craie ne fondra pas, elle deviendra molle) ;
- peindre sur un support de papier (Tonpapier ?) de couleur vive et laisser sécher ;

La craie séchée produira sur le dessin un effet poudreux et lumineux comme c'est le cas pour la peinture à l'huile.

- Peindre au service d'une bonne cause

Il arrive que des artistes s'engagent pour une bonne cause. Lors d'une initiative personnelle, les enfants découvrent que leurs créations artistiques peuvent acquérir une certaine valeur. De plus, les enfants font l'expérience de l'art comme une possibilité de pouvoir contribuer à un monde meilleur. Les œuvres des enfants sont collées sur un support en carton pour être ensuite vendues aux parents. L'argent récolté sera remis à des œuvres caritatives.

- L'expérience des couleurs

Au centre de cette expérience se trouve la couleur elle-même : il faut pouvoir la reconnaître, la nommer, l'expérimenter et la moduler en la plaçant dans des contextes (images) différents.

Matériel : des restes de rouleaux de papier peint, une blouse de peintre ( ou un tablier), des bocal ou des gobelets à eau, des pinceaux, des couleurs à l'eau et de la peinture au doigt.

L'expérience des couleurs se retrouve dans tous les domaines de la vie car chaque chose, chaque événement peut être associé à une couleur.

L'enseignant demande aux enfants de raconter les expériences et les liens qui les relient aux couleurs.

Souvent, les enfants ne se contentent pas de nommer les couleurs, ils les « racontent » dans leurs relations aux choses, aux plantes, à la lumière ou à une situation précise.

Ensuite, chacun se penche sur les couleurs mises à la disposition par l'enseignant.

Les couleurs à l'eau sont mélangées dans les gobelets respectifs. On peut les mélanger à volonté, les illuminer en les tenant à la lumière, les coucher sur papier...

Les peintures représentent des objets concrets ou abstraits de différentes couleurs. Les enfants décrivent les couleurs, ils justifient leurs choix, ils racontent ce qui les relie à ces couleurs-là et ce qu'ils ressentent devant elles. Sur des rouleaux de papier peint, on peut appliquer les couleurs vives de la peinture au doigt et bien sûr, on peut mélanger les deux sortes de peinture.

### ➤ **Pétrir, modeler, former**

Le point de départ du travail de modelage avec du matériel à modeler est la manipulation d'éléments naturels comme la terre, le sable, l'eau, l'argile.

Dans notre civilisation, ces matériaux qui stimulent la créativité, sont généralement trop peu accessibles aux enfants.

Les enfants ont besoin de plus d'espace et de temps pour des activités libres. La création spontanée nous dévoile l'originalité et l'expressivité de chaque enfant.

#### - Fabriquer de la pâte à modeler

Il faut :

- ✓ 400 g de farine
- ✓ 30 g de poudre d'alun (à la pharmacie)
- ✓ 200g de sel à mélanger à la pâte
- ✓ ½ litre d'eau à faire bouillir
- ✓ cuillères à soupe d'huile et
- ✓ 20g de couleur alimentaire.
- ✓

Bien mélanger le tout et bien malaxer la pâte.

#### - Former avec de la pâte à modeler

Matériel : de la pâte à modeler, comme l'argile, le « Fimo » ou éventuellement de la pâte à sel et des couleurs alimentaires.

Après une visite ou une excursion commune au zoo, au bassin de natation, dans le parc ou au cours d'un travail thématique comme les fruits, l'été... les enfants sont invités à représenter des objets, des personnes ou des situations à l'aide de la pâte à modeler. On peut utiliser des pâtes toutes prêtes de différentes couleurs (Fimo), de la pâte à sel colorée à l'aide de couleurs alimentaires ou de la pâte d'argile et de la pâte à sel d'une seule couleur pour la création de formes bien définies. Selon les capacités des enfants, les objets réalisés seront plus ou moins détaillés, plus ou moins dépouillés.

Au préalable, un travail préparatoire commun ou en groupes consistera à créer des formes élémentaires comme la bille, le cône, le cordon... de longueurs et d'épaisseurs différentes. Ensuite, chaque enfant pourra travailler individuellement, selon ses représentations personnelles. Enfin, les « œuvres » seront exposées et chaque enfant présentera ou racontera sa création et le contexte dans lequel elle a été réalisée.

## - Les figurines de savon

Voici une activité « aquatique » insolite : des restes de savon se transforment en figurines ou en tableaux figuratifs.

Matériel : - des bassines en plastique

- de l'eau
- des restes de savon ou des savons entiers
- des couteaux d'un couvert

Après avoir collectionné des restes de savon de toutes les couleurs, nous entamons un projet commun : celui de créer des figurines de savon. Les restes de savon doivent être bien mous avant que l'on puisse les former en les collant fermement les uns aux autres.

Après les avoir séchés au soleil, on peut les retravailler avec des couteaux émoussés et les transformer en silhouettes, fleurs ou figures insolites et fantaisistes. On peut également se servir de blocs de savons neufs et découper ceux-ci en morceaux entiers qui seront remodelés ensuite.

Une autre manière de faire est de râper des restes ou des morceaux de savon et de faire ramollir les copeaux ainsi obtenus dans de l'eau, pour les disposer en tableaux colorés sur l'asphalte.

Dans ce « bricolage-savon », l'imagination des enfants ne connaît pas de limites.

### ➤ **Construire, assembler**

Dans les jeux de construction, l'enfant crée l'espace d'après ses représentations personnelles. C'est en répétant, en essayant, en assemblant, en ordonnant les différents modules que l'enfant découvrira les principes et les lois statiques propres aux différents matériaux de construction.

Au contraire des blocs de construction, le matériel d'assemblage exige des habiletés d'emboîtement, de juxtaposition, de croisement... des éléments. Au centre de cette activité, il y a l'habileté et la capacité de relier les différents éléments entre eux.

- Les enfants jouent sur un « tapis de construction ». Ils ont conçu le plan d'une ville. Ils y construisent les buildings, les garages, ils aménagent les rues, les parkings...
- Les enfants construisent une pelle mécanique selon un modèle donné.

### ➤ **Déchirer, coller, couper, imprimer, plier**

Des expérimentations élémentaires autour d'une grande variété de papiers sont tout aussi indispensables que celles qui consistent à apprendre des techniques précises.

En travaillant le papier à la main, en le déchirant en grands ou petits morceaux, les enfants découvrent souvent des formes spontanées, insolites qu'ils s'amusent à identifier.

## - Les coccinelles

Dans un papier cartonné ( Tonpapier) de couleur verte, on découpe une grande feuille (végétale) dans laquelle on perce deux trous, de part et d'autre. Dans un papier cartonné de couleur rouge, on découpe deux coccinelles identiques que l'enfant décorera à sa guise.

Ensuite, on colle une ficelle le long de la première coccinelle, ficelle sur laquelle on colle la seconde coccinelle. On passe ensuite les bouts de la ficelle dans les deux trous de la feuille et on noue les deux bouts en dessous de celle-ci. Lorsqu'on tire la ficelle, la coccinelle se mettra à bouger d'avant en arrière, d'arrière en avant.

#### - Le hérisson de pailles( chalumeaux)

On découpe la silhouette d'un hérisson dans du papier cartonné, on coupe des pailles de longueurs égales et on les colle sur le dos du hérisson.

#### - Imprimer

Les toutes premières expériences avec les techniques d'imprimerie sont souvent le fruit du hasard (on imprime la trace des pieds mouillés sur le carrelage, la trace des mains sales sur le papier blanc...).

Ces constatations motivent les enfants à essayer d'autres techniques (imprimer avec des bouchons de tubes, des bouchons de liège, des boutons,...). La répétition d'un même motif invite à la structuration en rangées, en groupes, en formations diverses ( voir le chapitre du développement de la pensée mathématique).

