

Russell Harris, Laitifia, 2011, Peinture à l'huile, 20x13cm

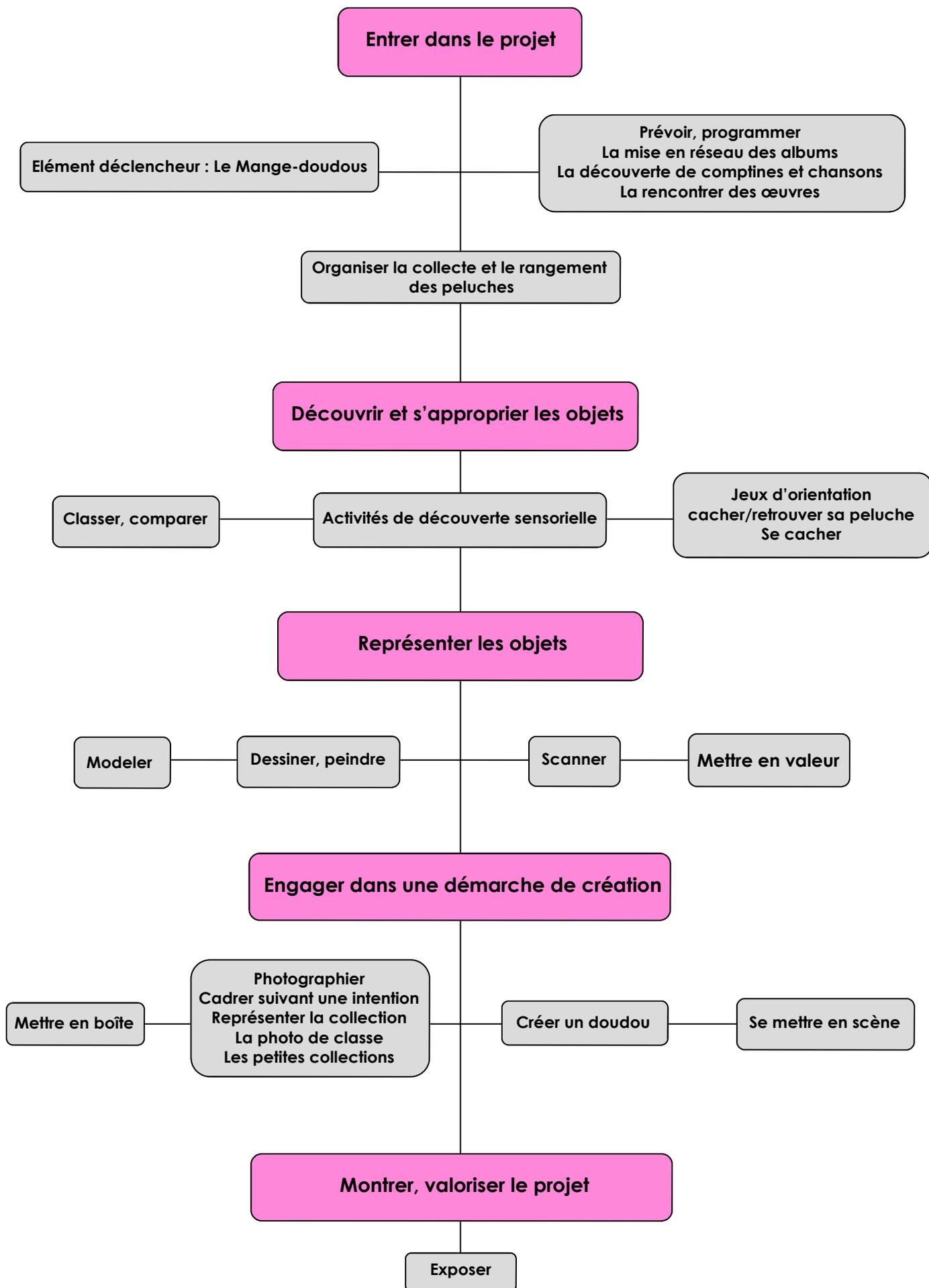
Ce dossier a été réalisé par

Corinne Caron - CPC, circonscription de Margny-Lès-Compiègne

Carine Chiappetta - CPC, circonscription de Compiègne

Pascaline De Geytère - CPD Maternelle, DSDEN de l'Oise

Daniel Pelletier - CPD Arts plastiques, DSDEN de l'Oise



L'icone  située en bas de certaines pages vous propose de télécharger des dossiers indispensables pour mener à bien ce projet. Adresse M@gistère. + autres indications ?

Présentation

L'enjeu essentiel de ce projet, prévu pour se dérouler jusqu'à la fin de l'année scolaire 2017 - 2018, est de permettre à l'enfant d'enrichir son rapport au monde en favorisant sa construction progressive de la notion de collection à partir d'objets possédant un statut particulier : **la peluche et le doudou**.

Il s'appuie sur le plaisir procuré par leur utilisation pour inviter les enfants à présenter, décrire, jouer, mettre en scène et représenter ces objets, et à leur donner ainsi un autre statut.

Les activités organisées selon trois axes fondamentaux : l'exploration de l'environnement proche, l'éducation du regard et du geste et l'installation d'une pratique plastique régulière, accordant une place primordiale à l'enrichissement du langage oral comme condition essentielle de la réussite de toutes et de tous.

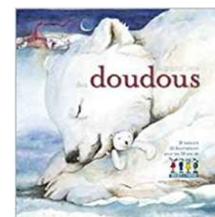
Ce projet veut développer chez l'enfant la confiance dans son propre pouvoir d'agir et de penser ainsi que dans sa capacité à apprendre et réussir. Il s'organise autour de plusieurs invariants pédagogiques : accorder (laisser) une place importante à l'observation et à l'imitation des autres enfants et des adultes, favoriser les interactions entre enfants, créer les conditions d'une attention partagée, d'une prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans la communauté d'apprentissage, développer la capacité à agir et interagir lors de la réalisation de productions plastiques.

Ce projet constitue une étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chaque élève accomplira durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs et sur le développement d'une culture de la sensibilité par la rencontre d'œuvres issues de différents domaines artistiques (littérature, cinéma, peinture...).



*Il est moche, il pue
Avec des trous comme le gruyère
Tout le monde lui marche dessus
Faut dire qu'il traîne toujours par terre*

Vincent Malone
Extrait du grand livre des doudous



Les activités de ce dossier devront être quotidiennement proposées aux enfants lors de plusieurs ateliers simultanés tout au long du projet (dessin, peinture, modelage, photographies) en fonction de l'enrichissement progressif de la collection de la classe et pour certaines, lors d'activités ritualisées (présentation d'albums, chants, comptines). Le questionnement autour de l'exposition intervenant quant à lui en fin de projet.

L'installation matérielle devra être pensée de façon à offrir à chaque enfant des supports et des instruments variés, renouvelés et de bonne qualité. Il est très important de **commencer, dès le début de ce projet, à récupérer de nombreux textiles variés** et toutes autres matières permettant la mise en place de certains ateliers (découverte sensorielle, fabrication de doudous...).

Chaque enfant doit pouvoir réunir les traces de ses essais et recherches (mémoire des étapes du projet) dans un dossier individuel qui sera consulté de temps en temps avec l'enseignant. Il permettra de mettre l'accent sur les découvertes effectuées et les processus mis en œuvre.

Le programme d'enseignement de l'école maternelle : **Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015** sera le cadre de ce projet.

Ce dossier conçu pour des enfants de Moyenne section peut aussi être utilisé dans le cadre d'une classe de Moyenne et Grande sections.

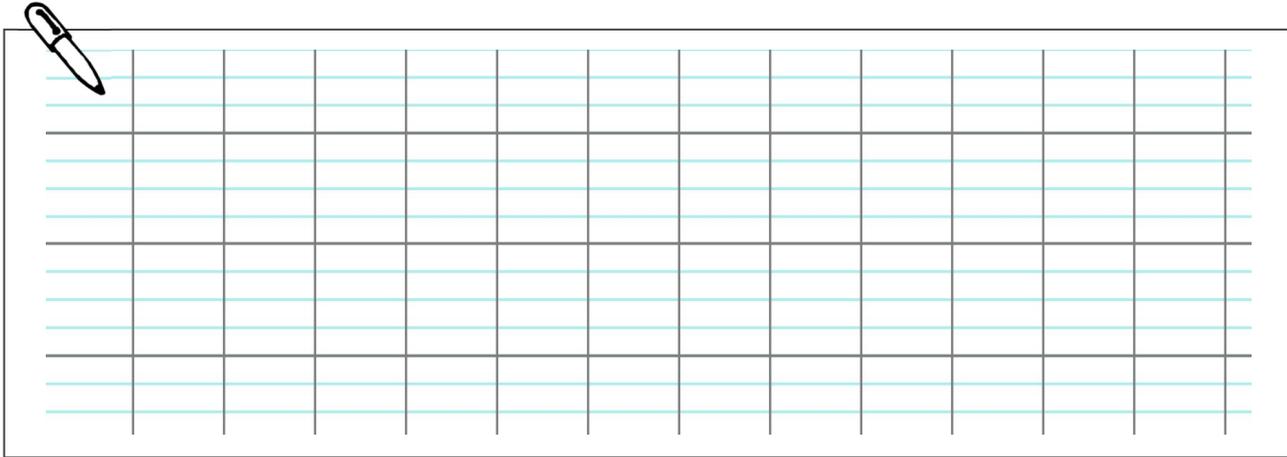


A télécharger : le fichier **Programme d'enseignement de l'école maternelle
Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015**

Programmation

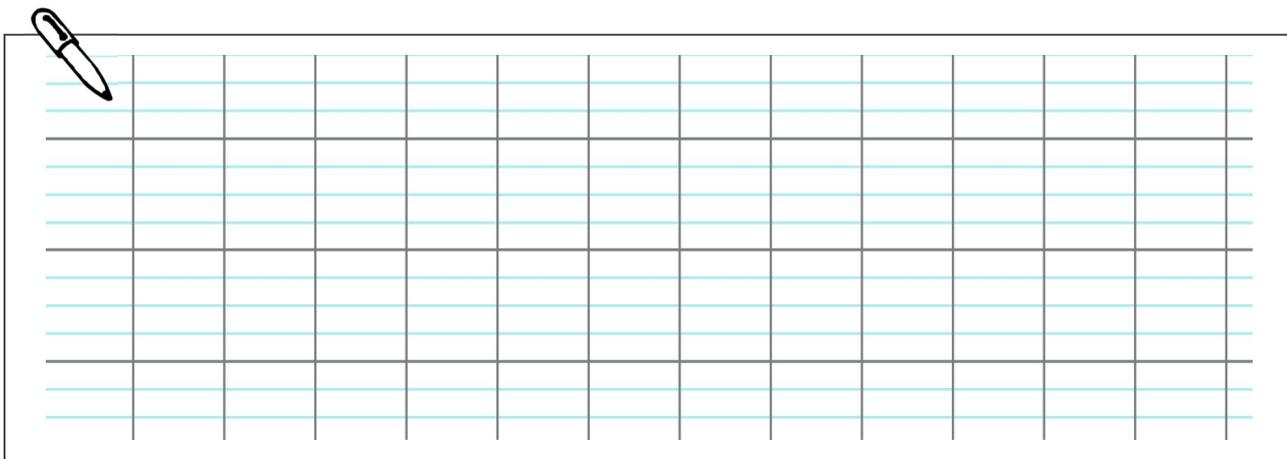
Cet espace permettra une appropriation personnelle du projet, invitant à le contextualiser au regard de l'environnement de l'école, à préciser les choix effectués parmi les diverses propositions, à indiquer d'éventuelles remarques.

Entrer dans le projet



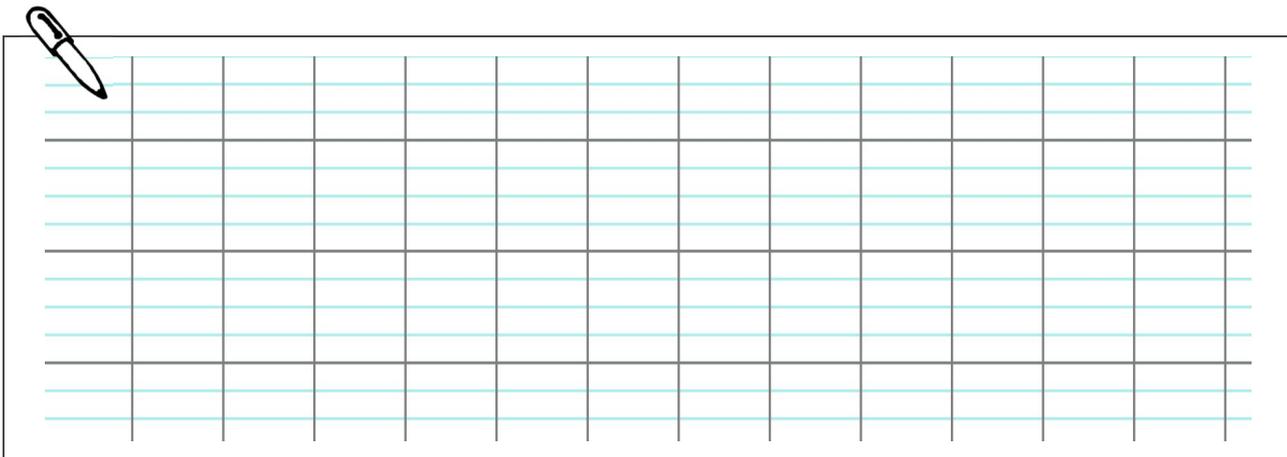
A large rectangular grid for writing, consisting of 12 columns and 10 rows. A pen icon is located in the top-left corner of the grid.

Découvrir et s'appropriier les objets



A large rectangular grid for writing, consisting of 12 columns and 10 rows. A pen icon is located in the top-left corner of the grid.

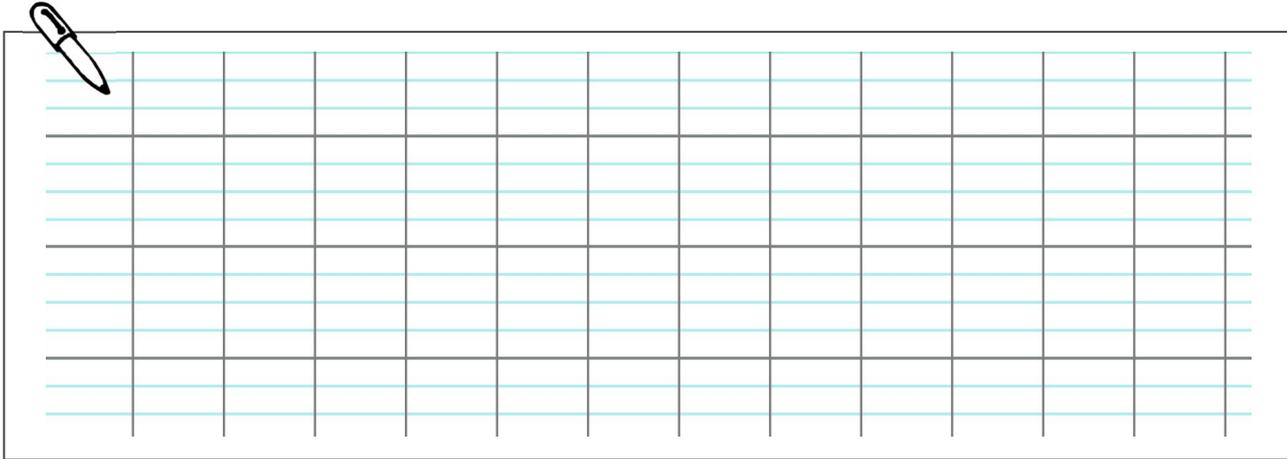
Percevoir et comprendre les objets



A large rectangular grid for writing, consisting of 12 columns and 10 rows. A pen icon is located in the top-left corner of the grid.

