



**EXPLORER LE MONDE**  
**L'ESPACE**

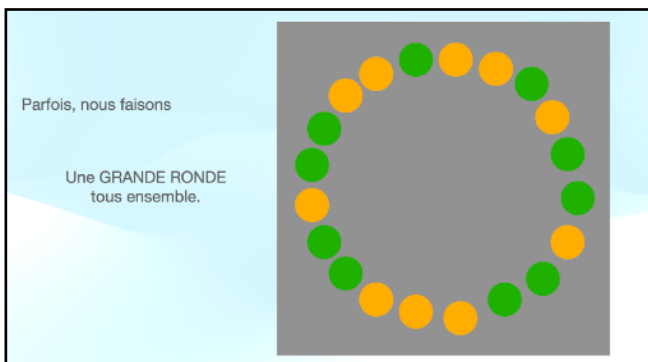
**LE PLAN DE LA COUR**

**Compétence E12 : Réaliser une construction ou une maquette à partir d'un modèle.**

**Compétences E6 : Réaliser la maquette d'un espace connu. Représenter par le dessin un espace connu. Représenter par un schéma (code commun) un espace connu : plan, carte. Réaliser un parcours ou un trajet à partir d'une maquette. Réaliser un parcours ou un trajet à partir d'un message codé. Utiliser le codage pour faire avancer un robot.**

**Compétences E4 : Situer des objets par rapport à soi, par rapport aux autres, par rapport à des objets repères. Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères. Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés dans des récits, descriptions ou explications.**

TPS-PS-MS-GS



Situation de départ : dans la cour de l'école



Nous nous sommes tous mis dans la cour du bas pour avoir le même point de vue, et pouvoir comparer nos dessins. Les PS ont pris en photo les différentes parties de la cour.

Nous avons découvert l'album, les élèves ont vite compris que les points de couleurs représentaient les enfants. Ils se sont identifiés à plusieurs moments : la ronde, la farandole (en lien avec le carnaval).

Nous avons eu ensuite un questionnement sur le carré gris. Les élèves ont deviné qu'il s'agissait de la cour et ont tout de suite comparé « cette » cour à la notre. « Il manque l'arbre, la cour du bas, les bancs, les cailloux, les vélos... ».

Nous nous sommes lancés alors dans le projet de refaire les illustrations de l'album mais avec notre propre cour.

Avec les MS-GS partir de cette étape

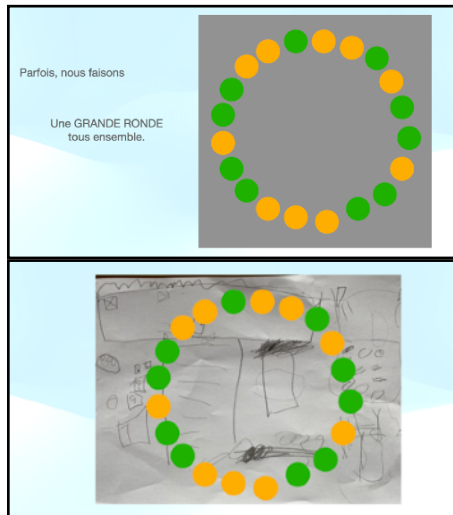
Etape 1 : Observer la cour et la dessiner.



Etape 2 : Comparer les dessins, mettre en avant les réussites.

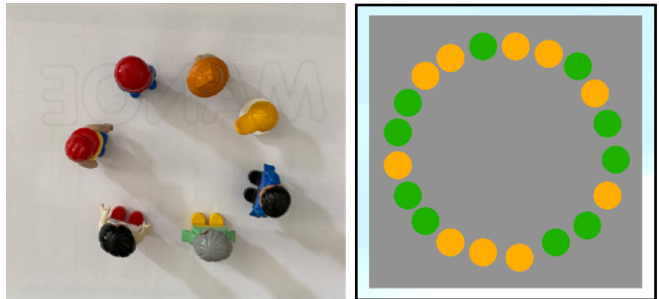


Etape 3 : Mettre en évidence les réussites. Coller la photo sur ou à côté de la partie de la cour dessinée.



*Cette situation a beaucoup amusé les élèves. Ils se sont en effet rendus compte qu'avec le dessin de Louane, certains élèves seraient sur le toit ou sur le mur pour faire les ronde !*

Etape 4 : Situation problème.



*Louane, comme tous les élèves, a dessiné la cour mais nous avons que ça ne fonctionnait pas. Questionnement : J'ai placé des personnages en rond. Comment dois-je prendre la photo pour obtenir une photo qui ressemble à l'illustration ? Calvin a trouvé la réponse. Il faut prendre la photo au dessus des personnages. Le groupe a validé.*

Etape 5 : Trouver des solutions.