#### - Des coupes (flûtes) élégantes

A l'occasion d'un anniversaire, chacun est invité à créer sa propre coupe : il en résultera une collection de pièces uniques qu'ils ne sera pas possible de confondre.

Matériel : des gobelets en plastique, du papier aluminium, du papier doré ou du papier de couleur, de la colle, du ruban adhésif autocollant double-face, des ciseaux, des boutons de toutes les couleurs...

Une table élégante et originale fait partie de la décoration d'une fête. Pour transformer un simple gobelet de plastique en une élégante coupe, il suffit de retourner un autre gobelet analogue au premier et de coller les bases des deux gobelets l'une sur l'autre. Le plus simple est d'utiliser du ruban adhésif autocollant sur les deux faces ou une colle qui ne détériore pas le plastique. Cette élégante coupe (ou flûte) sera ensuite entourée de papier aluminium, de papier doré ou de papier de couleur. On laissera un espace vide sur le bord supérieur de la coupe afin de permettre aux enfants de boire sans être gênés par le papier.

Pour terminer, la coupe sera décorée avec de jolis boutons de toutes les couleurs et le même motif décoratif sera repris sur les manches des couverts. Ainsi, chaque ensemble de verres et de couverts constituera un véritable « set » décoré de motifs identiques.

## ➤ **Enfiler, tresser, coudre et tisser**

...sont des formes élémentaires de travail basées sur un matériel spécifique et font partie intégrante des activités manuelles à l'école maternelle. Les enfants y apprennent les techniques qui servent à fabriquer des objets de la vie courante, même si actuellement, ces objets sont tous fabriqués de façon industrielle.

L'objectif est de faire connaître à l'enfant les phases de la fabrication des objets de son environnement.

### - Un métier à tisser automnal

Les enfants réalisent des tableaux multicolores avec des feuilles d'automne accrochées entre les fils d'un métier à tisser. Ces tableaux pourront être recomposés à la guise des enfants en remplaçant certaines feuilles par d'autres ou en les disposant autrement.

Matériel : des bâtonnets, des cordons, des feuilles d'automne.

Dans la forêt ou dans le parc, les enfants partent à la recherche de branches, de bâtonnets bien droits et de longueurs égales. De plus, ils ramassent des feuilles d'automne de toutes les couleurs.

De retour à l'école maternelle, ils se mettent au travail :

- les bâtons, reliés aux extrémités par des ficelles, constituent le cadre du métier à tisser. Dans ce cadre, l'enfant tend des fils horizontaux et verticaux en un réseau plus ou moins serré.

Il reste à disposer les feuilles d'automne entre les fils pour créer un joli tableau automnal original aux couleurs somptueuses. Ce tableau variera selon le goût des enfants.

## ➤ **Créer avec toutes sortes de matériaux**

Tous les matériaux naturels comme le sable, la neige, l'eau, les pierres, les fruits, les feuilles, les racines,... tout ce que nous trouvons dans le milieu naturel se prête au travail créatif et développe l'imagination et le goût de l'action.

### - Les tableaux – nature

D'après Arcimboldo, la nature est à la fois le maître, l'objet principal et le détail des tableaux construits avec des matériaux naturels. Les enfants collectionnent ces matériaux dans le jardin de l'école, dans le bois avoisinant, dans le parc : pierres, bâtonnets, pommes de pin, branchettes, feuilles mais également des bouts de papier...

De retour à l'école maternelle, les enfants peuvent disposer de ces matériaux et créer des « installations » artistiques à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école. Ils travailleront individuellement ou en groupes et pourront échanger du matériel.

Enfin, ils présenteront leurs œuvres mutuellement.

Si des objets doivent être collés sur du papier ou être reliés entre eux, l'enseignant mettra tout le matériel nécessaire à la disposition des enfants : la colle, le papier, les cordons,... Ce sont les enfants eux-mêmes qui décident des variations et de l'achèvement de leurs œuvres.

#### - Les balles de feutre de toutes les couleurs

Il s'agit de balles multicolores créées à partir d'un matériel hors du commun, de la laine retravaillée en feutre par les enfants et donnant naissance à des créations artistiques personnelles et hautes en couleur.

Matériel : de la laine à feutrer de différentes couleurs, du papier journal, du savon de Marseille, une râpe, de l'eau très chaude et de l'eau froide.

Le papier journal doit être humidifié afin que l'on puisse en former des boules de papier solides de la grosseur du poing.

Ces boules seront entourées, sans trop les serrer, de fils de laine à feutrer de différentes couleurs, pour que chaque enfant puisse créer sa propre balle selon les couleurs et les dessins qu'il préfère.

Ensuite, il faut râper un morceau de savon de Marseille en copeaux fins et faire fondre ceux-ci dans de l'eau très chaude. Les enfants froteront leur balle avec cette eau savonneuse jusqu'à ce que la laine en soit saturée.

Maintenant, il faut feutrer la laine en la frottant, en la massant jusqu'à ce que les filaments soient bien agglomérés. Lorsque les fibres de laine sont devenues un tissu de feutre bien compact, on presse celui-ci afin d'en extraire l'excédent de liquide.

Pour ce faire, les enfants pressent la balle de feutre contre une surface dure comme les dalles de la cour de l'école. (La balle deviendra plus petite et plus dure).

Enfin, il reste à rincer les balles de feutre à l'eau claire pour enlever les restes de savon et à les laisser bien sécher dans un endroit approprié.

## **2.2.**

### **CONTEMPLER ET COMMENTER L'ART**

« Permettre à un enfant d'accéder à l'art, c'est l'inviter à un voyage de découvertes dans son monde intérieur et dans celui des autres ».

À l'école maternelle, confronter les enfants aux œuvres d'art est une activité culturelle parmi beaucoup d'autres. Toutefois la dimension du « regard externe » et du « regard interne » utilisée ici, apporte un enrichissement dans la vie des enfants grâce à la diversité des approches, la condition préalable de réussite étant liée au plaisir et à la motivation pour l'art et pour les œuvres artistiques de l'enseignant lui-même.

Pour l'adulte, c'est sans aucun doute une expérience positive de voir s'éveiller et s'ouvrir le regard de l'enfant. Sensibilisé, stimulé par l'art, l'enfant apprendra à poser un regard plus différencié sur ce qu'il voit. C'est pour cela que l'école maternelle doit donner la possibilité aux enfants d'accéder aux œuvres d'art sous des formes, dans des lieux différents. Cela pourrait être une œuvre présentée dans des cadres variés, une œuvre posée sur un chevalet, une œuvre dans le cadre d'une exposition,...

A travers la contemplation d'œuvres d'art, les enfants auront accès aux valeurs véhiculées par l'école :

- Les compositions de formes, de couleurs invitent l'enfant à poser des questions, à faire des comparaisons, à reconnaître des liens ;
- Les représentations mentales stimulées par l'art invitent l'enfant à s'exprimer ;
- L'enfant devine que l'expression artistique dépasse le monde visible ;
- L'enfant est motivé pour s'exprimer oralement, il apprend à utiliser un lexique nouveau ;
- A travers le récit de la vie d'un artiste, l'enfant découvre que celui-ci a voulu faire passer un message aux hommes.

### 3. L'apprentissage par projets

#### 3.1.

#### **NOTRE ALBUM-PICASSO – DE L'OBSERVATION D'UN TABLEAU A LA CRÉATION D'UN TABLEAU**

Afin de motiver les enfants, l'enseignant compose un plat de fruits frais (oranges, mandarines, pommes, bananes, poires, kiwi...). Les enfants sont invités à prendre les fruits dans les mains, à les tâter, à sentir leurs odeurs (les yeux fermés), à décrire leurs formes, leurs couleurs.