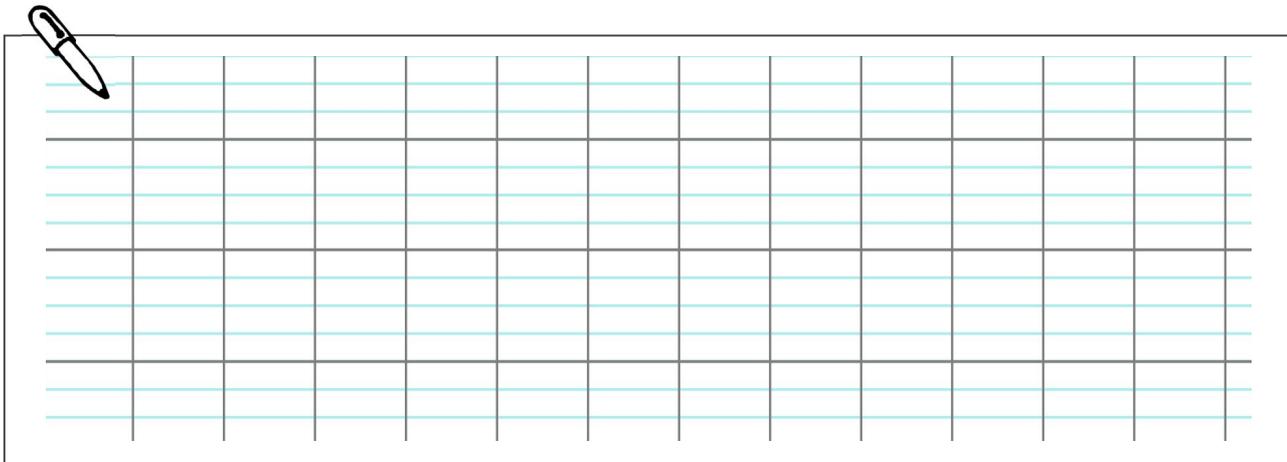
Programmation

Engager dans une démarche de création



A large rectangular grid with a pen icon in the top-left corner. The grid consists of 12 columns and 10 rows. The first row is a header row, and the remaining 9 rows are for data entry. The grid is used for programming the project.

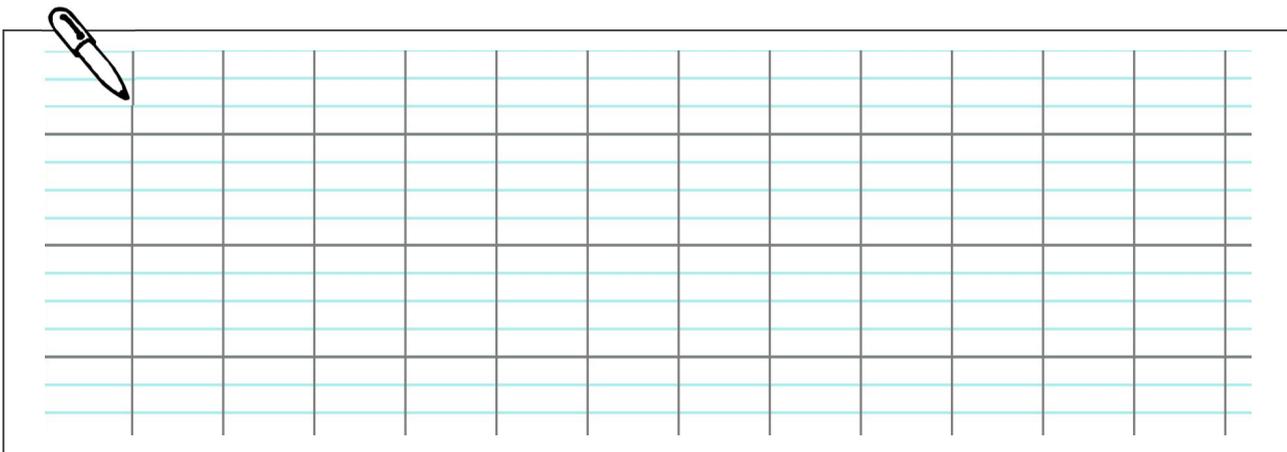
Conserver la mémoire du projet, valoriser, donner à voir



A large rectangular grid with a pen icon in the top-left corner. The grid consists of 12 columns and 10 rows. The first row is a header row, and the remaining 9 rows are for data entry. The grid is used for project memory.

Espace enseignant

Remarques



A large rectangular grid with a pen icon in the top-left corner. The grid consists of 12 columns and 10 rows. The first row is a header row, and the remaining 9 rows are for data entry. The grid is used for teacher's remarks.

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

A propos de l'évaluation

SUIVI ET EVALUATION à l'école maternelle : EDUSCOL - 5 avril 2016
<http://eduscol.education.fr/cid97131/suivi-et-evaluation-a-l-ecole-maternelle.html>

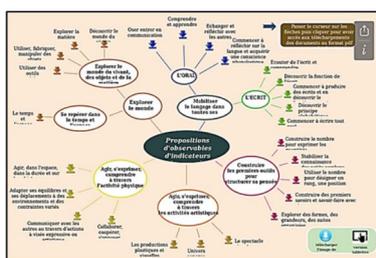
A l'école maternelle, « l'évaluation constitue un outil de régulation dans l'activité professionnelle des enseignants. Elle repose sur une observation attentive et une interprétation de ce que chaque enfant dit ou fait. Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même. Il permet à chacun d'identifier ses réussites, d'en garder les traces, de percevoir leur évolution ».

BO du 26 mars 2015, L'école maternelle : un cycle unique, paragraphe 1.4

OBSERVER POUR EVALUER

Pour apprécier les progrès des enfants, il est nécessaire d'envisager des pratiques pédagogiques favorisant l'observation directe, régulière dans des situations ordinaires variées. L'enseignant est attentif aux questions que posent les enfants, aux comportements et initiatives qu'ils manifestent, à leurs productions, dans le groupe et en relation duelle.

Certaines fiches de ce projet présentent des extraits des fiches ressources proposées sur le site Eduscol, rubrique Evaluation, proposant des observables d'indicateurs de progrès. Le carnet de bord de l'enseignant permettra de relever ces observations.



Observer le langage oral dans les trois conduites langagières fondamentales

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...	Pour les apprentissages suivants
<ul style="list-style-type: none"> expliquer comment il opère en situation de réalisation en énonçant quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières ; en décrivant chacune des actions. 	Situations d'oral sous la forme de règles du jeu, bilan, compte-rendu, processus de fabrication, débat, projet de réalisation, hypothèses...	Utiliser le langage oral pour se construire les outils visant à expliquer
<ul style="list-style-type: none"> expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...) en listant des actions et/ou des manières de faire ; en enchaînant le déroulement des actions. 	...pendant des activités physiques ; des activités numériques, formes et grandes ; des activités artistiques ; des activités d'exploration du monde.	

LE CARNET DE SUIVI DES APPRENTISSAGES

Pour garder trace du parcours d'apprentissage de chaque élève et le valoriser aux yeux de l'enfant et de ses parents, les enseignants sélectionnent des témoignages de réussites. Il peuvent prendre la forme d'écrits, de photographies prises au cours d'activités, de dessins, d'enregistrement etc.... significatifs des « marqueurs » essentiels de progrès, de réussites émergentes ou consolidées.

Certains temps de ce projet seront propices à envisager ces traces.

Le carnet de suivi des apprentissages est complété par un écrit synthétique périodique de l'enseignant rendant compte et validant les progrès de l'enfant dans les divers domaines en prenant appui sur les observables proposés.

Carnet de Myriam

[Format ppt](#) [Format pdf](#)

Exemple :

Extrait du « carnet de Myriam » présenté sur le site Eduscol,

Oral :

- Myriam communique avec les adultes et ses camarades principalement en petit groupe. Elle ne prend pas la parole en grand groupe.
- Myriam sait s'emparer de mots de vocabulaire donnés en classe et les utiliser à bon escient dans les tâches langagières (dans les espaces de jeux par exemple).
- Elle connaît plusieurs comptines et poésies mais elle préfère pour l'instant les réciter pour elle-même ou juste pour l'enseignante.
- Myriam a encore besoin du regard de l'enseignante, voire de son contact physique, pour savoir lorsqu'elle peut intervenir.
- Elle sait parler avec des phrases simples (sujet + verbe + complément).



Entrer dans le projet

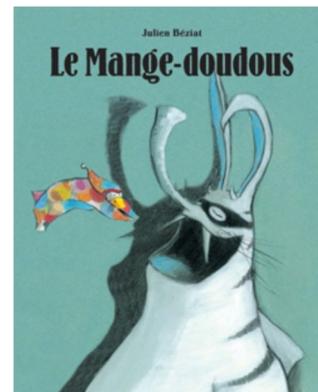
Élément déclencheur

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Activités langagières structurées dans le cadre d'un projet d'apprentissage.

Débuter le projet par la lecture de l'album :

Le Mange-doudous de Julien Béziat, Ed Pastel

L'autre jour, un truc terrible est arrivé à mes doudous. Ça s'est passé quand j'étais à l'école, c'est Berk mon canard qui me l'a raconté. Une espèce de patate molle est entrée dans la chambre. Personne n'y a fait attention. Et puis... GLOUP ! elle a avalé Lapinot ! Et elle a pris la forme de Lapinot ! Tous mes doudous l'ont observée et ils ont compris: c'était un Mange-doudous! À partir de ce moment-là, ça a été l'effolement général.



Puis engager la discussion à partir de cette lecture : qu'est-ce qu'un doudou, à quoi ça sert un doudou, quelles sont les différences entre un doudou et une peluche ?... A la fin de cet échange proposer d'apporter peluches et doudous et expliquer quelques objectifs du projet (voir fiche n°11).

Les 4 albums proposés ci-dessous abordent la perte d'une peluche ou d'un doudou. Parallèlement à la lecture du « Mange doudous », il seront lus et relus en début de projet afin d'aider à la compréhension de la thématique abordée, à l'élaboration de comparaisons de récits et à l'enrichissement d'une culture littéraire.

	<p>Myrtille n'est plus un bébé mais elle ne veut pas encore quitter son doudou. Alors, pour le protéger, elle part le cacher dans la forêt. Le soir venu, elle ne peut pas se coucher sans son doudou : la voici donc partie à sa recherche.</p>	<p>Doudou Animaux Perte</p>
	<p>Quand on est un petit ours en peluche habitué à la vitrine d'un magasin, c'est un terrible choc de se retrouver seul et perdu dans une forêt. Mais peu à peu, on découvre ses secrets, ses habitants en peluche et "en vrai". Et "en vrai", il y a parfois des loups...</p>	<p>Entraide, solidarité Forêt Jouets Loup Ours en peluche</p>
	<p>Au cours d'une promenade, Célestine perd Siméon, son précieux petit pingouin de tissu. Quelle tristesse ! Ernest a beau apporter tous les doudous du monde, Célestine n'aime que Siméon. Une histoire délicate et tendre, à la fois poignante et joyeuse sur un sujet souvent traité par cet auteur : la perte et l'abandon</p>	<p>Doudou Amitié Chagrin Ours Souris</p>
	<p>Un petit garçon passe en revue la maison à la recherche de son doudou. Dans ce livre animé, basé sur les répétitions, le jeune lecteur est invité à deviner ce que le jeune héros cherche et à l'aider.</p>	<p>Doudou Perte Maison</p>

Mettre en réseau des albums de littérature jeunesse

La mise en réseau concertée de textes est un moyen privilégié de construire une culture littéraire. Un livre ne peut prendre racine qu'à partir d'une mémoire culturelle spécifique à chaque enfant. D'où l'intérêt de construire une culture commune dans la classe, afin d'échanger à partir de cette mémoire culturelle commune.

Il convient d'opérer des groupements d'ouvrages construits selon des principes analogues, afin de permettre aux enfants d'accéder au fonctionnement des textes : permanence des personnages, rôles des héros, diversité des structures narratives... Ces principes, identifiables par les enfants, permettent de développer des pouvoirs de lecteur, en fonction des groupements proposés par le maître.

Deux types de réseaux peuvent être distingués :

Des réseaux pour faire découvrir ou structurer le socle des références culturelles communes :

- ◆ **Autour des symboles** particulièrement vivaces dans notre imaginaire collectif (eau, feu, mur, couleurs, saisons...) et présents dans la littérature.
- ◆ **Autour de personnages types** traités dans notre littérature comme des figures, et de l'image-rie qui les accompagne (le loup, la sorcière, le héros invincible..., le vilain pas beau).

Des réseaux pour faire identifier des singularités

- ◆ **Singularité d'une reformulation** (réseaux hypertextuels) qui conduit à regrouper dans le réseau le texte et son intertexte (citations explicites ou allusions, adaptations, réécritures, plagats, parodies, détournements...). Il s'agit de mieux saisir les clins d'œil adressés au texte source (*Le petit chaperon rouge*, *Les trois petits cochons*, *Le vilain petit canard*...).
- ◆ **Singularité d'un procédé d'écriture** : permet d'aborder avec de jeunes enfants la notion de point de vue, la figure du silence, la place et le rôle du narrateur, le désordre chronologique, le schéma narratif en alternance, la structure répétitive...
- ◆ **Singularité d'un auteur** : pour peu que cet auteur ait un univers propre, permettant de regrouper dans sa production, les œuvres qui s'éclairent mutuellement. La connaissance de l'œuvre d'un auteur permet d'affiner la compréhension, l'interprétation de chacune de ses productions. Les histoires entendues s'inscrivent dans la mémoire ; et deviennent des références. Les enfants s'imprègnent de l'univers langagier de l'auteur, tissent une relation de connivence avec lui, comprennent son intention d'écriture, et par là même, construisent peu à peu la notion d'auteur, si difficile à mettre en place.

La mise en réseau proposée dans la fiche suivante **se déroulera tout au long du projet.**

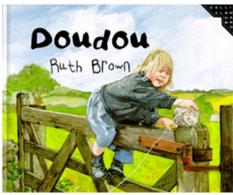
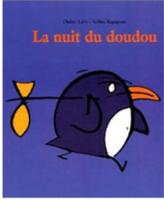
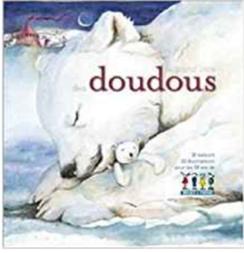
Il s'agira, par effet cumulatif, par effet contrastif (album dont la chute réserve une surprise par exemple), par effet rétroactif (les nouvelles lectures éclairant le fonctionnement de lectures plus anciennes et réciproquement.) de proposer quotidiennement des lectures, des rencontres avec les albums.

Certains pourront être racontés, lus plusieurs fois dans la même journée.



