

Formation : Créer des supports originaux C1au C2

DOMAINE de la langue	PS	MS	GS/CP
Langue écrite			
Compréhension littérature	Mémoriser des structures narratives simples à partir de petits ouvrages dont lectures récurrentes (Popi/POB..) manipuler marionnettes de ces personnages dans les lieux et avec les objets fréquentés...	Se repérer sur le schéma d'une histoire donnée Jouer devant les autres librement avec les marionnettes à bâton de personnages des lectures récurrentes Fabriquer des histoires avec des pièges, des impossibilités commencer à distinguer imaginaire et réel	Dessiner une histoire, la jouer, en faire un jeu de cartes, la découper ensuite en étapes Inventer une histoire plausible à partir de personnages et de lieux donnés photographier les personnages choisis et les lieux fabriqués pour en faire un petit livre... Utiliser les tice
	Commencer à travailler sur la valeur illocutoire des récits : POB et les sentiments	Participer à une lecture commentée par l'enseignant Travailler sur la valeur illocutoire des récits : ex chaperon rouge, Elmer, la brouille	Reprendre le travail de compréhension sur la valeur illocutoire des récits plus compliqués (histoire à 4 voix, Yacouba...)
		Créer une histoire possible à partir de personnages, de lieux et d'objets	Créer une histoire possible à partir d'un schéma donné
Compréhension documentaires	Manipuler des imagiers d'animaux et mémoriser petit à petit ce dont il est question	Jeu de livres des animaux et le lieu d'habitat et leur nourriture	Id + noms animaux coupés en deux parties pour constituer des noms étranges
Compréhension consignes	Trouver tout ce que l'on peut faire à partir de matériaux donnés	Fabriquer des consignes pour un jeu donné, du matériel donné	Deviner les différentes étapes à décrire pour réaliser un objet que l'on a devant soi fini et réalisé par quelqu'un d'autre (mobile, carte animée).
Compréhension- logique	Découvrir le livre jeu c'est pas possible	Repérer des incohérences dans un récit connu puis inconnu	Fabriquer des scènes supplémentaires au livre jeu c'est pas possible

		Raconter un récit inconnu en introduisant des erreurs	Inventer une histoire à partir de cartes jeux et glisser des incohérences
Lettres et supports écrits	Dicter à l'adulte ce qu'on est entrain de faire sur une photo, dans un jeu en eps pour le faire faire à une autre classe	Travail sur prénom et découpage collage de bandes dont taille démesurée par rapport au support	Fabrication de livres monumentaux sur un thème donné
		Retrouver des morceaux de pages dans un livre à partir de marque pages	Retrouver des morceaux de pages dans un livre à partir de marque pages
Langue orale :			
Vocabulaire	Imagiers	Jeu de cartes de familles à reconstituer selon des critères variables	mobile concept-attributs sur la champ de l'école, de la maison , des animaux...
		Trier des images très différentes par thème puis par catégorie	Id+ trier par sous catégories
			Trouver des manières différentes de classer une même image
			Trier des images en fonction d'un symbole (vitesse, position spatiale...), d'un son,
			Repérer tous les classements possibles pour des images données
	Découverte de qq personnages emblématiques : loup, roi, lapin,	ID + princesse, ogre, renard	Id+ personnages détournés ou hors du cadre habituel
	POB et collection	Fabrication de cartes identité	Mise en réseau de toutes sortes d'ouvrages sur chaperon rouge...
		Mise en réseau de l'univers d'un auteur : Boujon, Ramos...	Id + Browne, Ponti..
			Mise en réseau de structure de récit : randonnée, accumulation, en étoile
	Aller transmettre un message écrit à quelqu'un aller chercher qqchose dans une		Jeu du messenger