Ensuite les enfants regardent l'œuvre de Picasso « Le plat de fruits » (nature morte) :

- Qu'est ce qu'ils ont de particulier, les fruits de Picasso ?
- Pourquoi l'artiste les a-t-il peints ainsi ?
- Comment sont les couleurs ?
- Avez-vous envie de mordre dans un de ces fruits-là ?

Alors les enfants désirent peindre « comme Picasso ». Au cours du travail, l'enseignant met l'accent sur les formes et surtout sur les nombreuses couleurs utilisées.

Les enfants découvrent qu'en mélangeant deux couleurs différentes, on en obtient une troisième : le jaune et le rouge forment l'orange, le bleu et le rouge forment le violet, le jaune et le bleu deviennent du vert. Et, ils constatent que selon les mélanges, il en résulte une multitude de variations de tonalités de verts, de bruns ou d'orange...

Nous examinons les travaux et nous les assemblons en un album, notre album-Picasso !

Variantes :

- Les enfants organisent une exposition de leurs tableaux en classe et invitent les parents à faire une visite.
- Si ce projet est réalisé par plusieurs classes, en même temps, l'exposition peut se tenir dans une galerie publique et les invitations s'adressent à un public plus large.
- Comme point de départ à un travail analogue, on se servira des œuvres d'autres artistes comme : « La famille » de Joan Miro, « Tournesols » de Vincent Van Gogh,...

### 3.2.

## **LES ARTS PLASTIQUES EN TANT QUE DÉCLENCHEURS D'UN PROJET PLUS ETENDU : « LES ANIMAUX DE LA FERME » ET « MIEUX COMPRENDRE LES ANIMAUX DOMESTIQUES**

- Comme point de départ, nous prendrons un livre illustré dans lequel l'action se déroule dans une ferme. Les enfants décident de représenter l'un des animaux dans un travail en atelier. Ils choisissent chacun l'animal qui leur plaît le plus : le cheval, la vache, le cochon,...Après avoir étudié des images de l'animal choisi, on tente de le représenter par des lattes en vue de fixer la taille voulue de l'animal. On mesure, on scie, on cloue, jusqu'à ce que l'animal choisi puisse rester debout sur ses pattes. Le ventre est formé par un treillis et est rempli de feuilles de papier journal roulées en boules.

Après avoir fixé le cou et la tête de l'animal, on l'enduit tout à fait de papier mâché dans le but de fermer ou de lisser tous les trous, tous les interstices. Enfin, les enfants enduisent des bandes de papier blanc de colle et les posent sur l'animal afin de « l'emballer » dans une peau lisse et uniforme : Les oreilles sont formées de morceaux de treillis et enveloppées de plusieurs couches de papier. Les queues sont reproduites le plus fidèlement possible. Un travail exigeant une dextérité particulière est celui de la formation des pis de la vache : il faudra compter sur l'aide substantielle de l'enseignant pour réaliser cette partie- là.

Après ce travail, les animaux devront « se reposer » pendant une ou deux semaines, afin de bien sécher. Enfin, pour ajouter la dernière touche au travail, les enfants décoreront et peindront leur animal selon leur goût. Exposés dans le hall ou dans le couloir de l'école maternelle, les animaux susciteront de par leur taille, l'admiration et l'étonnement de tous.

- Au départ de cet atelier de bricolage, les enfants travaillent sur un projet commun. Ils dessinent leurs animaux préférés à l'aide de différentes techniques, de bricolages, de pliages ou à l'aide d'outils. Ils sont soutenus par de nombreux ouvrages de référence illustrés concernant le thème choisi. Les enfants s'ouvriront au monde animal de différentes façons : via les chansons, les histoires sonores, les séances de rythmique, les expériences...

Dans la cuisine, les produits fournis par les animaux seront au menu : le lait, le beurre, les œufs,...

Les animaux de compagnie comme le lapin, le chat, le hamster ou le canari pourront être amenés en classe et les enfants, assis en cercle autour de l'animal, pourront les observer à leur guise.

Alors, les questions fuseront : les caractéristiques extérieures, les besoins en nourriture, en soins,... tout cela sera élucidé au cours du projet.

De plus, on fera des excursions dans les fermes avoisinantes, où les enfants visiteront les étables et où le fermier leur montrera et leur expliquera toutes les machines, tous les outils nécessaires au bon fonctionnement d'une entreprise agricole.

On pourra aussi se rendre au refuge pour animaux ou à la clinique pour les petits animaux pour se renseigner sur les animaux abandonnés ou non désirés.

Enfin, les différents groupes de travail organiseront une exposition de toutes les réalisations autour de ce projet. Des panneaux de photos illustreront les activités et les travaux pratiques autour du thème des animaux de la ferme et des animaux domestiques.

Grâce aux différentes excursions et visites réalisées, les enfants auront eu l'opportunité de voir les animaux de près, de les toucher et même de sentir leur odeur particulière...

## 4. Objectifs de développement et exemples

OD 5.2.1 L'enfant développe son sens esthétique ( sa sensibilité vis- à-vis de l'art et de la création artistique) par l'essai et l'analyse ;

*Il se rend à une exposition d'art .*

*Il contemple des œuvres de Picasso, il exprime ses sensations dans le cercle de discussion et fait de la peinture à la façon de Picasso.*

OD 5.2.2 L'enfant différencie et explore les couleurs, les formes, les matériaux, les volumes ;

*Il peint avec les doigts, à l'aide d'une boule ou d'un morceau de tissu, à la brosse, à l'aide d'un rouleau, d'un pinceau ou de plumes.*

*Il crée des peintures décoratives, un patchwork en utilisant de la laine, du fil, des branches, du tissu, du papier...*

*Il travaille avec de la pâte à modeler, de l'argile, de la pâte à sel, de la neige, du papier mâché...*

*Il bricole différents objets : des masques d'animaux, des instruments de musique, des paysages miniatures... et utilise pour ce faire divers matériaux naturels.*

*Il expérimente les couleurs, les tons et les nuances, il fait des mélanges et apprend à connaître des combinaisons de couleurs.*

OD 5.2.3 L'enfant développe sa mémoire visuelle par la reconnaissance d'éléments plastiques ;

*Il observe l'environnement proche avec ses composantes isolées ( un paysage, la ferme, la gare, l'école,...) et le reproduit de mémoire dans le bac à sable, à l'aide d'un dessin, de blocs à construire, de blocs Lego,...*

OD 5.2.4 L'enfant nomme et décrit les éléments concrets qu'il a découverts dans une œuvre artistique ;

*Il classe des reproductions d'œuvres d'art et argumente sa façon de procéder.*

OD 5.2.5 Seul ou en groupe l'enfant utilise différentes techniques ainsi que des matériaux plastiques en vue de réaliser une œuvre concrète ( un graphique, une impression, un dessin, de la peinture, un collage, un modelage) ;

*Il utilise différentes techniques et différents objets afin de concevoir une œuvre d'art pour une exposition : déchirures, découpages, modelages, imprimeries, peintures,...*

OD 5.2.6 L'enfant représente ses impressions à travers une création artistique et plastique, il savoure le plaisir de rechercher et de trouver ;

*Après l'avoir écoutée, il modèle les personnages principaux d'une œuvre musicale ( voir : « Pierre et le loup »).*