Réseaux d'albums de littérature de jeunesse

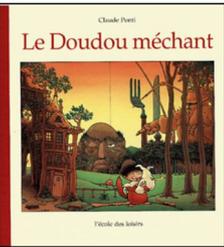
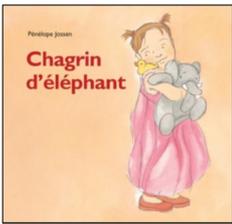
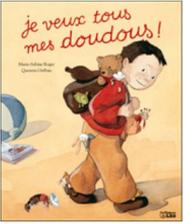
Une banque d'images des représentations des peluches et des doudous issus des albums de la mise en réseau proposée ci-dessous (fiches n°8, 9 et 10) sera réalisée. Les enfants colleront ces images imprimées sur une série de feuilles format raisin au fur et à mesure de leur découverte. La constitution de cette collection leur permettra de découvrir la diversité des manières de représenter et servira de supports aux activités proposées dans le projet.

	<p>Un jour, nous sommes allés nous promener, mes frères et moi. Nous avons dû emmener notre petite sœur et son doudou. Dès la première barrière à escalader, elle a pleurniché. Pour traverser le ruisseau ou les ronces, elle a pleurniché, toujours en serrant son doudou. Notre petite sœur est-elle une poule mouillée ? Saura-t-elle jamais vivre sans son doudou ?</p>	<p>Doudou Randonnée Fraternité Coopération, solidarité</p>
	<p>Quand on est un pingouin en peluche comme Pinpin, qu'on est au service des enfants de la maison depuis quinze ans et qu'on n'a jamais été choisi comme doudou officiel, c'est plutôt dur à vivre. Ca suffit comme ça! Pinpin décide de partir. Tout seul. Mais peut-être n'y a t-il pas que les enfants qui aiment avoir un doudou. Qu'en pense Jessie, la chienne de la maison?</p>	<p>Doudou Jalousie Jouet</p>
	<p>Avoir une petite soeur ? Ça ne la dérange pas du tout, Amande. C'est Philémon, son doudou, qui est drôlement contrarié. C'est lui qui touche le bébé dans son berceau quand il ne faut pas le déranger, se bouche les oreilles quand il braille, le nez quand il fait caca ou qu'il lui vomit dessus... Pouah ! Mais quand cette petite soeur fait un cauchemar et se met à hurler de peur, qui vole à son secours ? Amande ou Philémon ? Et si c'étaient les deux ?</p>	<p>Doudou Ainé, cadet Jalousie</p>
	<p>Si ce superbe album existe, c'est pour soutenir l'association Enfance et Partage dans son combat contre la maltraitance. Des illustrateurs et des plumes de renom ont été réunis pour proposer trente histoires douces, drôles ou émouvantes, autour d'un incontournable des tout-petits : le doudou. 30 illustrateurs de renom dessinent chacun un doudou. 30 « plumes » livrent un petit texte libre sur les doudous.</p>	

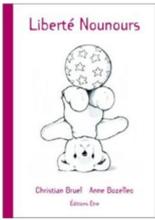
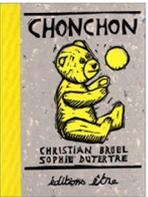


Collection des représentations des monstres issus des albums lus dans l'année. Ecole maternelle Les Bruyères, Lacroix-St-Ouen

Réseaux d'albums de littérature de jeunesse

	<p>En abordant le thème du doudou, un histoire sur le thème de la tolérance face à l'étranger.</p>	<p>Doudou Peluche Tolérance</p>
	<p>Un matin, Oups trouve dans le grenier un vieux doudou abandonné, tout mou et tout triste. Très vite ils deviennent inséparables et le doudou fait tout ce qu'un doudou doit faire: il fait des câlins, invente des jeux, trouve les chemins où l'on se raconte des secrets que personne ne connaît. Jusqu'au jour où il n'a plus que des mauvaises idées, des idées de bêtises méchantes et un peu cruelles. Attention Oups, c'est peut-être un doudou méchant ton nouveau doudou...</p>	<p>Doudou Bêtises, désobéissance Méchanceté, cruauté Monstre</p>
	<p>Basile a perdu son ours en peluche dans le métro. Une vieille dame le dépose aux objets trouvés. Là, nounours l'attend parmi les objets égarés : lunettes, montres, parapluie, qui la nuit venue, s'animent...</p>	<p>Jouets Ours en peluche</p>
	<p>Max était un ours en peluche heureux jusqu'à l'arrivée de cette petite peste de Coco. Maintenant, il doit partager et son oreiller et le cœur de sa petite maîtresse Zoé !</p>	<p>Doudou Ingénieux, débrouillard Page, bord de mer Pompier</p>
	<p>Une petite fille et son singe en peluche s'en vont voir des manchots, des kangourous, des chauves-souris et plein d'autres animaux au comportement rigolo... que la petite fille et son singe imitent à souhait !</p>	<p>Peluche Animaux divers</p>
	<p>Amanade et Philémon, son éléphant en peluche, ne se séparent jamais. La seule chose qu'ils ne font pas ensemble, c'est prendre leur bain...</p>	<p>Hygiène, propreté Peluche Éléphant Jalousie Jouet</p>
	<p>C'est le premier jour d'école de César, et il aimerait bien emmener tous ses doudous avec lui. Mais catastrophe, il ne peut pas tous les mettre dans son cartable... César va devoir choisir. A moins que... César a une idée !</p>	<p>Doudou Ecole</p>

Réseaux d'albums de littérature de jeunesse

	<p>Arthur emporte son doudou PARTOUT avec lui : au jardin, à la crèche, au lit et même... à la plage! Mais un coup de vent et HOP! voilà le doudou d'Arthur qui s'envole dans les airs. Pas facile de récupérer un doudou perché sur un cocotier... Qui aidera Arthur ?</p>	<p>Doudou Ingénieux, débrouillard Page, bord de mer Pompier</p>
	<p>Un album tout doux qui raconte en images la transformation d'un doudou en oisillon dans son nid, en biberon tout chaud, en princesse qui court dans le vent... À la fin de l'ouvrage, l'enfant retrouve son doudou pour un tendre câlin.</p>	<p>Doudou Transformation Photos</p>
	<p>Un petit garçon aux yeux étranges, mi-ange, mi-démon manipule avec tendresse ou rudesse selon les cas, son nounours, son alter ego. Ce petit compagnon, avec ses yeux fixes et ses oreilles rondes, sans aucune expression, adopte toutes celles que lui prête le crayon de l'illustratrice. Il exprime l'étonnement, la perplexité, la peur ou la vaillance au fil des situations.</p>	<p>Jouet Fantaisie Affection, tendresse Relation enfant/adulte</p>
	<p>Certes, Chonchon aime réfléchir. Mais quand un autre Chonchon, puis deux, et bientôt sept nounours semblables s'invitent dans l'histoire, un doute l'envahit : "Qui est le vrai Chonchon ?", se demande Chonchon.</p>	<p>Ours Identité Différence Tendresse</p>
	<p>Un ours en peluche est las du mauvais caractère de sa maîtresse Elisabeth, une petite fille gâtée et capricieuse. Un soir, il part dans la forêt pour goûter à la liberté et vivre comme tous les autres ours. Quand il rencontre le renne de Noël, il l'aide à faire sa distribution. Mais en arrivant à la dernière maison, ils n'ont plus rien à donner. Alors Michka redevient peluche pour le plaisir d'un enfant pauvre.</p>	<p>Ours en peluche Noël Générosité</p>



A télécharger : le fichier **Doudou-Fiction de Yvonne Chenouf**

La collecte de peluches

Dans les classes de TPS et PS, les doudous permettent d'assurer une transition douce entre la maison et l'école, leur présence assurant une sécurité affective à ces jeunes enfants.

En moyenne section, il s'agit progressivement de donner une autre place à cet objet, pour en faire un véritable support d'apprentissages.

A la suite de la lecture de l'album *Le Mange-doudous* (voir fiche n°6) et de l'échange concernant les peluches et doudous, proposer aux élèves d'apporter en classe leur doudou **et** une ou plusieurs peluches.

Il sera nécessaire de bien expliquer que les doudous, de par le lien affectif qui les lie aux enfants, seront remportés chaque soir à la maison tandis que les autres peluches resteront en classe pendant toute la durée du projet.

Les doudous

Chaque jour, les enfants déposeront leur doudou dans un espace spécifique constitué d'un ensemble de rangements individuels étiquetés (prénom, photo de l'enfant) permettant de conserver chacun d'entre eux séparément (pochettes en tissu, petits sacs, range chaussures de porte...).



Les peluches

Les peluches seront regroupées dans un espace (éphémère) qui leur sera dédié, organisé autour d'un décor, d'accessoires, permettant aux enfants de jouer des situations, puis des scénarios convoquant peu à peu les autres espaces de la classe (espace cuisine, espace docteur, espace poupée, espace déguisement...).

Matériel possible:

- ◆ Des cartons de différentes tailles pour cacher, coucher, jouer.
- ◆ Des vêtements, des accessoires pour déguiser.
- ◆ Des photos des enfants et leurs peluches ou doudous.
- ◆ Des coussins pour en faire un espace confortable.
- ◆

Les jeux symboliques trouveront ici toute leur place.



La collecte des peluches peut aussi s'effectuer au sein de l'école : construire avec les enfants les questions qu'il est possible de poser aux adultes (enseignants, ATSEM...) pour savoir s'il est possible d'en récupérer. Elle se prolongera pendant tout le projet en fonction des apports supplémentaires des enfants.



A télécharger : le fichier Eduscol **Jouer et apprendre Les jeux symboliques**

Présenter sa peluche

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Activités langagières structurées dans le cadre d'un projet d'apprentissage.

Matériel

Les peluches apportées par les enfants.

Organisation

Groupe classe dans le coin regroupement.

Objectifs

S'approprier le langage : Oser entrer en communication.
 Formuler en se faisant comprendre, une description, un sentiment. . Echanger avec les autres.

Capacité

Prendre la parole pour nommer, décrire, raconter... Communiquer.

Déroulement

Présentation de la peluche ou du doudou. En collectif, déclinée sur plusieurs temps, 3 ou 4 enfants seront invités à présenter leur objet. Utiliser la même structure de questionnement pour chacun des élèves pour les aider à construire leur discours :

Nommer, désigner, décrire

- ◆ Comment s'appelle-t-il ?
- ◆ Et toi comment t'appelles-tu ?
- ◆ Comment est ton doudou, ta peluche ?
- ◆ A quoi ressemble-t-il ?
- ◆ ...

Comparer

- ◆ Comment est-il par rapport aux autres, par rapport aux autres peluches que tu possèdes ?

Raconter, relater

- ◆ Que fais-tu avec lui ?
- ◆ Que lui est-il déjà arrivé ?

Enregistrer ou filmer les propos des élèves pour conserver la mémoire de cette première tentative de prise de parole.

L'oral : comprendre et apprendre

Évaluation : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Objectif(s) visé(s) :	Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle :
Comprendre et apprendre.	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Ci-contre, l'extrait du document ressources paru sur Eduscol, rubrique évaluation, propose des observables d'indicateurs de progrès pouvant être convoqués tout au long du projet et renseignés sur le carnet de bord de l'enseignant (voir fiche n°8).

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...	Pour les apprentissages suivants...
<ul style="list-style-type: none"> • nommer : • des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ; • des actions, des gestes ; • des propriétés, des qualités, des effets produits ; • des relations spatiales, temporelles et logiques. 	Parler pour reconnaître, nommer, désigner dans : <ul style="list-style-type: none"> • les activités physiques ; • les activités numériques, les formes, les grandeurs ; • les activités artistiques ; • les activités d'exploration du monde. 	Utilisation de : <ul style="list-style-type: none"> • lexique précis



Une comptine : pourquoi ? Comment ?

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques/Arts sonores

Matériel

Un support papier pour affichage collectif.
Un classeur ou un cahier individuel pour conserver les textes.

Organisation :

Séance collective en grand groupe.
Séance en petits groupes (4 ou 5 élèves).
Situation duelle.

Objectifs

S'approprier le langage (vocabulaire, syntaxe).
Mémoriser un texte court. S'exprimer devant les autres.

Capacités

Synchroniser le débit de la comptine récitée avec la gestuelle associée.
Mémoriser des comptines pour « chanter » avec ses pairs.

Déroulement

La découverte et l'utilisation régulière des comptines se fera tout au long du projet.
L'enseignant dit le texte et l'accompagne d'une gestuelle favorisant la mémorisation.
Le texte est affiché (grand format).
Répéter le texte en petits groupes constitués d'enfants « petits-parleurs ».

Dire les comptines

La comptine doit être dite en ayant pris conscience de son rythme naturel. Sur la dernière syllabe, on doit avoir le sentiment de « retomber sur ses pieds ».

Les activités autour de la comptine peuvent être :

- de jouer avec les hauteurs (voix normale, chuchotée, grave, aiguë, en passant d'un registre à l'autre). C'est le sens de la comptine qui doit guider (les changements de registres peuvent se faire pour différencier les personnages, identifier un animal...)
- de jouer avec les vitesses en fonction du sens (vite, lent, en accélérant, en ralentissant ...)
- de jouer sur les intensités (parler fort , parler doucement jusqu'à l'inaudible...)
- de jouer sur les consonances, en insistant sur les rimes par exemple.
- de jouer avec des organisations différentes (dire la comptine ensemble, un élève seul, un petit groupe d'élèves, l'enseignant-e peut aussi prendre une partie de la comptine). C'est toujours le sens du texte qui doit guider les choix.
- de jouer à transformer le texte : la peluche se trompe (changer un mot ou un groupe de mots).

Pour les comptines chantées

L'enseignant-e devra d'abord proposer son interprétation et éventuellement faire écouter une version disque adaptée (il est préférable, par exemple, de choisir une version avec voix d'enfants).
Il y aura ensuite un travail de mémorisation qui peut se faire directement avec le chant ou simplement par un parlé-rythmé.

La mémorisation se fait par phrase musicale, l'une après l'autre. Il est évident que l'enseignant doit maîtriser parfaitement le chant. Elle se fait aussi par répétition d'un modèle entendu.

On pourra faire une recherche du ou des sons que l'on entend le plus. Les comptines sont souvent basées sur les phonèmes répétés.

Proposer de chanter ou de dire la comptine en remplaçant les mots qui contiennent ce son par un frappé corporel (ou par une percussion).

Garder la trace du texte dans un support personnel (cahier, classeur, boîte).



Le doudou de Corinne Albaut

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques/Arts sonores

LIEN ORAL-ECRIT : jeu d'écoute et de production

A l'école maternelle, des jeux d'écoute et de mémorisation de comptines sont quotidiens.

En moyenne et grande sections, tout énoncé peut devenir prétexte à des jeux vocaux : on produit, on écoute, on répète, on imite, on continue, on transforme prénoms, comptines, textes courts, mots isolés...

Cette comptine de Corinne ALBAUT sera présentée avant les activités proposées autour de de cache-doudou (voir fiche n°29). Elle pourra devenir le support d'une production : les enfants chercheront des rimes liées à leur prénom et à la peluche ou le doudou qu'ils auront choisis en gardant la forme syntaxique initiale. La production se fera sous la forme d'une dictée à l'adulte.