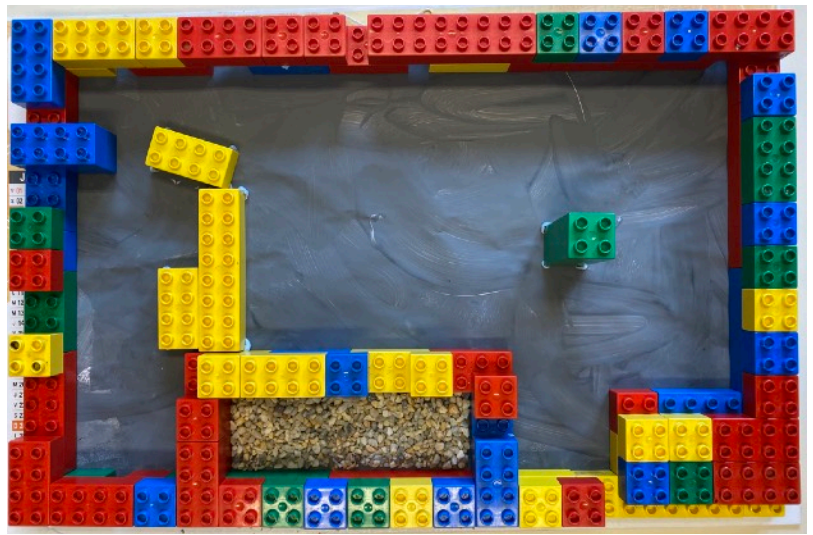
Etape 6 : Projet.  
Réaliser une maquette de la cour  
(Pour pouvoir prendre une photo au-dessus)







Etape 7 : Evolution.  
Comparer la maquette et la cour, en situation.



Les élèves ont changé l'arbre de place. Il est entre le bac à cailloux et la cabane à vélo. Soline a soumis au groupe l'idée de « peindre une feuille en gris » pour représenter le sol de la cour.



Les élèves ont rajouté différents éléments : la ligne blanche, les escalier, les bancs autour de l'arbre. Il nous reste à trouver une solution pour la structure et le panier de basket.

Anthony a ensuite placé un personnage sur la maquette et nous devons aller à l'endroit indiqué. Les camarades pouvaient nous aider.

Etape 8 : Activités de repérage.  
Aller se placer au même endroit que le personnage.





Beaucoup de choses intéressantes se sont passées pendant cette séance.

- Certains élèves sont restés dans le dessin d'observation « je dessine la maquette ».
- Certains élèves ont dessiné la cour à partir de la maquette mais aussi à partir de la représentation qu'ils en ont. (l'arbre par exemple).
- Les élèves ont utilisé des LIGNES ou des FORMES (qui sont également utilisées lors de la réalisation d'un plan).
- Le repérage est encore difficile mais pour la plupart, nous arrivons à retrouver des éléments communs avec la maquette.

PROCHAINE ETAPE : INSTITUTIONNALISER LE PLAN DE LA COUR

Etape 9 : Dessiner la maquette.  
Aller vers la notion de plan, construire cette notion avec les élèves.

VISITE DE L'ECOLE - DECOUVERTE PROGRESSIVE DES DIFFERENTS ENDROITS POUR LES NOUVEAUX TPS



**EXPLORER LE MONDE**  
**LES OBJETS, LA MATIERE**

**LA FICHE TECHNIQUE**

**Compétences E12 : Réaliser et suivre une notice pour réaliser une construction ou une maquette.**



1. Découverte libre



2. Réaliser un assemblage en suivant une fiche technique.

**COLLAGE**

**Compétences E11 : Choisir les outils et les matériaux dans le cadre d'une activité ou dans le cadre d'une expérience. Affiner mon geste, être de plus en plus précis dans les actions sur ces matériaux et ces outils.**





## LA LUMIERE

**Compétences E12 : Réaliser une construction ou une maquette à partir d'un modèle.**



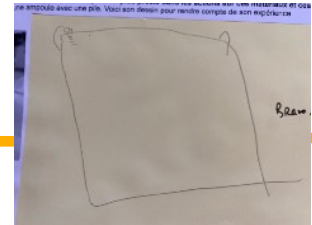
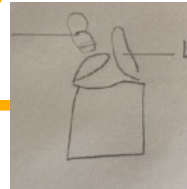
1. Situation de départ  
Mettre de la lumière dans la maison.