## LES MATHÉMATIQUES

### 2. Domaines d'activités et suggestions

<b>2.1</b>  <b>Développer les notions du temps et de l'espace (voir aussi orientation dans le monde et psychomotricité).</b> (OD. 6.1.5, 6.1.9, 6.2.12)	<b>2.1.1 ... par rapport à son propre corps</b> (OD. 6.1.1)	1. Prise de conscience du corps
	<b>2.1.2 ... par rapport aux objets</b> (OD. 6.1.2, 6.2.2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jeux de mouvement</li> <li>➤ Relations des objets vis-à-vis du corps</li> <li>➤ Relation d'objet à objet</li> </ul>
	<b>2.1.3 ... par la construction, le pliage, les formes et le dessin.</b> (OD. 6.1.1)	2 Matériaux naturels 3 Matériel usuel et déchets 4 Matériel structuré
	<b>2.1.4 ... par le classement des événements dans le temps</b> (OD. 6.1.8, 6.1.10)	5 Notions de temps 6 Rythmer les temps de la nature 7 Rythmer les temps donnés 8 Représenter des activités et des récits
	<b>2.1.5 ... par le classement des objets</b> (OD. 6.1.2)	9 Reconnaître des caractéristiques
<b>2.2</b>  <b>Mesurer</b>	<b>2.2.1 ... par la comparaison concrète</b> (OD. 6.1.3, 6.1.4)	10 Au niveau des sens et des sentiments 11 Au niveau des grandeurs
	<b>2.2.2 ... à l'aide d'une unité</b> (OD. 6.1.4, 6.1.6, 6.1.7)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A l'aide d'unités naturelles</li> <li>➤ A l'aide d'unités standardisées</li> </ul>
	<b>2.2.3 ... par le constat de l'invariance</b> (OD. 6.1.5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Contrôle de l'invariance des grandeurs</li> </ul>

<b>2.3</b>  <b>Développer la notion des nombres et des opérations</b>	<b>2.3.1 ... par le classement en ajoutant le regroupement, l'appartenance</b> (OD. 6.2.1, 6.2.4, 6.2.5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Classer</li> <li>➤ Comparer</li> <li>➤ Mettre en ordre</li> <li>➤ Classer deux par deux</li> </ul>
	<b>2.3.2 ... par le comptage</b> (OD. 6.2.3, 6.2.5, 6.2.6, 6.2.7, 6.2.8, 6.2.9, 6.2.10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Déterminer la quantité</li> <li>➤ Reconnaître, lire et écrire des nombres</li> <li>➤ Comptages</li> <li>➤ Faire la différence entre l'aspect cardinal et l'aspect ordinal et l'aspect ordinal des nombres</li> </ul>
	<b>2.3.3 ... par les opérations</b> (OD. 6.2.11)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Structures additives</li> <li>➤ Structures multiplicatives</li> </ul>

## 2. Domaines d'activités et suggestions

### 2.1

#### **DEVELOPPER LA NOTION DU TEMPS ET DE L'ESPACE ( V. AUSSI ORIENTATION DANS LE MONDE ET PSYCHOMOTRICITE)**

Les notions du temps et de l'espace se développent plus ou moins au même moment chez l'enfant puisqu'il vit le déroulement des événements en relation avec le temps et l'espace. Un bon développement de ces notions lui facilitera les tâches de la vie quotidienne et constitue la base d'un apprentissage le plus efficace possible.

La conception de l'espace par l'enfant devra passer par la découverte de celui-ci et ensuite par sa représentation en modèle tridimensionnel.

L'enfant accèdera à la conception du temps à travers les événements quotidiens. Il devra vivre des occasions multiples pour faire ses propres expériences et pour développer à travers ses sens une représentation du temps dépassant le vécu concret.

##### 2.1.1 ... par rapport à son propre corps

###### ➤ **Prendre conscience de son corps à travers des jeux de perception, des comptines et des chants**

- Chants et comptines animés : « Genou-pied » ;
- Puzzle : les parties du corps ;
- Suivre les consignes les yeux fermés ;
- Poser alternativement les mains sur une feuille, les contourner, les comparer...
- Se représenter ;
- Différencier la partie droite et la partie gauche de son corps ;
- Prendre les empreintes des pieds et des mains :
- ...

##### 2.1.2 ...par rapport aux objets

###### ➤ **Jeux de mouvements**

Introduire les notions telles que devant, derrière, à droite, à gauche, en dessous, au-dessus, à côté, entre, à l'intérieur, à l'extérieur et les mettre dans un contexte logique.

###### ➤ **Au moyen d'objets par rapport au propre corps**

- Qui est assis ? Qui est immobile ? Qui court ? devant, derrière,...
- Percevoir l'épaisseur d'un arbre en l'entourant avec les bras.
- Comparer sa taille à celle d'un autre : plus grand que, plus petit que, aussi grand que...
- Inventer des labyrinthes et les parcourir.

### ➤ **Au moyen des relations d'objets à objets**

- Retrouver les parties d'une image globale, puzzle...
- Trouver les éléments manquants d'un dessin et les ajouter ;
- Rétablir différentes formes à l'aide des pièces d'un puzzle, par exemple reconstituer la pleine lune à partir d'un croissant de lune ;
- Jeu de Kim : qu'est-ce qui manque ? Qu'est-ce qui a changé ?
- Jeu de Memory ;
- Deviner des objets d'après leur description ;
- Retrouver l'intrus dans une série d'objets ;
- Activités libres à partir d'un matériel riche et varié.

#### 2.1.3 ... par la construction, le pliage, les formes et le dessin

### ➤ **... à l'aide de matériaux naturels dans le bois, dans la cour, en classe...**

- Inventer ou imiter des constructions (maisons, châteaux, tipis, avions, bateaux, constructions, fantaisies imaginaires...) avec des branches, des bâtons, des pierres, de la mousse, de l'écorce...
- Développer la représentation en construisant des paysages miniatures avec du sable, de l'argile, de la plasticine,...
- Classer, enfiler, sécher des matériaux naturels (feuilles, pierres, fruits, fleurs,...)
- ...

### ➤ **... à l'aide de matériaux usuels ou de déchets**

- Inventer et imiter des constructions (tour, rue, gratte-ciel, avion, pont...) à l'aide de carton, de rouleaux, de planchettes...
- Développer la représentation spatiale à l'aide de boutons, de vis, d'attaches, de couvercles...
- Classer, poser des matériaux usuels ou des déchets ;

### ➤ **... à l'aide de matériel structuré (Legos, playmobiles, cubes,...)**

- Imiter et inventer des constructions (la tour, l'école, la classe,...)
- Développer les représentations spatiales comme des paysages miniatures
- Classer et poser du matériel structuré ;

#### 2.1.4 ... par le classement des événements dans le temps

### ➤ **Conception des notions de temps**

Au cours des récits et des activités, des situations multiples d'événements chronologiques qui se présentent, l'utilisation des expressions telles que avant, après, pendant, maintenant, tôt, tard, alors, bientôt, aujourd'hui, demain, hier... sera courante.(v. aussi langue maternelle)

➤ **Mise en évidence des rythmes naturels** (jour, nuit, saisons...)

- Observer les saisons et créer des liens : l'automne et la chute des feuilles

l'hiver et le bonhomme de neige  
le printemps et les jonquilles  
l'été et les jeux dans l'eau

- Illustrer et documenter à l'aide de dessins et de photos le déroulement des saisons dans un album.
- Observer les différentes phases de l'évolution des plantes et des animaux, les dessiner et représenter leur durée sur la ligne du temps : de la graine au haricot, de l'oignon à la tulipe, de l'oeuf au poussin, du têtard à la grenouille...

➤ **Mise en évidence des rythmes standardisés (les jours, les mois, les heures,...)**

- Compréhension et conception du temps à travers le déroulement régulier de la journée : après l'accueil, le cercle du matin, puis le temps de travail ... Chaque phase sera représentée par un symbole qu'on cache quand la phase est terminée. (Même procédé pour les jours, les anniversaires...)
- Noter les activités exceptionnelles : le lundi, nous allons nager ; le jeudi nous travaillons à l'ordinateur ; le vendredi nous faisons de la psychomotricité...
- Noter les anniversaires des enfants sur un calendrier.