Comptines. Bibliographie et discographie

Editions ACTES SUD JUNIOR, collection « Petits bonheurs »
textes de Corinne ALBAUT :

- Comptines pour mon nounours
- Comptines à mimer
- Comptines de la mer et du vent
- Comptines pour mes jouets préférés
- Comptines à croquer
- Comptines pour jouer à avoir peur

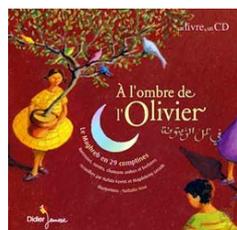


Editions CASTERMAN, textes de P.CORAN et G.LEFEBVRE :

- Comptines pour ne pas bredouiller
- Comptines pour délier les langues à nœuds.

Editions NATHAN :

- Petits poèmes pour tous les jours



Editions BAYARD :

- 101 poésies et comptines
- 101 comptines à mimer et à jouer
- 101 comptines à dire et à créer

MILA Editions :

- Les comptines de GRIGRIGROCHA

DISCOGRAPHIE :

- ENFANCE et MUSIQUE : 75 comptines et jeux de doigts
- DIDIER jeunesse : à l'ombre de l'olivier
- GALLIMARD Jeunesse : Poésies, comptines, et chansons pour tous les jours

Le doudou de Juliette
C'est une chaussette
Et celui de Grégoire
C'est un vieux mouchoir

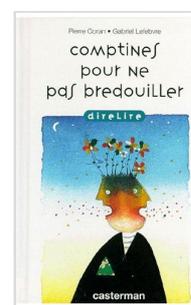
Mais mon doudou à moi
Je ne le montre pas
Mais mon doudou à moi
Je ne le montre pas

Le doudou d'Amélie
C'est un ouistiti
Et celui d'Alysée
C'est une poupée

Mais mon doudou à moi
Je ne le montre pas
Mais mon doudou à moi
Je ne le montre pas

Le doudou de Romain
C'est un p'tit lapin
Et celui de Thomas
C'est un gros panda

Corinne Albaut



A télécharger : le fichier PDF **Comptines pour MS**

le fichier Eduscol **Comptines, formulettes et jeux de doigts**

Comptines, jeux de doigts...

Repères de progressivité tout au long de la scolarité maternelle

<p>Comptines, formulettes et jeux de doigts</p> <p>Repères de progressivité tout au long de la scolarité maternelle</p> <p>Sens de progression </p>			
<p>Acquérir une conscience phonologique et porter un regard réflexif sur la langue grâce aux comptines</p>	<p>Écouter, dire ou chanter des comptines très courtes et simples qui favorisent le jeu avec les mots et les sons de la langue.</p>	<p>Écouter, dire ou chanter des comptines qui favorisent le jeu avec les mots, les sons de la langue et qui éveillent à la diversité linguistique.</p> <p>Scander les syllabes d'une comptine.</p>	<p>Écouter, dire ou chanter des comptines qui favorisent le jeu avec les mots, les syllabes et l'acquisition de la conscience des sons. Repérer le phonème dominant d'une « phono-comptine » (uniquement parmi les phonèmes qui ont été abordés au cours des activités phonologiques) : quelques voyelles simples et quelques consonnes fricatives (s, f, j, v, z...) et liquides (l, r).</p> <p>Inventer, continuer, détourner ces types de comptines.</p> <p>Ecouter, dire ou chanter des comptines qui éveillent à la diversité linguistique.</p>

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...	Pour les apprentissages suivants...
<ul style="list-style-type: none"> • oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine) ; • mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs ; • s'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs ; • enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes. 	<p>Expérimentations et situations problèmes portant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la découverte de la richesse de la voix, l'incitation à en dépasser les usages courants, l'engagement dans une exploration ludique, le plaisir de chanter en chœur avec des pairs ; • l'acquisition d'un répertoire de comptines et de chansons composés de phrases musicales courtes, à structure simple, adaptées aux possibilités vocales des enfants, puis de plus en plus complexe. 	<p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons.</p>

Extraits de : **Comptines, formulettes et jeux de doigts**

Indicateurs de progrès pour les 5 domaines d'apprentissage/Univers sonores

Apprentissage d'un chant au cycle 1

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques/Arts sonores

De façon générale on veillera à choisir un chant adapté aux élèves de cet âge. Il faut donc dans ce cadre, éviter les chants trop virtuoses, trop longs, ou qui seraient en complet décalage avec ce qui est étudié en classe. Le chant devra donc être dans la tessiture du jeune enfant (ni trop aigu ni trop grave avec une amplitude réduite jouant sur des répétitions qui aident à la mémorisation)

L'enseignant-e devra maîtriser parfaitement le chant proposé c'est-à-dire d'être capable de le connaître par cœur sans l'aide du texte, de le reprendre à n'importe quel endroit, et de connaître sa structure (alternance couplet/refrain, répétition, passage délicat, interprétation).



En début d'apprentissage d'un chant, ne pas hésiter à créer une ambiance, une mise en scène, en lien avec la thématique abordée dans la chanson. Au besoin contextualiser la chanson en annonçant le thème pour susciter le désir de la découverte.

Après une première écoute, il peut être parfois utile, d'en expliquer le sens quand le texte est complexe (organisation de la chanson, vocabulaire, interprétation).

Il pourra y avoir, après l'apprentissage une partie discussion / débat si le texte s'y prête. Cette discussion est importante y compris sur le plan musical. Elle portera sur le sens du texte mais aussi sur les émotions suscitées, le rapprochement avec d'autres chansons déjà apprises ou avec des musiques déjà entendues ou étudiées. Elle peut aussi faire des liens avec des œuvres d'art, des films vus, des productions en arts plastiques ou le vécu d'enfant...). C'est sur cette base que vous pourrez amener les enfants vers une interprétation musicale de cette chanson.

Avant de commencer l'apprentissage, l'enseignant-e veillera au regroupement des élèves (que celui-ci reste stable par exemple). De même le professeur sera attentif à la posture des choristes (buste droit, épaules détendues, bras le long du corps, regard convergent vers l'enseignant).



A télécharger : le dossier **Répertoire de chansons** à programmer pendant la durée du projet
Ecoute supplémentaire : Mon doudou d'Henri Dès ; C'est mon doudou, d'Anne Sylvestre

Apprentissage d'un chant au cycle 1 (suite)

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques/Arts sonores

La préparation corporelle

La démarche d'apprentissage d'un chant prévoit une préparation corporelle et vocale. Elle ne doit pas excéder quelques minutes. Cette partie, à base d'étirements, de jeux vocaux reste importante pour les petits. Elle les prépare surtout à l'acte de chant.

On pourra proposer des étirements (du haut du corps) , des massages du visage (des tapotements) du cou , des soulèvements d'épaules...). On travaillera aussi des jeux sur la respiration (souffler doucement, souffler loin...).

La préparation corporelle est une alternance de contraction/décontraction. Suite à cet échauffement , on proposera de courtes mélodies (deux trois notes pas plus) que l'on fera voyager dans les trois registres (grave, médium, aigu).



Puis le professeur (accompagné d'un instrument ou pas) proposera la chanson par membre de phrases. Il est préférable d'avancer lentement, en reliant toujours chaque mélodie apprise entre elle. Pour les plus jeunes, on attendra que les élèves entrent dans la chanson à leur rythme. L'enseignant-e acceptera que certains puissent être longtemps en réception parfois même sans production.

Associer quelques gestes avec la mélodie chantée peut aider les élèves à une meilleure mémorisation. Il est indispensable d'instaurer un code gestuel pour symboliser et différencier les moments d'écoute, ceux où le maître chante et ceux où la classe chante.

L'enseignant peut chanter avec les élèves en début d'apprentissage pour soutenir la production. Il devrait s'effacer progressivement au profit d'une écoute critique.

De même on pourra instaurer des moments d'écoute de la chanson sans que les élèves aient à la restituer. Une chanson peut être utilisée comme support pour une danse, une chorégraphie, un mime sans avoir été apprise préalablement. Dans ce cas-là, l'apprentissage se fait par imprégnation spontanée.

Lorsque la chanson est acquise, vient le moment de l'interpréter. C'est un moment important pour que les élèves différencient bien la restitution basique d'une chanson et son interprétation.

On jouera donc sur les nuances, le tempo, l'accompagnements de gestes (sonores ou pas) , la présence des percussions de la classe. La disposition de la chorale peut varier (deux groupes qui se répondent, un soliste/le chœur). Il ne faut pas rester trop longtemps sur une chanson, la lassitude peut s'installer rapidement chez les jeunes élèves. Il faut varier les approches de ce chant, faire attention à l'articulation et l'intelligibilité du texte. On pourra s'enregistrer , critiquer cet enregistrement, le comparer à une version disque.



Rencontrer des œuvres plastiques

Au cours de ce projet, quelques reproductions d'œuvres plastiques seront présentées aux enfants puis affichées ou réunies dans le l'espace « bibliothèque » (impression en format A3 si possible). Si certaines peuvent être ponctuellement utilisées comme élément déclencheur d'une activité (cf. l'œuvre de Russell Harris- fiche n°38 ou celle de William Eggleston - fiche n°48), l'objectif essentiel restera, en Moyenne section, de solliciter l'émotion et le questionnement, d'aider à découvrir et à connaître des manières particulières et « expertes » de donner à voir et d'exprimer. Ces œuvres ne seront donc, en aucun cas, appréhendées comme des modèles à imiter. Les propositions suivantes sont indicatives et ne prétendent en aucun cas l'exhaustivité.



Romero Britto,
Best Buddies Friendship Bear
Berlin, 2011, H 6m
Fiche n°36



William Eggleston, Poupées
Photographie, 1970
Fiche 48



Russell Harris, Laititia, 2011
Peinture à l'huile, 20 x 13cm
Fiche n°38



David Ferreira
Le Doudou à Toto, 2012
Techniques mixtes sur toile et plexiglas
Fiche n°39



Tyree Guyton
Heidelberg Project
Quartier de Detroit, USA
Fiche n°54



Annick Sterkendries
Teddy bear, 2011
Assemblage de peluches,
H 180 cm
Fiche n°47



Mark Nixon
Brownie
Série Much Loved
Photographie, 2013
Fiche n°12

Brownie, âgé de 30 ans, appartient à Jenny. Avec elle, il a voyagé dans le monde entier ! En train ou en avion, d'un bout à l'autre de la planète, Brownie a toujours été le fervent accompagnateur des aventures de Jenny.



A télécharger : le fichier **Banque d'œuvres, projet Peluches et doudous** présentant ces images en grand format pour impression.

Rencontrer des œuvres cinématographiques

La construction du Parcours d'Education Artistique et Culturelle s'appuie, entre autres, sur l'organisation de rencontres culturelles variées. Le visionnage régulier de films courts (pour permettre une meilleure compréhension) va permettre aux enfants d'apprendre peu à peu à caractériser les différentes images (fixes ou animées) et leurs fonctions, et de distinguer ainsi le réel de sa représentation, afin d'avoir à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils sont confrontés depuis leur plus jeune âge. La durée limitée de chaque film favorise la possibilité de donner à revoir plusieurs fois aux élèves (sur le temps du projet), en concordance avec le principe de répétition, pilier des apprentissages en maternelle : re-voir, ré-entendre, re-faire, re-connaître pour mieux comprendre et donc pour mieux apprendre.

De nombreuses activités peuvent être proposées en lien avec ces visionnages : raconter l'histoire, échanger autour de la réaction d'un personnage à un moment donné, dessiner le personnage principal (d'après un photogramme), découvrir le rôle et la place du son...

Ludovic - Une poupée dans la neige

Co Hoedeman, 1998, 14mn

Il neige. Ludovic se sent un peu seul. Mais il puisera dans le rêve et l'imaginaire des jeux merveilleux à partager avec un nouvel ami : une poupée dont il fera sa complice. Le cinéaste Co Hoedeman nous invite à découvrir le mystère et la magie du monde de l'enfance grâce à une histoire pleine de charme et de tendresse sur la relation qui unit les enfants à leur jouet favori.

**Mobile**

Verena Fels, 2016, 6mn20

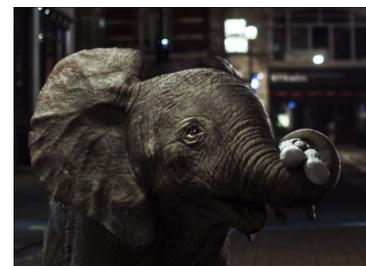
L'histoire d'un amour impossible entre des peluches accrochées à un mobile en bois. Impossible en apparence évidemment... Juste une question d'équilibre. Un film d'animation 18 fois primé.

**The Elephant**

Zak Boxall and Chris Turner Bertie, 2016, 5mn20

Au cœur de la nuit, un jeune éléphanteau ramène un jouet perdu à sa propriétaire...

Ce projet de fin d'études à l'Université de Hertfordshire fait preuve d'une très grande maîtrise des techniques d'animation numérique.

**Not Over**, Toru Hayai, 2012, 1mn30

Un ours en peluche géant traverse de somptueux paysages. Mais qu'elle donc sa quête ?

Le cinéaste nous offre une illustration très personnelle de cette pensée de Lao-Tseu « *Le but n'est pas seulement le but, mais le chemin qui y conduit* ».



Découvrir et s'appropriier les objets

La Collection

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Photographier des mises en scène

La notion de collection est complexe (et abstraite) pour les enfants de cet âge. On définit ici *la Collection* comme l'ensemble des peluches et doudous réunis et organisés (rangés, mis en scène) en classe provenant de la collecte effectuée auprès des familles et au sein de l'école.

Les objets de cette *Collection* acquièrent, durant le temps scolaire, un nouveau statut et sont liés entre eux du fait de leur appartenance éphémère à un ensemble qui n'a de valeur véritable que pour le groupe classe.

En limitant le champ d'investigation à cette famille d'objets, la constitution de cette collection favorise l'établissement d'une nouvelle relation à l'objet peluche, qui s'appuie sur la relation affective pour engager l'enfant à poser un regard plus distancié et l'inscrire ainsi dans une redécouverte et une réorganisation du monde.

Les activités liées à la *Collection* l'oblige à effectuer des choix, des tris, des comparaisons, à associer l'unique au commun.

La collection participe aussi à la modification de la perception que l'enfant a des objets en lui donnant l'occasion de les éprouver, de les comparer, de poser sur eux un regard interrogatif. A ce titre, laisser les enfants manipuler, explorer et jouer avec les peluches de la *Collection*, lors des temps d'accueil quotidiens, favorisera leur connaissance et provoquera leur mise en relation. De même, les activités qui seront menées dans les différents ateliers conduiront également à aborder la collection comme témoin d'une intention. Mais surtout, la *Collection* sera à la fois témoin et mémoire des rencontres sensorielles et esthétiques effectuées lors de ce projet.

La notion de collection se construira de façon progressive en permettant aux élèves d'en prélever certains éléments pour les mettre en scène de façon éphémère en fonction de différentes consignes mais aussi de créer leurs propres « petites collections » éphémères. Cette dernière activité incitera l'enfant à effectuer des choix basés sur la construction d'une relation sensible aux objets puis à réfléchir à l'organisation de ceux-ci pour donner à voir l'ensemble des éléments sélectionnés.

D'autres activités inciteront les enfants à utiliser et mettre en scène un nombre variable de peluches (de quelques-unes à l'ensemble de la collection de la classe) qu'ils devront installer de façon intentionnelle dans un espace choisi et organisé. Ce travail favorisera une meilleure perception de l'environnement proche en trois dimensions et un questionnement sur les solutions à apporter face aux problèmes posés par la recherche d'équilibre et de verticalité.