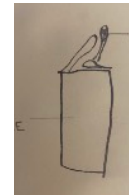
2. Découverte libre



3. Allumer une ampoule avec une pile.



4. Dessins d'expérience



## LES OMBRES

**Compétences E11 : Découvrir et explorer différents matériaux (eau, sable, semoule) et différents outils.**



1. Situation de départ  
Pendant le spectacle, la marionnette se dessine à la craie.



2. Dessiner son ombre





2. Dessiner son ombre



3. Dessiner l'ombre de son camarade





## LA MAQUETTE DE LA COUR

**Compétences E12 : Réaliser une construction ou une maquette à partir d'un modèle.**

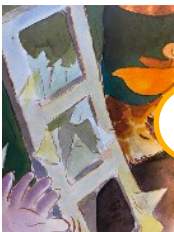


## LES DANGERS

**Compétences E10 : Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés. Identifier les produits et les objets dangereux.**



Objets non électriques

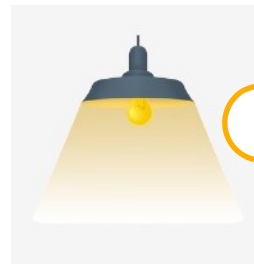


Ça coupe !



Ça brûle !

Objets électriques

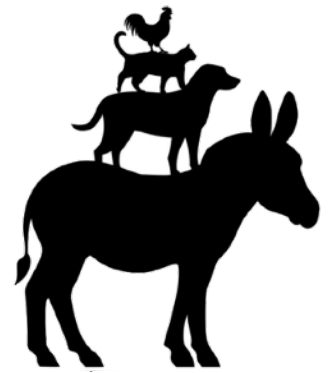


On peut s'électrocuter !





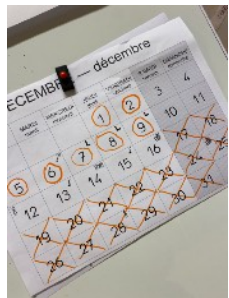
**EXPLORER LE MONDE**  
**LE TEMPS**



**LES ACTIVITES RITUALISEES**

**Compétence E1 : Se repérer dans le déroulement d'une semaine (distinguer jours d'école/ceux sans école).**

**Compétence E1 : Se repérer dans le mois (avec le calendrier).**



**LE CALENDRIER**

Tous les jours, les élèves entourent la case correspondante dans le calendrier (en jaune pour l'été, en orange pour l'automne, en gris pour l'hiver et en vert pour le printemps).  
Nous prenons également des notes sur le calendrier : anniversaire, adultes supplémentaires, événements particuliers, vacances...

<b>SURPRISE !</b>	1. Euxine 2. Euxine 3. Euxine 4. Euxine	1. Euxine 2. Euxine 3. Euxine 4. Euxine	1. Euxine 2. Euxine 3. Euxine 4. Euxine	1. Euxine 2. Euxine 3. Euxine 4. Euxine
<b>SURPRISE !</b>	1. ALLYANA 2. CALVIN 3. CONSTANCE 4. ELIJOTT 5. MAKENCE	1. MAKENCE 2. ALLYANA 3. CALVIN 4. CONSTANCE 5. ELIJOTT	1. ELIJOTT 2. MAKENCE 3. ALLYANA 4. CALVIN 5. CONSTANCE	1. CALVIN 2. CONSTANCE 3. ELIJOTT 4. MAKENCE 5. ALLYANA

**LES SURPRISES (MARTIN)**

Chaque matin, les GS et les MS découvrent leur « surprise ». Il s'agit d'une responsabilité que chaque élève doit assumer soit pendant le temps d'accueil soit pendant la journée.

**LA SEMAINE**

Les PS tournent la roue des jours (alternance jour/nuite).  
La semaine est rythmée par quelques rituels :  
Lundi = premier jour de la semaine,  
Mercredi = petite journée  
Jeudi = jour de Lily  
Vendredi = jour de l'emprunt de livres.



**LE JOUR**

Les plus grands écrivent chaque jour la date au tableau.  
Ils écrivent également la date sur l'ordinateur.



**LES SAISONS**

**Compétence E1 : Se repérer dans l'année (avec les différents événements, les saisons).**



**LES MOIS**

Les mois de MARS est gris et vert car nous changeons de saison !  
Voici le printemps.

La neige !



**C'est le PRINTEMPS !**

Pourquoi la couleur verte ?  
Car au printemps, les arbres reprennent leur couleur verte.  
Les feuilles, les fleurs repoussent.

## L'EMPLOI DU TEMPS

**Compétence E1 : Distinguer et se repérer dans les différents moments de la journée.**



### L'EMPLOI DU TEMPS

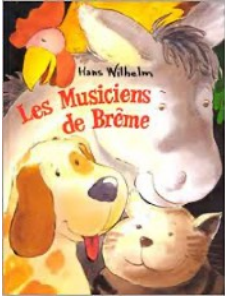
Période 4 :

- Emploi du temps du matin et de l'après midi.
- Remettre les photos de la matinée dans l'ordre.
- Trouver la photo manquante.