➤ **Représentation d'activités et de récits**

- Sur le calendrier de la classe, sur la ligne du temps, dans un album
- Lors de jeux de rôles ou de théâtre de marionnettes
- Par des dessins et des photos.

2.1.5 ... par le classement d'objets

➤ **Conception des propriétés**

Lors des manipulations multiples de figurines et d'objets, reconnaître des caractéristiques telles que rond, pointu, anguleux, courbé, droit ... (v. aussi langue maternelle) :

- Palper et décrire des objets cachés sous un foulard
- Former des corps simples en plasticine
- Reconnaître et citer la forme des objets (triangulaire, carré, rond,...)

➤ **Classification des objets suivant leurs caractéristiques**  
(cercle, carré, triangle, cube, rectangle,...)

- Chercher des formes géométriques de base dans l'environnement de l'enfant et sur des dessins.
- Classer les formes.
- Attribuer un nom à chaque famille de formes
  - une seule propriété : l'ensemble des cercles
  - deux propriétés : l'ensemble des cercles rouges
  - trois propriétés : l'ensemble des gros cercles rouges

## 2.2 MESURER

2.1.1... par la comparaison concrète des propriétés

- **Au niveau des sens et des sentiments** (v. aussi orientation dans le monde)

Le jeu des contraires liés au cinq sens : amer-sucré, fort-doucement, joyeux-triste, captivant-monotone...

- **Au niveau des grandeurs**

- Lors des activités, utiliser des termes tels que plus long, plus court, plus petit, plus gros, plus fin, plus large, plus bas, plus lourd, plus léger que...
- Construire une tour plus haute que l'appui de fenêtre.
- Qui est plus grand, plus petit que la clôture ?

2.2.2 ... à l'aide d'une unité

Exprimer la relation entre l'unité et l'objet à mesurer par un nombre :

- **... avec des éléments naturels** (pied, pas, coude, récipients divers...)

- remplir un récipient à grand volume (aquarium, caisse, tonneau, baignoire...) avec un récipient à petit volume (gobelet, verre, bouteille, cubes, ballons...)
- recouvrir une grande surface (sol, feuille...) par une petite surface (carrelages, livres...)
- mesurer une grande longueur (hauteur du mur, longueur de la classe...) à l'aide d'une longueur plus petite (crayon, coude...)
- mesurer le temps en observant le soleil.
- comparer le poids de deux objets en les souspesant dans les mains.

- **... à l'aide d'unités standardisées (mètre, litre, kilo, euro, jour, semaine, minute) et à l'aide d'instruments de mesure spécifiques (balance, ligne du temps, mesures de capacité, sablier,...)**

- déterminer sa taille à l'aide du mètre : aussi grand que..., plus grand que..., plus petit que un mètre
- lors des activités culinaires, faire des courses : 1l de lait, 1 kg de farine, 1kg de sucre, ¼ kg de beurre, 4 oeufs...
- pour fixer le temps d'une histoire, d'un jeu... utiliser une horloge, un sablier...

1. ... par le constat de l'invariance

➤ **Vérifier l'invariance dans des activités concrètes au niveau :**

- des mesures de longueur ( la longueur du lacet reste la même si nous l'enroulons)
- des volumes (le volume de la soupe reste le même lorsque nous la transférons dans une assiette ou une louche)
- des masses ( la masse de la plasticine ne varie pas suivant des différentes formes (boule, saucisse,...) que l'on lui donne.

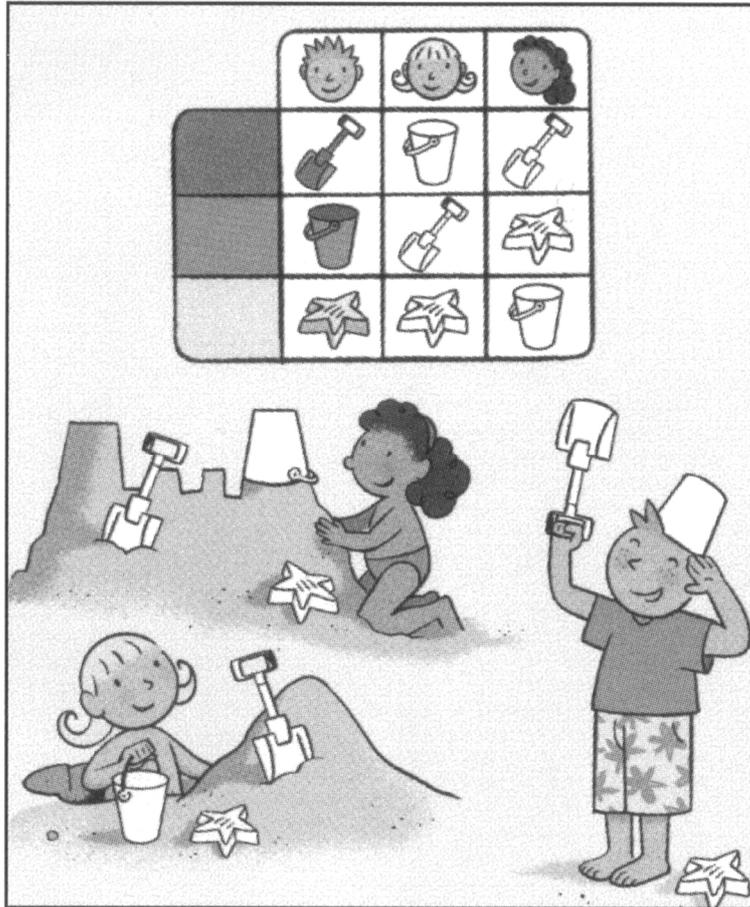
## 2.3.

### DEVELOPPER LA NOTION DES NOMBRES ET DES OPERATIONS

#### 2.3.1 ... par le classement, le regroupement, l'appartenance

- **En classant les objets suivant différentes propriétés telles que la couleur, la forme, la taille, le poids, la qualité et par la maîtrise des expressions « égal, différent, faux ».**
- Pendant les activités culinaires, l'enfant classe les biscuits suivant leur forme : ronds, en forme d'étoile, en forme de coeur...
- Dans le jardin de l'école, faire observer quatre fleurs printanières : le perce-neige, la pâquerette, le crocus et la jonquille.  
Diviser la classe en quatre groupes, bricoler une des quatre fleurs, la monter sur une tige en bois et piquer les fleurs suivant des indications précises sur un bloc de mousse. Ensemble, on parlera des caractéristiques de chaque fleur et on les groupera sur un plan horizontal représentant quatre parterres de fleurs.
- Observer des photos d'animaux placés sur la table : chercher ceux qui vivent dans l'eau, ceux qui n'ont pas de plumes, ceux qui volent, ceux qui nagent, ceux qui vivent à la ferme....
- Dessiner le contour de différents objets en les posant sur un support en carton. Les enfants doivent dessiner chaque objet correspondant à la forme.
- Classifier des objets dans un tableau à double entrée, selon leurs couleurs, leurs formes...
- Colorier à l'aide d'un tableau à double entrée :

Trois enfants jouent dans le sable :  
Dans le tableau, colorie d'abord les objets  
de chaque enfant. Maintenant, tu peux  
également colorier les objets des enfants  
dans le dessin.



- Classer les objets suivant une ou plusieurs propriétés négatives : en jouant, mettre les perles non rouges de côté...

➤ **En comparant différents objets et en constatant les différences**

- Suivant des critères tels que : plus froid que, aussi long que, plus tard que, le plus grand, le plus lourd, le plus fin... ;
- Suivant des critères au niveau de la forme : rond, triangulaire, carré, en boule, en cube... ;
- Suivant des critères de couleur et de forme : rond et rouge, rond et bleu, non rouge et gros, rouge mais non gros... ;
- Suivant des critères de nuance : vert clair, vert foncé...