Découvrir les nombres et leurs utilisations

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée*

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

L'école maternelle doit conduire progressivement chacun à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et d'exprimer un rang ou un positionnement dans une liste (usage ordinal). Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

4.1.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

La construction du nombre s'appuie sur la notion de quantité, sa codification orale et écrite, l'acquisition de la suite orale des nombres et l'usage du dénombrement. Chez les jeunes enfants, ces apprentissages se développent en parallèle avant de pouvoir se coordonner : l'enfant peut, par exemple, savoir réciter assez loin la comptine numérique sans savoir l'utiliser pour dénombrer une collection.

Dans l'apprentissage du nombre à l'école maternelle, **il convient de faire construire le nombre pour exprimer les quantités, de stabiliser la connaissance des petits nombres et d'utiliser le nombre comme mémoire de la position.** L'enseignant favorise le développement très progressif de chacune de ces dimensions pour contribuer à la construction de la notion de nombre(...)

Construire le nombre pour exprimer les quantités

Comprendre la notion de quantité implique pour l'enfant de concevoir que **la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une collection d'objets** (l'enfant doit également comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité). L'enfant fait d'abord appel à une estimation perceptive et globale (plus, moins, pareil, beaucoup, pas beaucoup). Progressivement, il passe de l'apparence des collections à la prise en compte des quantités. La comparaison des collections et la production d'une collection de même cardinal qu'une autre sont des activités essentielles pour l'apprentissage du nombre. Le nombre en tant qu'outil de mesure de la quantité est stabilisé quand l'enfant peut l'associer à une collection, quelle qu'en soit la nature, la taille des éléments et l'espace occupé : cinq permet indistinctement de désigner cinq fourmis, cinq cubes ou cinq éléphants.

Les trois années de l'école maternelle sont nécessaires et parfois non suffisantes pour stabiliser ces connaissances en veillant à ce que les nombres travaillés soient composés et décomposés. La maîtrise de la décomposition des nombres est une condition nécessaire à la construction du nombre.

Stabiliser la connaissance des petits nombres

Au cycle 1, la construction des quantités jusqu'à dix est essentielle. Cela n'exclut pas le travail de comparaison sur de grandes collections. La stabilisation de la notion de quantité, par exemple trois, est la capacité à donner, montrer, évaluer ou prendre un, deux ou trois et à composer et décomposer deux et trois. **Entre deux et quatre ans, stabiliser la connaissance des petits nombres (jusqu'à cinq) demande des activités nombreuses et variées portant sur la décomposition et recombinaison des petites quantités (trois c'est deux et encore un ; un et encore deux ; quatre c'est deux et encore deux ; trois et encore un ; un et encore trois), la reconnaissance et l'observation des constellations du dé, la reconnaissance et l'expression d'une quantité avec les doigts de la main, la correspondance terme à terme avec une collection de cardinal connu.**

L'itération de l'unité (trois c'est deux et encore un) se construit progressivement, et pour chaque nombre. Après quatre ans, les activités de décomposition et recombinaison s'exercent sur des quantités jusqu'à dix.

* Extrait du **Programme d'enseignement de l'école maternelle - Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015**

Combien de Peluches partent en vacances ?

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Sous domaine : Découvrir les nombres et leurs utilisations

Matériel

Des peluches.

Des boîtes (à chaussures, à bottes... décorées de quatre roues en carton) pour représenter les voitures ou mini bus. Il sera nécessaire de compartimenter les boîtes avec un morceau de carton pour représenter l'espace « place » dédié à la peluche qui va voyager. Les voitures auront plus ou moins de places (2, 3, 4, 5, 6). Les voitures utilisées respecteront l'idée d'une progressivité dans les quantités demandées.

Des tickets de voyageurs.

Organisation

Les séances seront dirigées par l'enseignant-e et organisées en petits groupes.

Objectifs

Mettre en place une stratégie experte pour constituer une collection.

Capacités

Réaliser une correspondance terme à terme pour comparer une collection.

Dénombrer une petite quantité.

Compléter une petite collection.

Produire une collection de même cardinal qu'une autre.

Verbaliser ses procédures.

Déroulement

1. Jeux d'exploration : les voitures seront proposées aux enfants dans des temps de jeux libres qui leur permettront d'explorer ces objets, de remplir les voitures et d'envisager progressivement les quantités et les places pour les peluches.



2. Situation problème en activité dirigée : « Vous allez chercher juste ce qu'il faut de peluches pour que chaque voiture soit pleine » (les voitures sont sur le tapis ; les peluches éloignées). Le nombre de places dans chaque voiture sera déterminé par l'enseignant en fonction des capacités des enfants.

La validation s'effectuera par l'action d'installer les peluches. Il est important de ne pas parler de « nombre » : l'enseignant va questionner « Est-ce qu'il y en a juste assez, trop, pas assez ? ». Le langage est essentiel.

Cette étape sera à recommencer plusieurs fois afin que les enfants comprennent la nécessité de dénombrer la quantité de place dans chaque voiture avant d'aller chercher le nombre exact de peluches.

Combien de Peluches partent en vacances ?

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Sous domaine : Découvrir les nombres et leurs utilisations

3. Lorsque cette étape aura été réussie par les enfants, il y aura nécessité de poursuivre cet apprentissage en variant et en complexifiant.

Des variables seront mises en place :

- En augmentant les quantités.
- Les voitures ont déjà des voyageurs installés. Il faudra aller chercher dans un espace distancié, en un seul voyage juste ce qu'il faut pour que la voiture soit pleine de voyageurs.

4. Dans un autre temps, des tickets seront attribués à certaines peluches. Seuls les voyageurs munis d'un ticket peuvent s'installer dans les voitures. Il s'agira de trouver la voiture pouvant accueillir le nombre exact de peluches avec ticket.



A chaque étape, il est nécessaire de réfléchir les contraintes en fonction des capacités des enfants. La différenciation est nécessaire.

Les situations doivent être vécues plusieurs fois. Comment se souvenir : les enfants vont réfléchir à des traces pour garder en mémoire : par le dessin, un schéma et plus tard l'écriture chiffrée.

Évaluation : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Construire le nombre pour exprimer des quantités

Ci-contre, l'extrait du document ressources paru sur Eduscol, rubrique évaluation, propose des observables d'indicateurs de progrès pouvant être convoqués pour ce module et renseignés sur le carnet de bord de l'enseignant (voir fiche n°4).

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...	Pour les apprentissages suivants...
<ul style="list-style-type: none"> • estimer des quantités de façon approximative Ex: beaucoup/pas beaucoup... ; • réaliser une correspondance terme à terme pour comparer. • produire une collection de même cardinal qu'une autre. • Comparer des collections organisées de manière différente dans l'espace pour trouver celles qui sont équipotentes (qui ont le même cardinal), pour déterminer celles qui ont plus ou moins d'éléments qu'une collection donnée. 	<p>Dans des situations de jeux, ou de résolution de problèmes qui font sens, qui intègrent des variables telles que la taille des collections, la nature des objets et leur organisation spatiale et qui visent à la construction et à l'entraînement de procédures en s'appuyant sur les interactions langagières.</p> <p>Nombreuses situations de manipulation permettant à l'enfant de verbaliser ce qu'il a fait.</p> <p>Situations dans lesquelles on travaillera avec les mêmes variables que précédemment, plus une autre : caractère déplaçable ou non des objets constituant les collections.</p> <p>Mise en œuvre et identification de procédures possibles : correspondance terme à terme, construction de collections témoins (doigts, dés, objets...) sans utiliser le nombre.</p>	<p>Comparer des collections afin de familiariser les élèves avec les quantités.</p>

Explorer les formes et les grandeurs

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Sous domaine : Découvrir les nombres
 et leurs utilisations

C'est moi le plus grand !

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée*

4.2. Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Très tôt, les jeunes enfants discernent intuitivement des formes (carré, triangle...) et des grandeurs (longueur, contenance, masse, aire...). À l'école maternelle, ils construisent des connaissances et des repères sur quelques formes et grandeurs. L'approche des formes planes, des objets de l'espace, des grandeurs, se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets. **Cette approche est soutenue par le langage : il permet de décrire ces objets et ces actions et favorise l'identification de premières caractéristiques descriptives (...).**

4.2.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

Très tôt, les enfants regroupent les objets, soit en fonction de leur aspect, soit en fonction de leur utilisation familière ou de leurs effets. À l'école, ils sont incités à « mettre ensemble ce qui va ensemble » pour comprendre que tout objet peut appartenir à plusieurs catégories et que certains objets ne peuvent pas appartenir à celles-ci.

Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères : forme, longueur, masse, contenance essentiellement (...)

Dans les années suivantes, progressivement, ils sont amenés à reconnaître un rythme dans une suite organisée et à continuer cette suite, à inventer des « rythmes » de plus en plus compliqués, à compléter des manques dans une suite organisée.

Les séances suivantes proposeront des activités de tri selon différents types de critères : la forme des Peluches/Doudous, leur taille, leur couleur, leur type (ours, lapin, chien...).



Découverte sensorielle

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
Sous domaine : Découvrir les objets naturels

Pour qu'il puisse établir des connaissances, il importe d'abord de guider l'enfant vers une analyse de son environnement fondée sur la mise en ordre des perceptions qu'il reçoit. C'est par l'usage des sens que l'enfant reconnaît les objets et les événements qu'il perçoit.

L'aider à mieux découvrir le monde, c'est donc enrichir et développer ses aptitudes sensorielles. Dans cette perspective il s'agit ici de lui proposer des situations mettant en jeu l'exploration des qualités tactiles (rugueux, lisse, piquant, doux, chaud, froid, souple, dur...) puis de l'aider à organiser ses découvertes lors de jeux de tri et de comparaison. Le langage permettant de nommer les sensations, les qualités et les objets trouvera ici toute sa place.

Matériel

Matériaux variés : tissus, textiles, coton, plume, petits objets de différentes matières (en double exemplaire)...

Des boîtes en carton de différentes tailles.

Organisation

Séance en activité dirigée puis en autonomie.

Les boîtes à toucher contenant un ou des objets sont posées près d'une boîte ouverte présentant les mêmes objets visibles. Ces boîtes, réalisées à partir de boîtes en carton de récupération, peuvent être décorées par les enfants (peinture ou collage de papiers de couleur).

NB. Il est possible également d'utiliser de petits sacs opaques.



Objectifs

Permettre aux élèves d'explorer le monde des objets naturels. Stimuler et structurer le langage oral. Développer les aptitudes sensorielles.

Capacités

Comparer et classer des perceptions tactiles.

Déroulement

Proposer aux enfants de reconnaître de façon tactile des objets contenus dans des « boîtes à toucher », de les décrire, les nommer puis d'indiquer l'objet correspondant à chacun d'entre eux. La validation se fera en sortant l'objet de la boîte pour le comparer à celui qui a été désigné.

Si dans un premier temps, chaque boîte ne contiendra que des objets identiques, le jeu peut être progressivement complexifié. Il est possible de proposer :

- de retrouver les paires d'objets cachés dans des boîtes différentes
- de reconnaître un objet parmi des objets très différents les uns des autres contenus dans une même boîte.
- d'extraire d'une boîte uniquement les objets possédant la même caractéristique définie à l'avance (tous les objets lisse, rugueux...)
- d'essayer de reconnaître certains objets cachés sous un drap uniquement avec les pieds nus...

Pour renouveler l'intérêt du jeu en le complexifiant, d'autres objets utilisés couramment en classe pourront progressivement être ajoutés (pièce de Duplo, petite balle, morceau de papier plus ou moins rugueux...).

Les boîtes réalisées pourront rester à disposition des enfants, au moment de l'accueil, pour un atelier d'exploration libre et du réinvestissement du jeu en autonomie.



Reconnaître puis associer au même textile

Les parcours sensoriels

Domaines :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Explorer le monde.
- Agir s'exprimer comprendre à travers les activités physiques.

Le domaine "**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**" a pour objectif :

- de permettre aux élèves de pratiquer des activités physiques et artistiques qui contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants ;
- de mobiliser, stimuler, et enrichir l'imaginaire pour éprouver des émotions, des sensations nouvelles ;
- de développer l'extéroceptivité (orientée vers l'environnement) : vue, ouïe, toucher, odorat, goût ;
- d'appréhender la proprioceptivité (informations provenant de l'intérieur du corps) : récepteurs situés dans les muscles, les articulations, l'oreille interne, les surfaces d'appuis... Ils nous renseignent sur la position relative des différentes parties du corps, sur les déplacements segmentaires. Le travail sur la proprioception contribue à développer l'équilibre de l'enfant, de part les sollicitations permanentes des rééquilibrations en cours d'actions.

Enjeu

Donner à vivre aux élèves des expériences sensori-motrices variées afin de favoriser les sensations nouvelles, leur faire prendre conscience de la nécessité des échanges langagiers pour ancrer les apprentissages moteurs.

Où ?

Dans la salle de motricité ou dans une autre salle à disposition : transformer un espace connu en un lieu différent afin de provoquer la rencontre avec des matériaux variés.

Quand ?

Pendant une période de 2 à 3 semaines pour prendre le temps de découvrir, de ressentir, de mémoriser corporellement ...

Comment ?

- . Tout l'espace est exploité (sol, murs, espace aérien), des chemins variés sont possibles et multiples, des espaces sont libres pour observer, verbaliser.
- . Par groupe (1/2 classe) les élèves peuvent cheminer seul, à 2, à plusieurs, les yeux ouverts, fermés, guidé par un son, une odeur, une voix, un contact.
- . S'équilibrer, se déséquilibrer pour explorer des sensations nouvelles afin de COMPARER, PRENDRE CONSCIENCE, METTRE en MOTS, METTRE en ACTE, ANTICIPER la relation matériau/sensation.

Références

- . Programme d'enseignement de l'école maternelle
- . Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- . Revue EP&S n°371 : Exploration sensorielle. Pour une approche sensorielle de l'espace.



Parcours sensoriels

Domaines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Explorer le monde.

Agir s'exprimer comprendre à travers les activités physiques.

Matériel

Des matériaux permettant une exploration tactile de qualité.

Des boîtes de différentes tailles.

Organisation

Installer dans l'espace de motricité une multitude de matériaux en les organisant de façons variées.

Séances en grand groupe, pendant la découverte d'un parcours sensoriel les enfants peuvent cheminer seul, ou à 2.

Objectifs

Permettre aux élèves d'explorer le monde des objets naturels.

Donner à vivre des expériences sensori-motrices variées afin de favoriser les sensations nouvelles.

Explorer des sensations nouvelles afin de comparer, prendre conscience, mettre en mots, mettre en actes, anticiper la relation matériau/sensation.

Adapter ses équilibres et déplacements à des environnements et contraintes variés.

Stimuler et structurer le langage oral, favoriser les échanges langagiers.

Capacité

Se déplacer en maintenant son équilibre.

Percevoir et nommer quelques caractéristiques de la matière (c'est doux, c'est froid, ça pique...).



Associer visuel et toucher



Dissocier visuel et toucher



Déroulement

En salle de motricité, les enfants se déplacent sur le parcours sensoriel, pieds nus.

Toute la salle doit être exploitée (sol, murs, espace aérien) et permettre de cheminer sur différents matériaux, de devoir s'équilibrer, de s'asseoir ou s'allonger... Certains espaces sont à aménager de façon à permettre aux enfants de prendre le temps de toucher (les yeux fermés) ou d'écouter (boîtes sonores).

