

Les rituels en Ateliers.


Type de rituels	TPS - PS	MS	GS
L'accueil	<ul style="list-style-type: none"> - Photos de l'enfant uniquement - Prénom en capitales d'imprimerie (initiale en rouge) et petite photo. - Prénom seul, la petite photo est coupée lorsque l'enfant a reconnu son prénom tout seul et accepte qu'on l'enlève. <p>Le panneau de présence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Panneau vide et l'enfant dépose sa photo où il le souhaite. - Dépose sa photo sur la photocopie de sa photo. - Les étiquettes prénoms remplacent les photos. - L'initiale est présente pour chaque prénom. Elles sont placées dans un ordre quelconque. - Les initiales sont regroupées : les A ensemble ... 	<p>Les élèves sont assis à une table et observent l'arrivée de leurs camarades. Ils font l'appel sur une grille effaçable. Le nombre de noms (de 4 à 30) et le type d'écriture variera (capitales, script, cursive.)</p> <p>Au début les élèves seront par binômes : la relation duelle permettant de réels échanges langagiers.</p> <p>Ces fiches seront présentées en regroupement pour validation et explication.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de prénoms. - Le type d'écriture. - Les difficultés des prénoms proches. - L'ordre alphabétique. - Un travail seul ou à deux sur une même fiche. 	
L'appel	<p>En regroupement : il est indispensable que l'enseignant montre son cahier d'appel et explique ce que l'on doit faire chaque jour : on demande aux élèves de répondre par : « je suis là, je suis venu à l'école... »</p>	<p>famille ensuite.</p> <p>agrandi en A3 que l'on fera remplir aux élèves.</p> <p>Evaluation : fiche papier de ce même travail ; Evaluation de la lecture des prénoms en notant le nombre de prénoms reconnus.</p>	<p>GS : On pourra y adjoindre les noms de</p> <p>On pourra aussi se servir du cahier d'appel</p>



Les rituels en Ateliers.

<p>Les prénoms</p>	<p>- Loto des photos : associer des photos sur une planche où il y a photos + prénoms. Jeu introduit au préalable en atelier par l'enseignant.</p> <p>- En milieu d'année (une fois que les lettres ont été abordées avec l'initiale des prénoms), le loto se transforme en loto des prénoms :</p> <p>- Associer prénom sur feuille transparente à la planche photo + noms. Le principe de transparence est ensuite enlevé car les étiquettes sont cartonnées.</p> <p>Evaluation : reconstituer son prénom après découpage en plusieurs morceaux.</p> <p>- Jeu de Kim avec les photos (prénoms) des camarades.</p> <p>- Jeu-problème : on a disposé les étiquettes prénoms des élèves aux tables, à eux de trouver leur place.</p> <p>- Ranger les étiquettes du panneau de présence devant leur initiale.</p> <p>- Lecture d'abécédaires en commentant la forme de lettres : <i>elle ressemble à , qui a cette lettre au début de son prénom ...</i></p>	<p>Jeux de lotos :</p> <p>- Associer le prénom en capitales, script et cursive à la photo.</p> <p>- Associer une même écriture, des écritures différentes.</p> <p>Atelier autonome ou dirigé dans lequel l'adulte tire au sort un prénom, le lit et les élèves placent un jeton sur le nom.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter le nombre de prénoms : 4, 6, 8. - Jouer sur le type d'écriture : - Capitales, - Script, - Cursive, - Une même planche pourra comporter des prénoms écrits dans les trois écritures. <p>Jeux de Mémoire :</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de cartes-prénoms mises en jeu. - L'écriture : un jeu en capitales, un jeu en script, un jeu en cursive. - La correspondance entre deux types d'écriture : l'objectif étant alors de reconnaître et d'associer un même prénom dans deux de ces écritures. <p>Jeux de dominos :</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de pièces de jeu. - L'écriture : un jeu en capitales, un jeu en script, un jeu en cursive. <p>Jeux de l'oie :</p> <p>Les prénoms sont proposés aux enfants sur une piste de jeu avec un départ et une arrivée : Les élèves lancent le dé et avancent du nombre de cases correspondant. Ils doivent identifier le prénom inscrit dans la case. Si c'est réussi, ils avancent d'une case supplémentaire. La piste permet de jouer sur le nombre de prénoms proposés et sur le type d'écriture dans lequel les prénoms sont inscrits. Il est possible de mélanger les différentes écritures.</p>
---------------------------	--	---

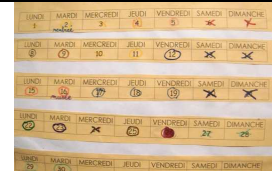
Les rituels en Ateliers.

		<p><u>Deviner le prénom épelé :</u> L'enseignant épelle un prénom. Les enfants écoutent et doivent retrouver le prénom épelé, le nommer ou l'écrire sur l'ardoise.</p> <p><u>Deviner le prénom en posant des questions :</u> L'enseignant choisit un prénom, elle conserve ce prénom sur une étiquette retournée pour la validation à la fin. Les élèves posent des questions pour trouver les lettres du prénom : « y a-t-il la lettre ... ? ». L'enseignant donne une réponse du type oui/non et les élèves écrivent la lettre sur leur ardoise. Lorsqu'ils ont trouvé un nombre suffisant de lettres, ils peuvent écrire le prénom sur l'ardoise. On peut poser aussi des questions sur des syllabes, l'enseignant écrit alors la syllabe. Les élèves trouvent plus vite le prénom car parfois, une syllabe suffit à identifier le prénom.</p> 	
<p>L'emploi du temps de la journée.</p>	<p>Afin de structurer le temps, un emploi du temps de la matinée, puis de la journée sera fait grâce aux photos des différents moments de la journée. On pourra faire évoluer celui-ci vers des pictogrammes, voire des dessins d'élèves. Il est très important que les élèves se structurent dans le temps de la journée. Ce calendrier est expliqué et réalisé en classe en grand groupe. Ensuite, lors de l'accueil, un élève ou deux peuvent le remettre en ordre au tableau et les autres le font avec les miniatures sur table, en atelier.</p>		

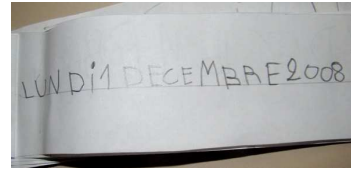
Les rituels en Ateliers.