	classe		
Syntaxe et expression	Jouer aux marionnettes librement	jeu de plateau de boucle d or	Mélange sur jeux de plateau de plusieurs histoires et invention des règles
			dessiner le jeu à règles et fabriquer oralement la règle en la dictant à l'adulte
Echanger	Coins jeux, marionnettes, Jeu symboliques jeux de lotos où le meneur de jeu dit le nom de la carte qu'il a ds les mains, la décrit par ses attributs, la décrit par ce qu'elle n'est pas...		
Phonologie	Jeu d'écoute / appariement de petits pots sonores qu on aura fait fabriqués aux é	Ecoute et peinture : expression à l'éponge, la craie, le pinceau sur musiques variées (combat de prokovief, Dvorak, Urga...	trouver moyen avec ce qui est à disposition dans la classe de classer les prénoms des élèves d'après les sons qu'ils contiennent
Ecrire			
Dictée adulte	Récit de la séance d'EPS pour les parents et légènder la photo du iste de l'école	ID+ inventer des phrases impossibles pour les parents qu'ils devront éliminer	ID avec dictée des règles du jeu avec dessin pour illustrer les phases du jeu
Ecriture approchée		Légènder des objets simples : vélo/ cour, salle, balle, ville...	Légènder les photos de la classe commencer à utiliser les éléments travaillés en phonologie pour aller plus loin dans l 'écriture et pour cela s'inspirer des séances collectives
Geste graphique	Explorer les gestes possibles avec toutes sortes de matières et matériaux et commenter les résultats obtenus	Trouver tous les motifs possibles à réaliser à partir d'un geste donné associer plusieurs gestes... Composer des motifs pour le répertoire de la classe	Tenter de reproduire un modèle de mot en cursive en commentant les gestes réalisés
			Réaliser des motifs à partir de cartes jeux de photos prises dans la classe où l'univers proches...partir à la chasse aux...
			Trouver la, les suites possibles à un motif

			donné
Découverte du monde			
Numération	<p>Jouer sans compter donner les mêmes objets que ceux présentés</p> <p>Jouer à la marchande, aux petites voitures, à la cuisine</p> <p>Constituer des collections identiques de manière intuitive (jusqu'à 3)</p>	Mettre le couvert pour x personnes inférieurs à 4	Fabriquer un album à compter jusqu' à 5 à 8 objets.
quantités	Différencier beaucoup, peu		Aller chercher le nombre suffisant de pions pour faire la même quantité que derrière le meuble là bas...
Formes	Découvrir par des jeux libres, des jeux tactiles les formes de base et mémoriser leur noms	Id les faire deviner en décrivant leur forme et en les catégorisant par forme	Elargir le nombre de formes connues
		Découvrir le tangram et reproduire des formes simples	Fabriquer des formes au tangram pour les faire reconstituer à d'autres
		Repérer dans l'espace proche des formes pour les photographier et en tirer des motifs en graphismes : repérer lignes, cercles, courbes, dents...	Fabriquer des puzzles de 5 à 10 morceaux pour que els autres reconstituent une image inconnue, un dessin inconnu
			Respecter les formes que l'on a utilisées pour réaliser un château ou n'importe quel autre construction à faire refaire à un camarade
Grandeurs et mesures	Réaliser des montages les plus hauts possible Différencier grand petit	Trouver comment comparer des objets en fonction de leur longueur Différencier grand petit moyen	Ranger des objets du plus petit au plus grand Trouver des moyens pour se mesurer et comparer les tailles des élèves