➤ **En classant suivant un ordre précis**

- Bricoler des bâtonnets bandés de même grandeur en les superposant ( bricoler des étoiles en paille ; décorer à l'aide de franges...)
- Classer du plus petit au plus grand et inversement, en plaçant les objets l'un à côté de l'autre.
- Le jeu des cylindres : les enfants essaient de placer dix cylindres de grandeur décroissante de telle manière qu'ils forment un escalier. Quel est le plus grand cylindre ? Le plus petit ? Peux-tu construire l'escalier en commençant par le plus petit cylindre ? Dessine l'escalier ! Après quelques manipulations de matériel structuré ( Kapla, Montessori, Cuisenaire...), l'enfant pourra construire l'escalier spontanément.
- Reconnaître, continuer ou inventer une suite logique de figures, de modèles, d'ornements suivant des modèles, des rythmes donnés.

➤ **En associant deux éléments complémentaires**

- associer des objets usuels : la tasse et la sous-tasse, l'oeuf et le cocotier, l'auto et le garage, les jeux et les compartiments respectifs...
- Associer des objets dessinés (relier chaque enfant à sa balle,...)
- Comparer les quantités : plus que, moins que, autant que, moins que, de trop, trop peu, le plus, le moins... ( Il y a-t-il plus de filles que de garçons ? Place le même nombre d'oeufs dans deux, trois, quatre ... nids).

### 2.3.2 ... par le comptage ( compter, décompter)

La notion des nombres ( 1,2,3,4,5,6...) en établissant la relation entre le nombre et les objets.

La comptage peut se poursuivre jusqu'à dix ou douze et même au-delà si l'enfant le désire, tout en sachant que la notion des grandeurs n'est pas nécessairement fixée par ce comptage.

La technique de ces comptages s'effectuera en touchant chaque objet.

On veillera à n'oublier aucun objet, à ne pas compter deux fois le même et on apprendra à compter avec les yeux et à compter les objets par groupe de deux ou de trois. A cette occasion l'enfant apprendra aussi à ne pas se laisser irriter par des changements spatiaux (= invariance).

#### ➤ **Déterminer le nombre d'objets**

- Compte les noix qui se trouvent dans le panier !
  - Ecoute le nombre de fois que je frappe dans les mains !
  - Combien de lampes y a-t-il sur le bord du parking ?
  - Relie un certain nombre d'objets au chiffre correspondant.
  - Reconnaître simultanément un ensemble de six objets maximum (avec les yeux sans comptage) et connaître les représentations structurées d'un nombre (jeux de dés, de dominos, collier de perles...)
- Les enfants prennent des gobelets et les placent sur la table : avons-nous plus ou moins de gobelets qu'avant ? (= invariance)

#### ➤ **Reconnaître, lire et écrire des nombres**

- Nous bricolons une maison de nombres en classe et/ou un jardin de nombres à l'extérieur. Chaque nombre occupe sa propre chambre avec son intérieur propre. Dans la chambre du chiffre « 1 », tous les objets y sont une fois, dans la chambre du chiffre « 3 », tous les objets y sont trois fois... Un élément important sera « le drapeau des nombres » sur lequel les nombres seront représentés par des points en groupements symboliques.
- Le jeu des boutons : (avec partenaire) sur 10 couvercles se trouvent les chiffres de 1 à 10. Un enfant lit les chiffres à haute voix, l'autre pose le nombre de boutons cités.
- Nous organisons un magasin en classe. Les prix seront affichés d'un côté avec des points et de l'autre côté avec les chiffres.

#### ➤ **La suite des nombres de 1 à ... à l'aide de jeux de langage, de comptines, de chants :**

Un, deux, trois, je vais dans les bois.  
Quatre, cinq, six, cueillir des cerises.  
Sept, huit, neuf dans mon panier neuf.  
Dix, onze, douze, des cerises toutes rouges.

L'enfant peut également mimer la comptine.

- Par des jeux de société (jeu de l'oie...)
- En reliant des nombres dans l'ordre pour faire un dessin
- Déterminer la suite des jours, de la semaine, connaître le jour avant, après...

Lundi vient après le mardi, le mardi est avant le mercredi...

Les jours de la semaine sont ordonnés : le premier est le lundi, le deuxième est le... le dernier est le dimanche.

➤ **Faire la différence entre l'aspect ordinal et l'aspect cardinal des nombres**

- Pour l'aspect ordinal : en réalisant des colliers de perles, un certain ordre est respecté : la première est rouge, la deuxième est ... la perle suivante est la première de la seconde rangée...

### 2.3.3 ... par les opérations arithmétiques

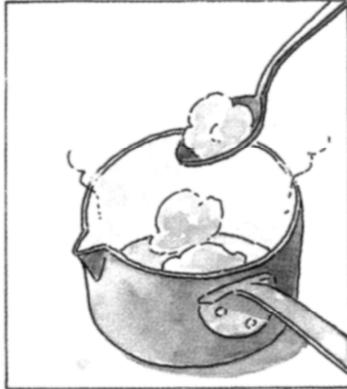
➤ **Des activités et des situations vécues par les enfants seront exploitées pour initier les enfants aux structures additives : ajouter, enlever, compléter, décomposer, perdre...**

- Jenny a 6 euros. Elle achète du chocolat pour deux euros. Combien lui restera-t-il ?
- Marc cherche les oeufs de Pâques. D'abord il en trouve 3, plus tard encore 2. Combien en a-t-il trouvé ? Sa soeur en a trouvés 3 mais elle en veut autant que lui. Ils comparent. Marc lui en donne un.

➤ **... aux structures multiplicatives : doubler, diviser, partager, distribuer...**

Saint Nicolas a apporté des noix pour toute la classe (15 enfants) et leur a dit des les partager équitablement. Les enfants comptent les noix, il y en a 50. Combien de noix aura chaque enfant ? D'abord les enfants estiment, puis distribuent selon la proportion 1 :1. Il en reste 5. « Saint Nicolas a pensé à Madame ! », pense Chris.

# Muffins



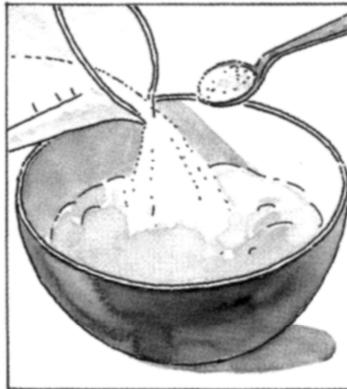
Die Butter in einem Töpfchen zum Schmelzen bringen.



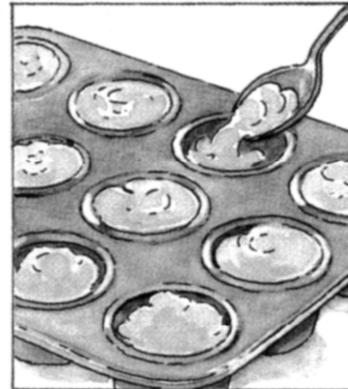
Dann die Bananen pürieren.



In einer Schüssel Eier, Butter, Milch, Vanille, Zucker und Bananen verrühren.



Mehl, Backpulver und Salz hinzufügen und unterrühren.



Zuletzt die Haselnüsse dazugeben.

Den Teig in die Mulden der Muffinform füllen.  
Bei 180 bis 200 Grad etwa 20 bis 25 Minuten backen.

La classe a réalisé une recette de muffins pour la fête de Noël. Elle veut en refaire pour l'autre classe qui compte le même nombre d'éléments. Elle doit donc transférer les quantités pour obtenir le double de muffins : 4 oeufs au lieu de 2,...