## LES MUSCIENS DE BRÊME

**Compétence E2 : Ordonner une suite de photographies ou d'images pour rendre compte d'un récit fictif entendu.**



1

2

3

4

Situation de départ : Les musiciens de Brême.

Situation de réinvestissement  
Réécriture de l'histoire en changeant les personnages, ce qu'ils veulent devenir ainsi que les lieux.





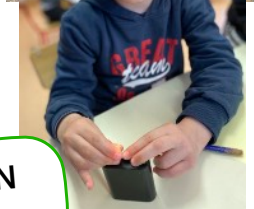
## LES EVENEMENTS CLES

Compétence E1 : Se repérer dans l'année (avec les différents événements, les saisons).

### CARNAVAL



### ANNIVERSAIRES



**CAMILLE**  
3 ans

**MARTIN**  
6 ans

**LENNY**  
3 ans



**CLEA**  
4 ans



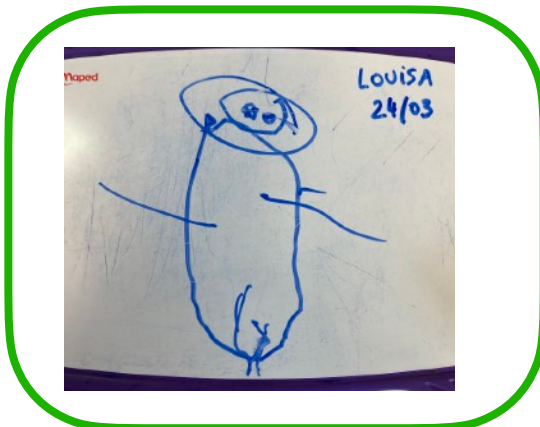
**SLIMANE**  
3 ans

**EXPLORER LE MONDE**  
**LE VIVANT**

**LE VISAGE**  
**LE CORPS**



**Compétences E8 : Nommer quelques parties du corps. Situer et nommer les différentes parties du corps sur une représentation. Associer certaines parties du corps à leur fonction (5 sens).**



Situation de départ  
Spectacle MÛ



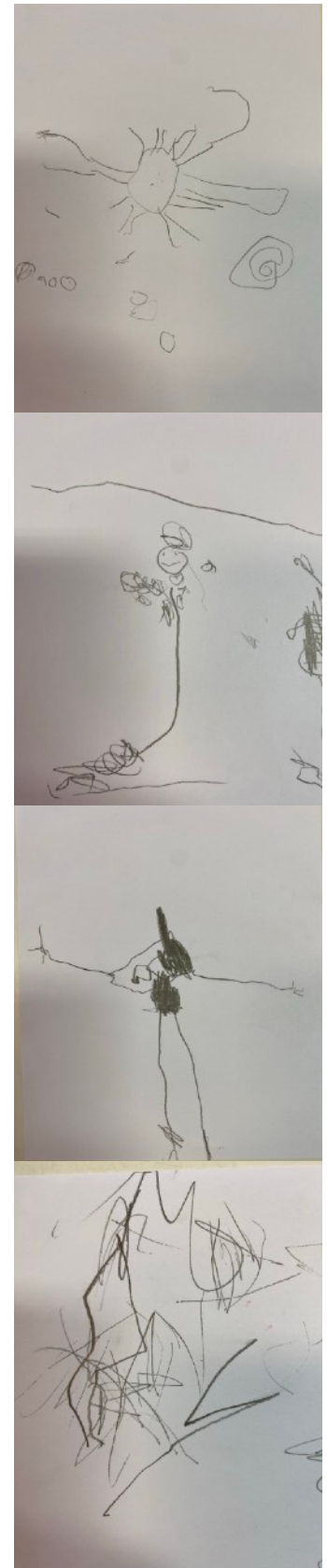
GROS CORNICHON

Se représenter





Situation de départ  
La comedia dell'arte



Se représenter, avec son costume...

# LES ANIMAUX

**Compétences E7 : Nommer et décrire quelques animaux et végétaux. Remettre les différentes étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans l'ordre. Comparer et catégoriser ces animaux et ces végétaux en fonction de critères communs. Assurer les soins nécessaires aux élevages et plantations dans la classe.**



Sensibilisation

Catégorisation

Ils peuvent vivre chez nous, dans notre maison ou à la ferme.  
 Ils ont un maître ou une maîtresse.

Ils vivent dans la nature.  
 Ils n'ont pas de maître ou de maîtresse. Ils peuvent être dangereux.

Animaux domestiques

Animaux sauvages