Temps	Tri de feuilles de branches de fruits à l'automne pour faire des compositions plastiques, des photos Prise de photos de lieux classiques de l'école pour observer le changement de saison, la croissance des végétaux	Découvrir différents supports pour organiser l'emploi du temps de la journée Catégorisation de ces éléments suivant leur saison	Découvrir différents supports pour organiser le temps (calendrier, agenda, horloge..) Trouver comment rendre des situations de jeu équitables en EPS (sablier) Catégorisation de ces éléments suivant leur saison avec fabrication de jeu d'intrus pour les CP
Espace	Se situer dans l'espace, s'y déplacer en suivant des ordres simples	Dessiner l'espace de la classe	Représenter la maquette 3D de la classe et travailler avec les aimants pour faire se déplacer un petit personnage en activant un aimant sous le plateau
Vivant	Découvrir les noms des animaux de la ferme et les associer à leur cri dans un jeu de loto	Nommer les animaux de la ferme et leur petits Utiliser les éléments ramassés pour les associer et réaliser un assemblage avec du fil de fer et du carton et du papier de soi	Trouver manière de catégoriser les animaux des jeux de cartes faits par les MS Fabrication de paysages végétaux à l'identique avec qq détails qui changent
Objets	Catégoriser des objets suivant leur fonction et leur lieu d'utilisation mémoriser les objets utilisés pour une recette Constituer des collections dans des boîtes en catégorisant les objets	Répertorier les objets dangereux et expliquer pourquoi afin de réaliser une exposition pour l'école	Associer objets/fonction/ matériaux/ lieu et fabriquer un jeu de loto
Agir et s'exprimer avec son corps			
Jeu à règles	Jouer tous contre l'enseignant	Reformuler la règle de petits jeux auxquels on participe et faire une ou deux propositions pour le changer.	Inventer à partir du jeu des déménageurs des variantes possibles en jouant sur le temps, l'espace, le nombre de joueurs, le corps Combiner plusieurs actions pour réaliser

			un jeu à règles : la rivière brûlante
A Visée expressive	Trouver toutes les manières de traverser une salle en immobilisant une partie du corps en transportant un objet en étant deux par deux	Commencer à combiner des actions simples, des actions avec un objet, des actions avec un autre ou des autres...	A l'aide de bandes de tissu trouver ce qui peut être réalisé à deux ou trois, puis l'installer sur une musique donnée Dessiner cette chorégraphie et les tableaux successifs pour se repérer
Manipuler objets	Répertorier toutes les actions possibles avec un objet donné, plusieurs Commencer à combiner plusieurs actions	Combiner plusieurs actions possibles avec un objet donné Associer une action inédite à un objet donné pour proposer un parcours aux autres élèves	
Actions motrices	Rechercher toutes les manières possibles de se déplacer pour élargir son vocabulaire corporel		Fabriquer un parcours pour que les autres élèves explorent de manière de sauter loin
Imaginer, sentir, créer			
	Tester isolément des matériaux , des supports, des outils et constater les effets produits, les nommer...	Associer des outils et des matériaux pour réaliser un objet qui doit tenir debout par exemple	Faire un projet en répertoriant les outils, matériaux nécessaires pour un costume de carnaval par exemple pour détourner un objet par exemple
	Trouver le moyen pour faire l'objet le plus haut possible, le plus gros possible avec seulement du papier Choisir ce que l'on veut dans les matériaux collectés pour réaliser un collage d'automne		Fabrication de livres à toucher sur les contraires
	Habituer les élèves à travailler avec des chutes de papier pour les organiser sur un support	Reconstituer un personnage, un univers à partir de bandes, de chutes sur une feuille A3	Produire des modèles pour les MS et les autres GS à partir de bandes, des carrés, de rectangles...mêler cela à du graphisme

Voix et écoute			
	Reconnaître des bruits du quotidien, de l'espace proche, les imiter	Repérer des éléments enregistrés le long d'un itinéraire école bibliothèque par exemple, les nommer, les imiter	Différencier des sons de plus en plus proches et les imiter
	Participer à des jeux vocaux autour de la vitesse, de l'intensité, de la hauteur	Reconnaître des instruments de musique de plus en plus complexes	Mener des jeux vocaux en réutilisant ce que l'enseignant a appris à travailler
		participer à un loto sonore	Ecrire la partition d'une petite chorale de jeux vocaux et la suivre
			Fabriquer un loto sonore des lieux de l'école, des cris d'animaux
JEU DE L'OIE/ CONJUGAISON (JS) 1 jeu Vrai/faux : donner une phrase sur la grammaire et Demander aux é de dire oui ou non et ensuite de donner exemples ou contre exemples Faire écrire des devinettes sur la grammaire Faire créer ces deux jeux aux élèves			