### 3. L'apprentissage par projets

#### 3.1

#### **NOUS AMENAGEONS UN ESPACE « EAU » DANS NOTRE CLASSE**

Dans la vie quotidienne des enfants, l'élément « eau » occupe une place importante. C'est l'occasion d'aménager un espace spécifique dans la classe, doté du matériel nécessaire pour faire des expériences motivantes, des constats sur les éléments qui flottent ou qui sombrent, des essais sur les différents sons produits par et dans l'eau. Ce sera l'occasion d'initier un projet :

- Où allons-nous aménager l'espace « eau » dans notre classe ?
- Où allons-nous chercher l'eau ?
- Dans quel récipient verserons-nous l'eau ?
- Où allons-nous le placer ?
- Comment allons-nous le remplir ?
- Où allons-nous le vider plus tard ?
- Il y a-t-il un écoulement dans notre classe, dans le couloir ... ?
- Quel matériel allons-nous collecter ? (Boîtes, bouteilles, verres, tuyaux, passoirs, cuillers, éponges, torchons, entonnoirs, pailles, petits et grands seaux, petits matériels tels que, petits cubes, boutons, pièces de monnaie, sable, papier, bâtonnets, clous, attaches, trombones...)
- Où rangeons-nous le matériel ?
- Faut-il une étagère supplémentaire ?
- Faut-il une table de travail ? Laquelle ?

Cet endroit qui sera muni de matériel concret en abondance représentera un environnement idéal d'apprentissage pour pratiquer des versements, des remplissages, des vidanges, des comparaisons, des mesurages, des observations, des classements et des synthèses.

Il est important que l'enfant puisse faire des expériences individuelles pour s'approprier des compétences au niveau cognitif et pragmatique.

Néanmoins, il faudra également évaluer avec les enfants les activités réalisées et les procédés utilisés, le matériel, les comportements dans le groupe, les compétences acquises...

Disposons-nous suffisamment de matériel ? Lesquels pourrions-nous ajouter ? Que pouvons-nous en faire ? Lesquels ne sont pas utiles ?

Savons-nous travailler sans déranger les autres ? Avons-nous bien rangé ? Les grands se sont-ils occupés des plus petits ?

Quels objets flottent sur l'eau ? Lesquels descendent au fond ?

Combien de verres pouvons-nous déverser dans une bouteille ? Quel récipient contient la plus grande quantité ?

## – **NOUS ADOPTONS DEUX COCHONS D'INDE**

Le cochon d'Inde de Pierre a eu deux jeunes ; il les amène en classe. Le groupe voudrait les adopter. Dans quatre semaines, ils pourront emménager chez nous. Il faudra tout préparer car cela implique beaucoup de responsabilités.

### ➤ **Espaces vital et moeurs**

Comment vivent les cochons d'Inde ? De quoi ont-ils besoin ? De quoi se nourrissent-ils ? Les enfants recherchent des informations.

Où allons-nous placer les animaux ?

Qui bricolera une cage adaptée ? Où allons-nous la placer ? De quelle grandeur sera-t-elle ? Nous faisons le plan de la cage et nous mesurons les surfaces nécessaires sur le sol.

Quelle hauteur aura la cage ? A quel niveau allons-nous la placer pour pouvoir bien observer les animaux ?

Nous allons établir le « menu » des cochons d'Inde à l'aide d'images et de « cartes-mots ». Nous faisons de même pour la cage, le nom des animaux...

### ➤ **Elaboration d'un plan de travail**

A l'aide d'un tableau à double entrée : nourrir, peser, nettoyer, compléter la ligne du temps...

### ➤ **Observation du développement des jeunes**

Noter sur la ligne du temps l'âge, le poids, les événements importants...

Quand est-ce que Pierre a amené les animaux ? Comment évolue leur poids ?

Quand recevrons-nous la cage ?

Représentation mathématique (diagramme) de l'évolution du poids, mesurer à l'aide de grandeurs standardisées ou autres (pommes, boules,...)

De nombreuses possibilités d'activités et d'observations mathématiques se présentent également lors de l'achat, de la préparation et de la distribution de la nourriture.

« Le cochon d'Inde aurait encore besoin d'un abri ! » dit Pierre.

Comme pour l'exemple précédent, l'enseignant procèdera régulièrement à l'évaluation des différentes étapes avec les enfants : Est-ce que l'horaire est adapté ? Est-ce que l'emplacement convient ? Il y a-t-il des inconvénients en classe ? Est-ce que l'horaire est respecté ? Comment évolue le poids des jeunes par rapport aux autres ?

## 4. Objectifs de développement et exemples

- **OD 6.1.1 L'enfant résout des problèmes spatiaux concrets (les contenus-les contenants) de façon ergonomique ;**
- **OD 6.1.2 L'enfant reconnaît des objets à deux ou trois dimensions réguliers ou non et les classe par comptages (le nombre de pointes, de côté...) ;**
- **OD 6.1.3 L'enfant compare deux objets à partir de leur propriétés (les mesures) et s'exprime à ce propos ;**

*Il exprime les différences ou les points communs entre les objets concernant la forme, la couleur, la taille, le poids,...*

- **OD 6.1.4 L'enfant classe les objets suivant des propriétés qualitatives bien précises selon leurs grandeurs (mesures) croissantes ou décroissantes ;**

*Il classe des outils du plus petit au plus grand, des tissus de couleur du plus foncé au plus clair...*

- **OD 6.1.5 L'enfant démontre en agissant et en expliquant que la grandeur d'un objet (longueur, contenu, surface, volume, poids) ne varie pas indépendamment de sa place ou de sa fonction ;**

*Il constate en manipulant l'eau, la terre, le sable, la plasticine... que leur volume ne varie pas.*

*Il reconnaît qu'une corde, un tuyau... conserve la même longueur indépendamment de sa forme.*

- **OD 6.1.6 L'enfant mesure un objet approximativement ou avec précision à l'aide d'une unité de mesure qu'il a choisie lui-même ;**

*Combien de billes peut contenir cette tasse, combien de billes faut-il poser pour mesurer la longueur de notre classe ?*

- **OD 6.1.7 L'enfant utilise et nomme les unités usuelles des situations concrètes ;**

*Il sait que le temps se mesure en heures et en minutes, le poids en kilos, la distance en mètres et en kilomètres... Dans des situations concrètes, l'enfant utilise des unités de mesures normalement utilisées.*

- **OD 6.1.8 L'enfant compare la durée de deux activités familières différentes ;**

*Il observe le sablier, l'horloge de la classe depuis le début d'une activité jusqu'à la fin de celle-ci et détermine laquelle des deux a duré plus longtemps que l'autre.*

- **OD 6.1.9 L'enfant exprime la vitesse qu'il ressent par rapport à son corps ou par rapport aux objets qui bougent près de lui ;**
- **OD 6.1.10 A l'aide du calendrier, l'enfant décompte les jours qui passe entre le moment présent jusqu'à un événement dans le futur ou dans le passé (semaine) ;**

Combien de fois faut-il dormir jusqu'à mon anniversaire ? Il compte les jours sur la ligne du temps en classe.