<p>Les jours de la semaine</p>		<p>- Jeu de Memory :</p> <p>capitales, script, cursive, dans deux écritures....</p> <p>Variante du jeu de Memory_: Les étiquettes des prénoms (groupe) sont disposées face lisible sur la table. On demande à chaque enfant de retrouver son prénom dans les deux écritures. Ensuite, on prend toutes les étiquettes et on les dispose sur la table face cachée, bien alignées.</p> <p>Chaque enfant, à tour de rôle, retourne une carte puis une autre en les laissant à leur place : si c'est le même prénom (il le nomme), il garde la paire de cartes ; sinon il retourne les cartes à leur place.</p> <p>On compte les paires trouvées par chaque enfant pour voir qui a gagné.</p> <p>Loto des jours : les MS peuvent jouer et un GS supervise.</p> <p>Variante du loto_: <i>But du jeu</i> : remplir une carte jour (ou prénom).</p> <div data-bbox="1048 659 1480 804" style="text-align: center;"> </div> <p>Chaque élève pioche une lettre, chacun son tour.</p> <p>Si la lettre piochée est dans le mot, le joueur la place dans la bonne case et il rejoue.</p> <p>Si la lettre piochée n'est pas dans le prénom choisi, le joueur garde la lettre à côté de son carton et c'est au joueur suivant de piocher.</p> <p>Le même jeu peut être fait avec les prénoms, avec les mots de la classe.</p> <p>Variables : - varier les lettres mises à disposition dans la pioche. - jouer avec son prénom puis avec celui d'un autre.</p>	
<p>Le calendrier</p>		<p>A l'accueil, les élèves vont retirer leur calendrier de la semaine et positionne une croix le repérage du jour et de son quantième.</p> <p>Les bandes semaines vont reconstituer le mois.</p>	<p>En GS : il est important de savoir ce qu'est un calendrier, comment il est fait, ce qu'il y a d'écrit dessus afin d'aider et de guider les élèves dans ce support.</p> <p>En septembre, on peut reprendre les bandes semaine qui vont s'ajouter pour constituer progressivement le mois sous les yeux des enfants.</p>

Les rituels en Ateliers.

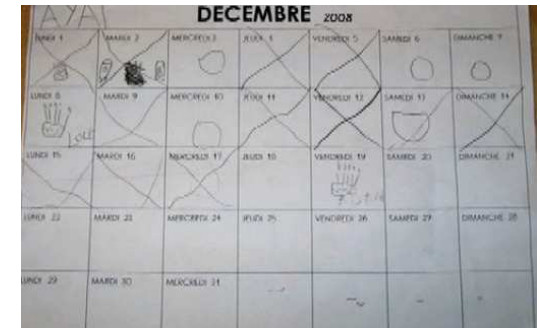


Ecrire la date en capitales sur une bande de papier.



Les élèves complètent leur calendrier (et renseignent les évènements) individuel puis écrivent la date en capitales / cursive (MS / GS).

Toutes les productions et calendriers peuvent être placés dans le cahier de vie de l'élève : cela constitue une chronologie.



Le calendrier individuel s'utilise chez les GS (fin d'année) pour mesurer des durées, de manière à connaître :

- combien de jours il reste pour une sortie, en maternelle ...
- Combien y aura-t-il de jours de vacances ?
- Combien de semaines ?

Il est possible de faire des retours en arrière :

- Depuis combien de jours ... a déménagé ?
- Il y a combien de semaines que nous sommes allés ... ?
- Il y a combien de temps qu'ont été prises ces photos.

Les rituels en Ateliers.

<p style="text-align: center;">Présents / absents Comptage.</p>	<p>On peut compter les petits nombres : absents (filles /garçons). Au début, ce sera l'enseignant qui fera cet exercice (ne pas omettre d'associer un nom avec un chiffre) Montrer que compter les élèves a du sens : on sait combien il y a d'élèves dans la classe. Ensuite, y adjoindre les élèves. Puis, les élèves le font seuls.</p> <p>Ateliers : Jeux de déplacement sur piste portant des indications chiffrées. - Cf. jeu de la galette. - Jeu du voleur : chaque enfant a devant lui un arbre avec 10 pommes ou sapin avec 5 boules. Un grand stock de jetons est devant eux et ils associent terme à terme. Puis, ils ferment les yeux et l'enseignante vole une petite quantité de jetons. Ils vont devoir aller chercher la quantité manquante en une seule fois.</p>		
<p style="text-align: center;">Autres ateliers possibles...</p>	<p>- Ecrire le prénom en autonomie (commencer avant que les mauvaises habitudes ne s'installent.) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sous le prénom. - Puis sans modèle. 	<p>- Ecriture approchée. - Ateliers pâte à modeler : reconstituer le chiffre ou la lettre en pâte à modeler, son prénom - Jeu de cartes (chiffres) à remettre dans l'ordre ... - Jeux sur les nombres, ...</p>	