Certains matériaux sont récupérés auprès des familles, les autres dans l'école.

Les contrastes tactiles doivent être associés : dur/doux, lisse/rugueux, sec/mouillé...

L'enseignant-e provoque la mise en mots des impressions et sensations pour permettre le réinvestissement des apprentissages langagiers menés en classe.



Sentir avec la plante des pieds



Gants à toucher

Cache-Cache Doudou

Domaines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Explorer le monde.

Agir s'exprimer comprendre à travers les activités physiques.

Un jeu d'orientation : Cache-cache Doudou

Matériel

Le doudou de chaque enfant et quelques peluches issues de la collection de la classe.

Organisation

En petits groupes dans un premier temps lors des situations de découverte, puis collectivement lors des temps de réinvestissement.

Fréquence : 1 ou 2 fois par semaine à partir de la période 2. (Chez les petits, l'activité est possible à partir du moment où tous les enfants ont accepté de se séparer de leur doudou à certains moments de la journée).

Durée : les premières séances durent 10 minutes puis les suivantes s'allongent progressivement pour durer jusqu'à 35 minutes.

Objectifs

Faire en sorte que chaque élève s'oriente petit à petit dans la salle de classe, dans la salle de jeu, dans l'école.

Développer le langage autour des lieux et objets présents dans l'école.

Développer les interactions langagières entre les enfants.

Capacités

Accepter de se séparer momentanément de son doudou.

Observer, mémoriser, décrire un lieu visible ou non visible et le retrouver après un certain temps.

S'orienter dans la classe, dans la salle de jeu puis progressivement dans l'école puis dans la cour de récréation.



Déroulement

Progression proposée :

Présentation des doudous. Les enfants sont en ronde autour des doudous. L'enseignant prend un doudou et demande : « à qui est ce petit lapin ? »

Découverte de la classe : l'enseignant et le groupe d'enfants se déplacent dans la classe (la salle de jeux, l'école, la cour de récréation...) et présentent les différents espaces aux doudous.

1.Cache-Cache dans la classe :

Différents types de cache-cache peuvent être proposés progressivement :

Etape 1 : Les élèves cachent leur doudou dans la classe, viennent se regrouper autour de l'enseignant, puis repartent chercher leur doudou après un court moment.

Cache-Cache Doudou (suite)

Domaines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Explorer le monde.

Agir s'exprimer comprendre à travers les activités physiques.

Etape 2 : Les élèves cachent leur doudou dans la classe, viennent se regrouper autour de l'enseignant expliquent aux autres l'endroit où ils ont caché leur doudou puis repartent le chercher à l'endroit indiqué.

Lors de ces deux premières étapes, les doudous seront en partie visibles. L'attention des élèves sera mobilisée sur ce point.

Etape 3 : Reprise des étapes précédentes en demandant à ce que le doudou soit caché de façon à ne plus être visible de l'endroit du regroupement.

Etape 4 : Organisation par binôme : un enfant se cache les yeux, un autre va cacher son doudou, revient et accompagne son camarade à l'endroit où il l'a caché.

Etape 5 : un enfant se cache les yeux, un autre va cacher son doudou, revient et décrit à son camarade l'endroit où il doit chercher.

2.Cache-cache dans l'école :

A partir de cette étape, il faut s'assurer de la collaboration de l'ATSEM car les enfants sont amenés à circuler seuls dans l'école.

A la découverte de l'école : les élèves accompagnés de l'enseignant emmènent leurs doudous et leur présentent différents lieux de l'école (les toilettes, le dortoir, la salle de jeux).

La liste des lieux explorés sera augmentée en cours d'année (bureau du directeur, tisanerie, autres classes de l'école).

Reprise des étapes 1, 2, 3, 4 et 5.

Prolongement

Cache-cache dans la cour de récréation . Les étapes précédentes seront reprises pour amener les élèves à se repérer dans un espace de plus en plus vaste.

Critères d'évaluation

L'élève accepte de se séparer de son doudou.

L'élève se repère seul dans la salle de classe, dans la salle de jeu, dans l'école.

L'élève nomme la cachette de son doudou.

La construction de phrases comportant des prépositions liées à l'espace sont à proposer lors de ces activités.

L'enseignant observera chez les élèves la compréhension des indications reçues et les compétences liées à l'énonciation des indications spatiales.



Jeu d'orientation dans l'école

Domaines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Explorer le monde.

Agir s'exprimer comprendre à travers les activités physiques.

Matériel

Photographies représentant différents endroits de l'école prises avec les enfants.

Les doudous.

Organisation

Séance en activité dirigée en classe pour une lecture des photos.

Séance en activité dirigée avec déplacement dans toute l'école pour associer les lieux aux photos qui les représentent.

Séance en activité dirigée pour retrouver un doudou d'après la photo représentant le lieu où il se trouve.

Objectifs

Permettre aux élèves de se repérer dans l'espace de l'école.

Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Stimuler et structurer le langage oral.

Capacités

Reconnaître un espace vécu représenté.

Associer un espace vécu à sa représentation photographique.

Déroulement

Promenade dans l'école, prise de vues des endroits « remarquables ».

En classe, lecture des photos représentant les différents espaces photographiés.

Dans l'école, associer chaque lieu à sa représentation photographique.

Par petits groupes, après avoir caché un doudou dans un espace de l'école, l'enseignant-e remet aux enfants la photo du lieu où il est situé pour leur permettre de le retrouver.

Par binôme, un enfant choisit une photo, cache le doudou dans le lieu représenté, remet la photo à son camarade qui doit se déplacer sur le lieu représenté et récupérer le doudou.

Prolongement

Cette activité pourra se dérouler dans un second temps dans la cour de l'école puis dans un lieu plus ou moins proche de l'école. Dans ce cas, il sera nécessaire d'avoir un taux d'encadrement permettant la surveillance des enfants dans leurs déplacements.

Un travail de prise en main photographique peut également être abordé en demandant aux enfants, à un autre moment, de réaliser les mêmes photos que celles utilisées pour le jeu d'orientation avec le même cadrage de l'espace. Il s'agira de trouver la bonne distance entre le photographe et la partie du lieu représentée en s'appuyant sur les éléments visibles sur le cadre de l'image.



Se cacher

Domaines :

Explorer le monde : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
Faire l'expérience de l'espace/Apprendre à se mettre en sécurité.
Apprendre, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique :
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés/Collaborer, coopérer, s'opposer.

Organiser un exercice attentat/intrusion : Se cacher pour se mettre en sécurité

Matériel

Les équipements de la classe, de l'école.

Organisation

Séance en activité dirigée en petits groupes dans un premier temps puis avec le groupe classe.

Objectifs

Se préparer aux menaces d'attentat/intrusion.

Permettre aux élèves de s'exercer à « se cacher » en silence.

Capacités

Adapter sa conduite motrice à un signal.

Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.

Déroulement

Avant l'exercice, entraîner progressivement les enfants :

- à se déplacer dans l'espace, à repérer les cachettes possibles.
- à des jeux de mime : l'enseignant émet des consignes par un geste silencieux, les enfants reproduisent son déplacement, sa conduite.
- à des jeux silencieux. Exemple : le Roi du silence : se déplacer sans bruit.
- à se cacher : en salle de motricité jouer avec des cartons pour se cacher, ne pas avoir peur du noir.
- à se déplacer et se cacher : jeu « minuit dans la bergerie »
- à se déplacer, à se cacher, en silence : même jeu avec enregistrement vidéo ou sonore pour prendre conscience du bruit produit lors des déplacements.

Pendant les séances d'entraînement, filmer ou photographier les enfants pour leur permettre de prendre conscience des espaces disponibles et des comportements adaptés.

Après les séances d'entraînement : revenir sur le déroulement des exercices par le biais des photos et des vidéos. Amener les enfants à s'interroger sur la qualité de leurs cachettes, de leurs déplacements.

Accompagner les différentes phases de la situation d'apprentissage en présentant des albums de littérature de jeunesse traitant de la peur, des dangers, des valeurs morales.



Se cacher**Domaines :**

Explorer le monde : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
Faire l'expérience de l'espace/Apprendre à se mettre en sécurité.
Apprendre, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique :
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés/Collaborer, coopérer, s'opposer.

Organiser un exercice attentat/intrusion : Se cacher pour se mettre en sécurité (suite)**Organiser l'exercice**

Chaque adulte de l'école aura été informé de la conduite à tenir. L'exercice se déroulera pour toutes les classes de l'école et aura fait l'objet d'une information aux familles délivrée lors de la réunion de rentrée, par exemple.

Restez sur l'idée de jeu

Exemple de consigne : « Nous allons nous entraîner à nous cacher. La directrice va essayer de nous chercher, il ne faut pas qu'elle nous trouve ».

A l'issue de l'exercice, faire le bilan à l'appui du constat établi par l'adulte chargé de « chercher » : qui a été trouvé rapidement ? Pourquoi ? (enfants partiellement cachés, enfants bruyants).

L'observation des prises de vues effectuées lors de l'exercice pourra, là aussi, permettre le renforcement de la prise de conscience du corps dans l'espace.

Quelques ressources

Albums de littérature de jeunesse :

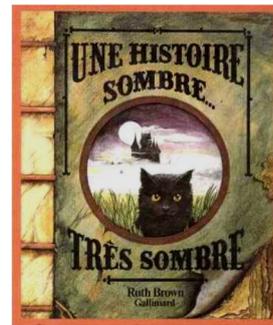
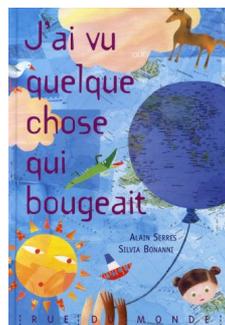
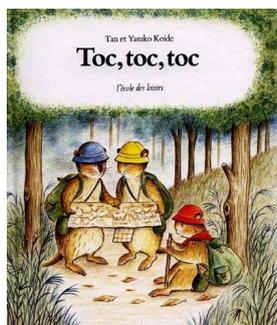
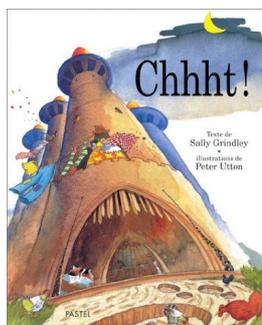
Chhht! Sally GRINDLEY. Pastel. Ecole des Loisirs

Je n'ai pas peur! Jonathan ALLEN. Kaléidoscope.

Toc ! Toc ! Toc ! Tan et Yasuko KOIDE. Ecole des Loisirs.

J'ai vu quelque chose qui bougeait. Alain SERRES. Rue du monde

Une histoire sombre, très sombre. Ruth BROWN. Gallimard jeunesse



A télécharger le fichier PDF **Guide Sécurité des écoles. Annexe sur les spécificités liées aux élèves les plus jeunes**

Représenter les objets

Représenter

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel

L'éducation du regard

Les activités proposées visent, en s'appuyant sur différentes façons de représenter le perçu, à permettre aux enfants d'apprendre à observer, remarquer, scruter, distinguer, repérer, mais aussi à nommer et qualifier les détails et les formes perçues.

Elles comportent différents modes opératoires qui fournissent chacun des informations différentes sur l'objet, et engagent l'enfant à modifier ses perceptions, à voir autrement, à prendre conscience de la spécificité de son regard comme conséquence d'un point de vue personnel, l'entraînant, ainsi, dans une tentative d'épuisement des spécificités de l'objet.

Il s'agit ici de permettre à l'enfant d'utiliser son regard en conscience, au-delà de sa fonction première "d'action de regarder", pour qu'il devienne "manière de regarder", de l'aider à passer d'un regard se réduisant à une perception globale d'un environnement que l'on subit, à un regard consistant à choisir, en fonction d'une intention, d'une envie d'explorer et de représenter.

Les activités de ce projet s'appuient le plus souvent sur l'existence d'une relation affective à l'objet. Travailler avec son objet préféré (celui que l'on a choisi dans la collection de la classe) permet à l'élève d'accepter les efforts que demande une transformation volontaire du regard. Cela l'amène aussi, plus facilement, à développer sa capacité à s'émerveiller, à contempler, à admirer, à comprendre et donc à entretenir un rapport esthétique avec l'objet.

L'intervention de l'enseignant-e est essentielle, car, au-delà de rendre l'enfant attentif à son environnement, en l'aidant à l'explorer de façon exclusive, par le détail, le fragment, pour y trouver et y donner signification et en tirer plaisir, elle aura pour rôle de l'aider à mettre le monde en mots et à utiliser le langage comme moyen pour donner du sens au vécu.

La pratique du dessin

Le dessin occupe une place centrale qui fait l'objet d'apprentissages programmés par l'enseignant, dès la Petite section. C'est une activité d'expression graphique quotidienne.

Le dessin se nourrit de toutes les expériences gestuelles et de toutes les rencontres visuelles dans lesquelles il va puiser le renouvellement de ses formes et de ses lignes.

Le désir de représentation dessinée d'un objet a pour conséquence l'utilisation du regard comme outil d'analyse et de compréhension et de la verbalisation comme moyen essentiel d'objectiver le perçu et de faire émerger la réflexion.

L'enseignant accompagne chacun des enfants dans l'évolution de sa gestualité par l'utilisation régulière d'un langage qui décrit et évoque les similitudes en favorisant régulièrement les expériences nouvelles.

Pour l'enfant, le dessin, en construisant un rapport entre le regard, le geste et la trace, est l'un des instruments essentiels de la saisie et de la représentation du monde.

Les activités de dessin doivent offrir aux enfants des conditions d'expérimentation variées qui leur permettent d'enrichir leur répertoire, de découvrir et d'utiliser à des fins de plus en plus intentionnelles les différentes techniques explorées. Lors de celles-ci, l'enseignant favorise l'acquisition progressive de la capacité à prendre en compte la diversité des manières de faire et des points de vue.

Modeler

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Réaliser des productions en volume

Matériel

Argile : au moins deux teintes différentes : blanche, marron, noire, orange.
Petits bâtons.
Pots contenant de l'eau.
Ours en peluche.

Organisation

Petits groupes d'élèves. Ours en peluche assis.

Objectifs

Découvrir des techniques de modelage. Adapter son geste pour obtenir la forme désirée. Prendre conscience du volume de l'objet.

Capacités

Explorer un matériau. Transformer avec une intention. Représenter.
S'exprimer sur sa production en utilisant un vocabulaire spécifique.

Déroulement

Activité 1 : Modeler à partir de l'observation d'un ours en peluche

Lors de cette activité, les enfants essaieront de reproduire en volume un ours en peluche en position assise. La peluche doit d'abord avoir été décrite (forme générale, formes participant à la constitution de l'aspect global, emplacement des éléments remarquables et des détails). La description doit permettre de nommer certains « volumes » qui vont être façonnés lors du modelage : boule (tête), boule ovoïde (corps), boule légèrement allongée à une extrémité (museau), boudins (pattes)...

Puis chaque enfant, façonne directement à partir de la portion d'argile disposée devant lui, les deux boules permettant de représenter la tête et le corps (recherche du respect de la proportion). Celles-ci seront réunies grâce à un petit bâton (corps d'une grosse allumette). Il continue ensuite en réalisant les éléments de la face.



Quatre boudins seront enfin modelés pour les pattes et fixés au corps, eux aussi, à l'aide de bâtonnets de bois.