- **OD 6.2.1 L'enfant établit des liens logiques en manipulant des objets (comparaison de propriétés) au moyen de critères simples donnés ou choisis ;**
- **OD 6.2.2 L'enfant organise l'espace proche ou lointain par rapport à un partenaire, par rapport à des objets ou à d'autres points de repère( à structurer, à classer) : loin, à côté de, près, très loin, tout près, plus loin, plus près, dans, sur, au –dessous, devant, derrière, le premier, le dernier, entre, en oblique, l'un sur l'autre, à l'intérieur, à l'extérieur, au-dessus, à gauche, à droite...**
- **OD 6.2.3 L'enfant constate par comparaison concrète qu'un nombre précis d'objets restent invariables indépendamment de leur place ou de leur position dans l'espace ;**
- **OD 6.2.4 L'enfant compare des assortiments d'objets (quantité précise) avec une autre quantité d'objets et verbalise cette comparaison à l'aide d'expressions : autant que, beaucoup, moins, peu, de trop, trop peu, plus, moins, le plus, le moins,...**

*Grâce aux manipulations concrètes, il reconnaît par exemple qu'un même récipient peut contenir plus de petits pois que de cerises.*

- **OD 6.2.5 L'enfant compare des ensembles d'objets avec des ensembles naturels (par exemple les doigts d'une main) ou des ensembles structurés ;**

*Il y a moins de roues à une voiture que de doigts à ma main, un oiseau compte autant d'ailes que moi j'ai de bras.*

- **OD 6.2.6 L'enfant compte de petites rangées d'objets identiques d'après une conception globale ;**

*En les montrant du doigt, il compte le plus possible de pinces accrochées sur le fil.*

- **OD 6.2.7 L'enfant compte correctement au moins 5 objets (il désigne du doigt chaque objet compté) et exprime le résultat en chiffres ;**
- **OD 6.2.8 L'enfant mémorise des comptines et les complète aussi loin que possible ;**
- **OD 6.2.9 Après lui avoir donné le point de départ et la direction à suivre, l'enfant peut compter une rangée d'objets en désignant et en nommant l'ordre de chaque objet (jusqu'au cinquième) ;**

*Il reconnaît par exemple sur une photo de l'arrivée d'une course automobile quelle voiture se trouve à la première, à la deuxième.... place.*

- **OD 6.2.10 L'enfant complète une série ou une rangée d'éléments tout en conservant l'ordre donné ;**

*L'institutrice enfile quelques perles selon un modèle donné et l'enfant continue sa rangée en respectant ce modèle.*

- **OD 6.2.11 L'enfant effectue des calculs au niveau du nombre et de la quantité dans des situations concrètes ;il exprime ses actes par des expressions spécifiques (ajouter, enlever, soustraire, additionner, égaliser, assembler, agrandir, réduire, diviser...) ;**
- **OD 6.2.12 L'enfant explique suivant sa propre position qu'un objet, un bâtiment ou une personne peut prendre un aspect différent.**

## Livres

ASL	„Gesünder und bewusster Leben 2 - Umgang mit Gefühlen“		1980
Bareis, Alfred	„Vom Kritzeln zum Zeichnen“		1999
Bastin, Bruno	„Musik erleben“		2001
Baumgardt, Ursula	„Kinderzeichnungen, Spiegel der Seele“	Kreuz Verlag	2002
Cierpka, Manfred	„Faustlos - ein Curriculum zur Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen und zur Gewaltprävention für den Kindergarten“	Heidelberger Präventionszentrum 2002	
Gschwendter, Hermann	„Kinder spielen mit Orff - Instrumenten“	Verlag Don Bosco	1987
Heck, Edith	„Das Umweltbewusstsein bei Kindern wecken und entwickeln“		2001
Hering, Wolfgang	„Bewegungslieder für Kinder- Spiele und Musik von 2 - 5“	Verlag RoRoRo	1979
Hilbers, Elfriede/ Virgins M.Jostock	„Alltag im Kindergarten pädagogisch gestalten“	Van Acken	1985
Hirler, Sabine	„Wahrnehmungsförderung durch "Rhythmik und Musik"“	Verlag Herder	1989
Hönmann, Bernhard	„Himmlische Ruhe - Stilleübungen für die ersten Schuljahre“	Iskoproess	
ISBR	„Le livre de la circulation de Kazaran“		
Kerksiek, Alrun/Vopel K.W.	„Der Ziegenbock im Rübenfeld - Geschichten und kreative Bewegung für Kinder von 3 - 8“	Iskoproess	
Kreusch-Jacob, Dorothée	„Das Musikbuch für Kinder“	Verlag Schott	2002
Kreusch-Jacob, Dorothée	„Klangwerkstatt“	Verlag Schott	1996
Kreusch-Jacob, Dorothée	„Musik macht klug“	Kösel Verlag	
Küspert P, Schneider W	„Hören, Lauschen, Lernen“	Vandenhoeck und Ruprecht	1999
Liebertz, Charmaine	„Das Schatzbuch ganzheitlichen Lernens“	Verlag Don Bosco	
mehrere Autoren	„Rhythmik im Kindergarten“	Verlag Herder	
mehrere Autoren	„Mit Kindern Stille entdecken“	Diesterweg	1979
Neuhäuser, Jenny	„Wie der Mondschein klingt - Verklänglichungen“		1995
Orlick, Terry	„Kooperative Spiele - Herausforderung ohne Konkurrenz“	Beltz Praxis	1990
Pausewang, Elfriede	„100 Spiele zur Förderung der Kreativität im Vorschulalter“	Verlag Don Bosco	
Pausewang, Elfriede	„130 didaktische Gruppenspiele für Kinder von 3 - 8“	Verlag Don Bosco	1999
Schmidtbauer H/Hederer J	„Erlebnisraum Wald“	Verlag Don Bosco	
Seitz, Rudolf	„Schule der Phantasie“	Verlag Ravensburger	
Simon, H, Hungs FJ, Singer U	„Unser Kindergarten ist keine Insel“	Verlag Don Bosco	
Staatsinstitut für Frühpädagogik	„Das ist meine Familie“	Auer Verlag	1996
Textor, Martin R.	„Projektarbeit im Kindergarten - Planung, Durchführung, Nachbereitung“	Verlag Herder	1991
Thiesen, P	„Die gezielte Beschäftigung im Kindergarten“	Lambertus	1998
Vopel, Klaus W.	„Von Kopf bis Fuß - Bewegungsspiele für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter“	Iskoproess	
Vopel, Klaus W.	„Kinder können kooperieren“	Iskoproess	
Wunderlich G/Bares H	„Wo Kinder rechnen lernen“	Der Kleine Verlag	
Wunderlich G/Bares H	„Zeit erfahren, strukturieren und messen“	Der Kleine Verlag	1985
Zimmer, Renate	Bewegte Kindheit Ganzheitlichkeit	Karl Hofmann Verlag	1996

## Programmes scolaires

Bayrisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus	„Der Übergang vom Kindergarten zur Grundschule“	Auer Verlag	1973
Centre National du développement pédagogique France	„Qu'apprend t'on à l'école maternelle“	Imprimerie Hérissey	2002
Erziehungsdirektion des Kantons Bern	„Lehrplan Kindergarten“	Berner- Lehrmittel- und Medienverlag	1999
Gymrapport	Bloso		2002
Informatiemap voor de onderwijspraktijk	Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap		1998
Lehrmittel Schwimmen	Eidgenössische Sportkommission ESK (Schweiz)		2000
Materialien zum Unterricht	Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung		1995
Ministère de l'éducation nationale	„Plan des Activités pour l'enseignement maternel“		1985
Ministère de la Communauté Française	„Programme des études - enseignement fondamental“	Centre Technique et Pédagogique	2001
Onderwijssecretariat van de steden en gemeenten van de vlaamse gemeenschap	„Leerplan OVSG“		1998

## Magazines

„Bausteine Kindergarten“	Bergmoser u. Höller
„Entdeckungskiste“	KiGa - Fachverlag
„Kindergarten heute“	Herder Verlag
„PeP - Projekte entwickeln für die Praxis“	
„Praxishilfen für den Kindergarten“	Herder Verlag
„Der Sportunterricht“, Offizielles Organ des Deutschen Sportlehrerverbandes	
„Klasse in Bewegung“	Kalender
Sportwissenschaft	Deutscher Sportbund und Bundes-institut für Sportwissenschaft, 1999

## Références internet

<http://www.kigaweb.de>  
<http://www.kindergarten-heute.de>  
<http://www.kindergartenpaedagogik.de>  
<http://www.kindergarten-workshop.de>  
<http://www2.uibk.ac.at/bidok/library/vorschulisch/>