A chaque étape du modelage, les surfaces mises en contact doivent être lissées (doigt trempé dans de l'eau) pour une meilleure adhérence. Les lignes de séparation des différents volumes doivent disparaître lors de ce lissage.

L'enseignant conseille, aux élèves qui n'auraient pas trouvé le geste adapté, d'observer leurs camarades et de les imiter. Il peut, si les difficultés persistent, les aider à comprendre la procédure à employer en la réalisant avec eux (faire avec l'enfant en explicitant la position des mains et la pression qu'il faut exercer).

Prolongement : Le pelage peut être représenté par de petites lignes tracées dans l'argile fraîche à l'aide d'un cure-dent. Le modelage terminé peut être recouvert de colle blanche légèrement diluée pour plus de résistance.



Modeler

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Sous domaine : Arts du visuel - Réaliser des productions en volume

Activité 2 : Modeler à partir de l'observation d'une peluche (autre qu'un ours)

Lors de cette activité, chaque enfant essaiera de reproduire en volume la peluche qu'il aura choisie parmi une partie de la collection. C'est l'enseignant-e qui constitue le groupe de peluches « modèles » en fonction de la simplicité des formes qui les constituent.

La peluche sera d'abord décrite (forme générale, formes participant à la constitution de l'aspect global, emplacement des éléments remarquables et des détails).

La description doit permettre de nommer certains « volumes » qui vont être façonnés lors du modelage.

Puis chaque enfant, utilise l'argile à sa disposition pour modeler en réinvestissant les techniques employées lors de la précédente activité : volumes réunis par un petit bâton et lissage des jointures à l'aide d'un doigt humide.

L'enseignant-e aidera les enfants à prendre conscience de la nécessité de réaliser les pattes à l'aide de boudins d'une épaisseur suffisante au maintien du corps de l'animal modelé et pourra, si besoin, proposer l'utilisation d'un objet qui supportera le corps le temps de la mise en place de celles-ci (objet à enlever avant séchage de l'objet).



Un petit pot de verre est utilisé comme support maintenant la partie du modelage réalisée.

La forme générale achevée, l'enfant ajoutera les détails qu'il a pu observer et décrire en début de séance. L'enseignant-e s'attachera à faire décrire la forme de chacun de ces éléments avant leur réalisation.

Prolongement : Le pelage peut être représenté par de petites lignes tracées dans l'argile fraîche à l'aide d'un cure-dent. Le modelage terminé peut-être peint.



Dessiner, peindre

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Dessin et peinture

Matériel

Crayons graphite gras (de B à 3B).
Feutres noirs pointe large ou moyenne, pastels gras, encres...
Peinture (teintes correspondant à celles observées sur les objets).
Feuilles de différents formats.
Peluches puis doudous.

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte (au moins dans un premier temps).

Objectifs

Expérimenter différents outils, médiums et supports. Observer et décrire un objet dans l'intention de le représenter. Construire un réservoir de formes et de lignes.

Capacités

Utiliser les informations données par l'observation pour représenter.
Modifier les lignes produites en fonction de ce qui a été observé et décrit.

Déroulement

Les activités de dessin doivent toujours débuter par une manipulation et une description des objets utilisés : forme générale, ressemblance ou rapprochement avec des formes connues, éléments remarquables (lignes, ruptures, détails, surfaces de différentes teintes...). Il s'agit ici de réinvestir ce qui avait déjà été observé lors du travail de modelage (fiches n°36 et 37). L'utilisation du langage de description habitue les enfants à modifier leur rapport à l'objet peluche en orientant leur regard vers ses caractères plastiques. Ce moment de découverte sera complété par le tracé du contour de la peluche (lorsqu'il est possible) pour aider à la perception de la silhouette de l'objet.

L'observation de la photocopie de la peluche complétera efficacement la prise de conscience des lignes. L'image obtenue ne montre en effet qu'une partie de l'objet disposée sur un même plan et favorise, chez les enfants, la perception des formes et leur reproduction.

NB. Cette photocopie pourra également être reproduite sur une feuille bristol et découpée pour servir de pochoir positif que les enfants pourront utiliser avec de l'encre projetée, pour créer ainsi un fond coloré faisant apparaître la forme générale de la peluche.



L'objet à dessiner est ensuite posé, par l'élève, sur un support (feuille, carton) de format en rapport avec l'objet (petite peluche posée sur un petit support) puis représenté sur une feuille de même format que le support. Ceci pour favoriser les points de repères spatiaux que pourront prendre les élèves en dessinant (rapport au cadre). Les productions sont réalisées en utilisant différents médiums (crayon gras, feutre noir, craies grasses, peinture). L'évocation par l'enseignant, lors de la réalisation du dessin, de ce qui avait été remarqué pendant la description est indispensable pour aider l'élève à représenter l'objet le plus complètement et précisément possible.



Dessiner, peindre

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Dessin et peinture

Activité 1 : Dessiner un ours en peluche

Tous les ours en peluche de la collection de la classe seront utilisés.
 Les enfants dessinent en observant parallèlement la peluche et sa photocopie.

Phase 1 : Représenter l'ours dans son intégralité en associant la forme ronde de la tête à celle oblongue du corps. Puis en y ajoutant les autres éléments. L'enseignant-e accompagne ce travail en demandant aux enfants de se remémorer, avant chaque tracé, ce qui avait été remarqué à propos des différentes formes composant la peluche lors de la description initiale. Dessiner ensuite le dos de la peluche sur un deuxième support du même format que le premier.

**Phase 2** : Représenter la tête de l'ours (en gros plan)

Tous les ours en peluche de la collection de la classe seront utilisés.
 Les enfants dessinent en observant parallèlement la peluche et sa photocopie.

Pour aider les enfants à comprendre ce qui est attendu, l'enseignant-e peut leur demander de mettre la peluche dans un sac et de n'en laisser sortir que la tête (ou de couvrir les corps d'un morceau de tissu).

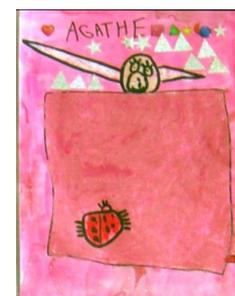
Proposer de réaliser plusieurs fois ce portrait en utilisant des médiums différents : crayons 3b, pastels gras, peinture, encre et des supports différents (format, texture et couleur) pour permettre aux enfants de constater et d'établir le lien entre les différents effets obtenus et le matériel employé. Adapter le format et le grain du support au médium employé : grand format pour la peinture, papier granuleux (grain moyen d'un minimum de 120 g/m²) pour les pastels gras...



Cette activité offrira l'occasion aux enfants de représenter le même sujet en changeant de format, de découvrir le rapport entre le fond et la forme (dessiner à la craie blanche sur un papier noir, choisir la couleur d'encre du fond en fonction de celle de la tête...) mais aussi d'utiliser deux médiums pour le même dessin (tête dessinée aux pastels puis fond recouvert d'encre par exemple).

**Activité 2 : Dessiner son doudou**

Utiliser une démarche identique aux activités précédentes : description, photocopie, tracé éventuel du contour, recherche des formes et des lignes, dessin en observant la peluche et son image, peluche posée sur un support du même format que celui utilisé pour représenter. Trois techniques seront employées successivement : dessin au crayon gras puis au feutre noir et enfin dessin au crayon encre.

**Prolongement**

Pour que ce travail puisse se dérouler de façon régulière pendant le projet, les enfants pourront ensuite dessiner des peluches choisies dans la collection de la classe (les copains du doudou) et les représenter en réinvestissant une des techniques découvertes lors des activités précédentes.

Mettre en valeur

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Dessin et peinture

Matériel

Outils utilisés habituellement en arts plastiques.
 Matériaux en lien avec le projet (voir découverte sensorielle fiche n°26).
 Supports de différents formats.
 Photocopies des doudous ou peluches.

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte (au moins dans un premier temps).

Objectifs

Expérimenter différents outils, médiums et supports.
 Effectuer une composition avec une intention.

Capacités

Réinvestir un procédé plastique avec une intention.

Déroulement

Les enfants sont invités à réaliser une production plastique à partir de la photocopie de leur doudou (ou de la peluche choisie) pour montrer que c'est leur peluche préférée. Ils devront pour cela créer une composition plastique en employant des outils, médiums, matériaux ou techniques de leur choix (réinvestissement de différentes explorations graphiques déjà effectuées lors d'activités plastiques) pour mettre en valeur (magnifier) l'image utilisée.

A partir d'une réflexion collective orale répondant à la question : « comment pourrait-on faire pour rendre « jolies » les photocopies des doudous et peluches ? », lister les moyens plastiques qu'il est possible d'employer :

pour modifier l'image : agrandir/diminuer, répéter l'image, mettre en couleur totalement ou en partie (pastels, peinture, encre), utiliser des graphismes décoratifs pour les vêtements...

pour travailler le fond : différents médiums (peinture, encre, pastels), utiliser le collage de matériaux variés, du coton au sable en passant par le tissu ou le papier), créer un rythme graphique, réaliser des empreintes (impressions, frottages), créer et décorer un cadre.... Le fond pouvant être réalisé avant ou après le collage de l'image suivant les choix plastiques effectués.



Dessiner et peindre

Ci-dessous, l'extrait du document ressources paru sur Eduscol, rubrique évaluation, propose des observables d'indicateurs de progrès pouvant être convoqués au regard du dessin et renseignés sur la carnet de bord de l'enseignant (voir fiche n°).

Évaluation : Agir, s'exprimer, comprendre
à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à...	Contexte, circonstances, dispositifs, activités...	Pour les apprentissages suivants...
<ul style="list-style-type: none"> • s'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés ; • commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine ; • faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée ; • s'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une œuvre d'artiste ; • commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu évoquer ou représenter ; • commenter les effets produits, et les situer par rapport à ses intentions initiales. 	<p>Expérimentations et situations problèmes portant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les dessins libres à l'aide de différents outils, du crayon à la palette graphique ; • la comparaison des effets produits, l'identification des réponses apportées par des artistes, des illustrateurs d'albums, à des problèmes qu'ils se sont posés ; • les échanges sur les différentes représentations d'un même objet ; • les reprises ou prolongements des ébauches ou des premiers dessins. 	<p>Dessiner.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • explorer et s'appropriier différents médiums, outils et matériaux ; • faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention ; • s'exprimer sur sa production et / ou ses découvertes ; • mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions et / ou les effets produits ; • mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire. 	<p>Expérimentations et situations problèmes portant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la couleur : mélanger, nuancer, superposer, juxtaposer, utiliser des images et de moyens différents ; • les volumes à partir de matériaux très différents : transformer la représentation habituelle du matériau utilisé, rechercher l'équilibre et la verticalité. 	<p>Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume.</p>

Scanner

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Réaliser une image numérique

Matériel

Scanner à plat, ordinateur.
Doudous et peluches.

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte.

Objectifs

Utiliser un périphérique numérique : le scanner à plat.
Réaliser des images avec une intention.

Capacités

Effectuer des choix pour créer des images numériques

Déroulement

Les enfants sont invités à utiliser le scanner à plat pour produire différentes images de leur doudou et/ou de peluches de la collection de la classe.

Chaque enfant peut effectuer plusieurs essais jusqu'à obtention de l'image souhaitée.

Une première prise en main est nécessaire pour que l'enfant comprenne le rôle de la rampe lumineuse du scanner (observer son déplacement lors de son déclenchement, vitre vide, effectuer un essai capot ouvert puis capot fermé...) et découvre le fonctionnement de ce périphérique.

Plusieurs actions seront explorées successivement :

- Choisir la position de la peluche et la partie à mettre en contact avec la vitre du scanner. Essayer en exerçant une pression plus ou moins forte sur l'objet.
- Utiliser un geste permettant de modifier l'image : faire bouger la peluche (frotter, rouler, glisser, sauter...) pendant le déplacement de lampe (continuellement, en suivant la ligne lumineuse, de façon sélective...). L'enseignant-e accompagne par le langage (explicite) le geste effectué pendant l'action puis lors de l'observation de l'image obtenue effectuée immédiatement après, demande à l'enfant d'expliquer ce geste.
- Réaliser une composition en positionnant plusieurs peluches sur la vitre. De l'organisation de deux peluches (les « amies ») à des essais de saturation (en poser le plus possible pour occuper toute la vitre).

Toutes les images obtenues seront conservées.



Engager dans une démarche de création

Mettre en boîte

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Transformer un objet

Matériel

Boîtes en carton de formats variés assez grandes pour contenir une peluche.
Matériaux variés : tissus, textiles, coton, papier de soie, carton, bois, plastique...
Doudous et peluches.

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte.

Objectifs

Etablir un rapport sensoriel aux matériaux.
Utiliser différentes techniques.
Choisir des matériaux en fonction d'une intention.

Capacités

Effectuer des choix d'outils, de médiums, de matériaux pour transformer.
Commenter les effets produits en utilisant un vocabulaire précis.

Déroulement

Chaque enfant choisit une boîte afin de réaliser la chambre de son doudou.
Phase 1 : intervention plastique sur l'extérieur de la boîte : peinture, collage d'éléments « doux »...
Phase 2 : intervention plastique à l'intérieur de la boîte qui sera tapissée d'éléments « doux » pour que la peluche soit le mieux installée possible. Ces éléments seront collés.
Demander aux enfants d'expliquer leurs choix, leurs intentions : pourquoi ce matériau, cette couleur ... pendant chaque phase.
Les boîtes peuvent être installées dans la classe pour permettre à chaque enfant d'y ranger son doudou ou sa peluche préférée.



Créer un doudou

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Réaliser des productions en volume

Matériel

Matériaux variés : tissus, textiles, coton, gants de toilette...

Lians : ficelle, laine..

Petits objets à coller.

L'album *Billy se bile* d'Anthony BROWNE.

Organisation

Petits groupes d'élèves.

Objectifs

Etablir un rapport sensoriel aux matériaux.

Découvrir des techniques d'assemblage.

Adapter son geste pour obtenir la forme désirée.

Capacités

Effectuer des choix d'outils, de médiums, de matériaux pour transformer.

Commenter les effets produits en utilisant un vocabulaire précis.

Déroulement

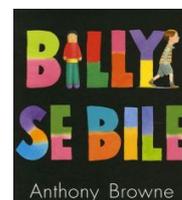
Lire l'album de littérature de jeunesse « Billy se bile » d'Anthony BROWNE qui raconte l'histoire d'un petit garçon que tout inquiète. Sa grand-mère lui apporte dans le creux de la main des petites poupées à qui il pourra confier ses tracas avant de s'endormir.

Proposer ensuite aux enfants, à la manière de cet album, de créer leur propre doudou à qui ils pourront raconter leurs tracas, à partir des matériaux utilisés lors des activités de découverte sensorielle (voir fiches n°26 - 28).

Les enfants devront tout d'abord sélectionner parmi des éléments textiles suffisamment grands celui qui leur permettra de réaliser la forme globale qui sera ensuite pliée en deux. Les éléments constituant le doudou seront ensuite confectionnés progressivement en remplissant de coton l'espace choisi et en nouant les volumes à chaque étape pour maintenir la garnissage à sa place. Le visage sera constitué de petits éléments sélectionnés pour leur douceur ou simplement représentés au feutre.



Billy se bile d'Anthony Browne, Ed. Ecole des Loisirs
*Billy se fait de la bile. Tout l'inquiète, surtout ce qui n'existe que dans son imagination.
Et malgré les câlins rassurants de ses parents, il en perd le sommeil...
Une nuit, Billy se confie à sa mamie qui lui apporte, dans le creux de sa main, un remède
aussi étonnant qu'efficace !*



Photographier

Domaines : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Mettre en scène, photographier

Matériel

Doudous et peluches.
Matériel permettant l'installation et la mise en scène.
Appareil photo.
Lampe de bureau ou lampe de poche.



Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte.

Objectifs

Développer un rapport esthétique aux objets. Se questionner sur la présentation, la mise en scène des objets collectionnés dans un espace de représentation défini. Nommer, décrire, justifier ses choix... Réaliser des photographies.

Capacités

Utiliser un appareil photo et créer une image avec une intention.
Choisir et organiser des objets en fonction de critères définis.



Activité 1 : Photographier des objets de la collection

Déroulement

Les peluches et doudous seront photographiés en fonction de consignes variées afin de permettre aux enfants de découvrir certaines techniques photographiques et de comprendre que l'intention doit guider la prise de vue. Les peluches pourront être posées sur une grande feuille incurvée permettant de les isoler de l'environnement de la classe.

Phase 1 : chaque enfant prend son doudou ou sa peluche préférée en photo. Pour cela, il choisit où il va l'installer, la distance et l'angle de prise de vue. Ces photos sont observées et commentées en groupe. L'enseignant essaye de faire remarquer la façon dont est située la peluche dans le cadre de l'image.

Phase 2 : Montrer d'autres aspects de la peluche : de dos, de profil...

Phase 3 et suivantes: Donner des consignes pour permettre aux enfants de :

Travailler la posture du photographe (plongée, contre-plongée, hauteur d'œil) : se mettre au-dessus de l'objet, plus bas, à la même hauteur.

Travailler le cadrage (du gros plan au plan large) : montrer le doudou aussi grand que le cadre, trop grand pour le cadre, tout petit, montrer un détail du doudou...



Photographier

Domaines :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Sous domaine : Arts du visuel - Photographier des mises en scène

Découvrir l'importance de la lumière : à l'aide des lampes de bureau ou de poche (tenues par les enfants) modifier l'éclairage de la peluche puis photographier.

Mettre en scène : photographier plusieurs peluches, installer le doudou dans différents environnements (classe, couloir, salle de motricité, cour...).



Activité 2 : Photographier toute la Collection

Déroulement

Par petits groupes, les enfants vont rechercher comment installer l'ensemble des peluches (ainsi que les doudous des enfants qui l'acceptent) pour montrer la Collection de la classe.

L'espace d'installation choisi par le groupe sera exploré, les positions des objets seront précisées au travers d'échanges langagiers. Pour permettre des questionnements plus riches, l'enseignant-e proposera d'effectuer deux photos. La première issue des propositions du groupe (chaque enfant étant sollicité pour donner son avis ou apporter une modification), la deuxième répondant à une consigne cadrant la recherche (faire un tas de peluches le plus haut possible, occuper l'espace au sol en juxtaposant, ou laissant un espace entre les peluches, disposer les peluches dans un espace circonscrit (longue corde délimitant une forme géométrique, carrelage, escalier...)).



Cette activité permettra aux élèves de se questionner sur les images obtenues (reflètent-elles bien l'ensemble de la collection ? Est-il possible de répondre à chaque consignes en montrant toutes les peluches dans leur intégralité ? Une photo comportant certaines peluches cachées entièrement par d'autres (non visibles) représente-t-elle malgré tout la collection ?...)

Photographeur**Domaines :**

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Sous domaine : Arts du visuel - Photographeur des mises en scène**Activité 3 : La photo de classe****Déroulement**

Phase 1 : Observer la photo de classe en grand groupe (si possible scanner l'image et la projeter en grand format). Se remémorer cette séance de pose. Faire prendre conscience, par un questionnement adapté, du cadrage choisi par le photographe (le groupe classe est vu en entier et est entouré d'une partie de l'environnement proche. Chacun se situe (à côté de, devant M..., derrière T..., devant (au premier rang), assis, debout au dernier rang...).

Dans la salle de jeu ou dans le coin regroupement de la classe, disposer sous le contrôle des enfants les bancs et chaises éventuels. Demander à chaque enfant de s'installer, muni de son doudou ou de sa peluche préférée, à l'identique de la photo de classe et de choisir une façon de poser avec. L'enseignant-e réalise la photo du groupe.

Phase 2 : Les enfants, disposent ensuite la peluche ou le doudou à l'endroit où ils se tenaient lors de la phase 1 afin de réaliser une photo de classe des peluches. Ils essayent de proposer des solutions pour conserver la même disposition malgré la petite taille des objets et le manque de rigidité de certains : les serrer, appuyer ceux de la dernière ligne contre le mur, utiliser des supports plus petits (bancs bas, caissettes...). L'enseignant-e n'apportera pas de réponses mais enrichira la réflexion en tentant de faire verbaliser ce qui empêche de réaliser une prise de vue correspondant aux attentes.

**Activité 3 : Les Petites Collections****Déroulement**

Chaque enfant choisira à tour de rôle les peluches qu'il préfère parmi la collection pour créer sa petite collection personnelle. Il la prendra en photo après avoir décidé de l'environnement, de la mise en scène, de la valeur de cadre et de l'angle de prise de vue. Il peut intégrer, à cette petite collection, son propre doudou. Les images, une fois imprimées, peuvent être légendées. L'enseignant-e écrivant, lors d'un moment de dictée à l'adulte, les propos de l'enfant concernant ses choix.



Portrait avec peluche

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Se mettre en scène

Matériel

Appareil photo.
Doudous et peluches.

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte

Objectifs

Effectuer des choix d'objets en fonction de critères définis. Se mettre en scène.
Enrichir le vocabulaire. Communiquer. Expliquer.

Capacités

Effectuer des choix.
Nommer des actions, des relations spatiales.

Déroulement

Chaque enfant devra se mettre en scène avec son doudou. L'enseignant-e réalisera la prise de vue en fonction du cahier des charges défini par l'enfant.

Ce travail propose aux enfants de s'interroger sur ce qu'ils vont donner à voir : comment montrer le lien que j'ai établi avec mon doudou ? Quelle attitude ? Quel environnement ? Quel cadrage ? Quel angle de prise de vue ?...

Chaque enfant, réinvestissant les découvertes effectuées lors de l'activité précédente (fiche n°48, activité 3), devra définir la façon dont l'enseignant prendra en photo. Celui-ci n'attend pas l'usage d'un vocabulaire spécifique mais surtout que l'enfant puisse se faire comprendre. Il pourra par contre reformuler certains des propos en utilisant le mot technique approprié.

Ces photos seront utilisées pour la réalisation de certains jeux d'association (voir fiche n°50) ainsi que de l'album des doudous (voir fiche n°51).



Créer des jeux d'association**Domaines :**

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
 Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Sous domaine : Utiliser des outils numériques

Matériel

Photos réalisées lors des fiches n°46, 47, 50, imprimées (format d'impression en fonction du jeu créé).

Organisation

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte.

Objectifs

Savoir discerner des similitudes.
 Effectuer des choix d'objets en fonction de critères définis.
 Communiquer. Formuler une description en se faisant comprendre.
 Développer la capacité de concentration, le sens de l'observation et l'attention visuelle.

Capacités

Situer, mémoriser dans l'espace des cartes-images.
 Associer des images identiques.

Déroulement

A partir des photos réalisées (portraits et doudous) les élèves peuvent fabriquer des jeux d'association. Une première approche de la notion d'association peut être travaillée en grand groupe : affichage de deux lignes d'images que les enfants relient en fonction de la consigne.



Les jeux de memory : Les enfants choisissent les paires d'images parmi celles disposées sur la table, en fonction du type d'association choisi, et les collent sur des supports de carton de même format. Exemples d'associations possibles : photo du portrait avec peluche/photo de la peluche, photo d'une peluche/photo de l'animal véritable correspondant, photo de la peluche de face/photo de la même peluche de dos, images scannées de la peluche dans deux positions différentes, photo de la peluche en couleur/photo de la même peluche en noir et blanc...

Un groupe de 12 images (6 paires) permet de constituer un jeu. Chaque type d'association offrira donc l'occasion de créer 4 à 5 jeux différents lors de chaque utilisation.

Les jeux créés seront ensuite utilisés régulièrement en classe, en présence de l'adulte puis en autonomie.



Un jeu de loto : L'enseignant-e peut créer des jeux de 4 fiches comportant chacune 3 photos différentes de peluches. Lors de l'atelier, l'élève qui mène le jeu décrit la véritable peluche cachée dans une boîte. Celui qui reconnaît une des peluches de sa fiche, la nomme et la pose sur son image en cas de bonne réponse. Cette activité engage l'enfant meneur du jeu à utiliser le langage de description et à choisir un vocabulaire adapté. Des structures syntaxiques pourront être proposées par l'enseignant-e pour aider les enfants à décrire sans donner trop vite les éléments caractéristiques de la peluche à découvrir.



Créer des albums**Domaine** : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Sous domaine : Arts du visuel - Créer des images,
Réaliser des compositions**Matériel**

Les photos réalisées lors des activités précédentes (voir fiches n°46 - 49).

Ecrits imprimés (en fonction des albums).

Appareil photo.

Organisation

Grand groupe pour décider des critères définissant le contenu de l'album.

Petits groupes d'élèves en présence de l'adulte.

Objectifs

Effectuer des choix d'objets en fonction de critères définis. Organiser des images dans un espace de représentation défini. S'approprier le langage : Formuler en se faisant comprendre, une description, un sentiment. Exprimer son point de vue.

Capacités

Rassembler, catégoriser, organiser des images pour réaliser des compositions.

Déroulement

Proposer aux enfants de réaliser des albums permettant de conserver et d'organiser les images réalisées lors des activités photographiques et ainsi de construire une mémoire du projet.

Cette activité pourra être l'occasion, dans un deuxième temps, d'imaginer des albums nécessitant de nouvelles prises de vues.

Plusieurs types d'albums peuvent être créés en fonction du critère choisi avec les enfants. La découverte d'imagiers de toute sorte ainsi que l'observation des photos effectuées lors du projet pourront les aider à proposer des rapprochements originaux.

Chaque groupe d'enfants réunit et se répartit les images correspondant au critère défini. Chaque enfant propose alors une solution personnelle d'organiser les images et les écrits éventuels sur la page, en cherchant une disposition lui convenant. L'enseignant-e accompagne ce travail en questionnant sur les choix et éventuellement en rappelant ce qui a été décidé en commun. La mise en page de ces albums devrait pouvoir refléter la diversité des propositions des enfants. Les images et textes sont ensuite collés. L'ensemble des pages sera réuni et une couverture réalisée.

NB. Les enfants peuvent avoir travaillé le fond (la page) en réinvestissant des procédés plastiques découverts au cours de l'année.

Quelques thématiques possibles :

- Imagiers sans texte (hormis le titre, noms du doudou ou de l'enfant si besoin) : Nos peluches, Nos doudous de dos, Peluches mystérieuses (une photo étonnante de la peluche, fragment, vue du dessus, floue...)

- Réaliser une journée des Peluches à l'école : les prendre en photo dans les divers espaces utilisés par les enfants dans une journée (les mettre en scène) : Peluche en motricité, Peluche fait de la peinture, Peluche joue...



A télécharger : le fichier Eduscol **La littérature de jeunesse - Les imagiers**, qui apporte un éclairage synthétique et complet sur l'intérêt d'utiliser et de réaliser des imagiers en maternelle.

Créer des albums

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Sous domaine : Arts du visuel - Créer des images,
Réaliser des compositions

Déroulement

Quelques thématiques possibles (suite) :

-Peluche voyage : Une peluche de la classe voyage dans les familles. Régulièrement, la peluche et l'appareil photo numérique de la classe sont confiés à un enfant qui les emmène chez lui. Il devra la mettre en scène, la photographier et raconter le lendemain ce que la peluche a fait, mangé, où elle a dormi...



Peluche a regardé un dessin animé avec moi.

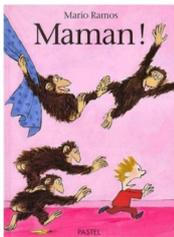


On est allé faire des courses en voiture.



Doudou et Peluche sont tombés dans l'eau. Papa les a mis à sécher.

- Réaliser des petites mises en scènes réunissant plusieurs peluches pour illustrer différents moments de la vie quotidienne. L'enseignant-e peut s'inspirer des titres des albums de Martine de l'illustrateur Marcel Marlier (Peluche à la mer, Peluche embellit son jardin, Peluche déménage, Peluche est malade, Peluche fête son anniversaire, Peluche s'amuse...).



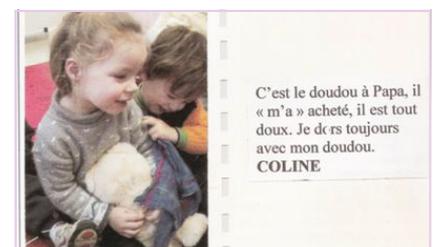
- A partir de l'album de Mario RAMOS : *Maman !* qui invite à travailler les collections et leur étiquetage, les enfants installeront dans les espaces de la classe,

1 peluche, 2 peluches, 3 peluches etc. qu'ils prendront en photos.

Ces photos seront ensuite organisées selon une suite numérique croissante.

- Créer un album qui réunit sur chaque page : enfant qui pose avec son doudou, une photo du doudou, ce que je veux dire à propos de mon doudou (phrases de commentaires, d'anecdotes, des enfants notées par l'enseignante).

La variante « A qui est ce doudou ? » permet de proposer aux enfants de chercher des solutions pour ne faire apparaître l'image du propriétaire que dans un second temps (au verso, en soulevant la 1ère image, en ouvrant une « fenêtre »...).



C'est le doudou à Papa, il « m'a » acheté, il est tout doux. Je dors toujours avec mon doudou.
COLINE

Exposer

Exposer

Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Sous domaine : Arts du visuel - Vivre des émotions,
exprimer des impressions, formuler des choix

Matériel

Les productions plastiques réalisées lors du projet.
La collection de peluches.

Organisation

Classe entière répartie en petits groupes d'élèves.

Objectifs

Donner à voir (exposer, installer).

Réaliser des compositions et des constructions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux. Utiliser un vocabulaire spécifique lié à l'exposition (installer, aligner, poser, empiler, rapprocher, montrer, accrocher, disposer, encadrer...).

Capacités

Exprimer son avis.
Faire des choix.

Déroulement

En fin de projet, les éléments de la collection et les productions plastiques liées au projet pourront être rassemblés lors d'une exposition.

Cette exposition donnera à voir : les dessins, peintures, les travaux photographiques (portrait avec doudou, les peluches, la collection mise en scène, les petites collections...), les modelages, les boîtes, les différents albums...

En fonction des productions à exposer, l'enseignant-e initiera les enfants aux différentes façons de les présenter (assembler, encadrer, disposer...). Toutes les images réalisées ne seront pas imprimées, une partie peut être diffusée en diaporama. L'enseignant-e restant attentif-ve à ce que les enfants de la classe soient bien tous présents sur les photos imprimées.

Cette phase de valorisation des travaux est une étape importante du projet et s'appuie sur une participation active des enfants. Elle leur permet également face à l'ensemble des travaux, de se remémorer et de percevoir les progrès accomplis.

