

*Des activités pour construire et observer un parcours d'apprentissage en maternelle :
Sélection d'items associés au jeu dans les activités scolaires .*

S'appropriier le langage¹

- Dire dans quel coin de la classe l'enfant veut aller²
- Demander un objet ou un matériel nécessaire à une tâche.
- Trouver un matériel simple en fonction d'un critère (couleur, taille...)
- Rechercher 3 éléments nécessaires au lancement d'un atelier
- Raconter aux autres, ce qui a été vécu lors d'un atelier (exemple : atelier jeu- cuisine) en utilisant des photos qui y ont été prises.
- S'inscrire sur un tableau de présentation des ateliers (lieu, matériel, consigne...)

Découvrir l'écrit

- Légender une photo correspondant à une activité de la classe.
- Dictée une consigne simple à l'issue d'un moment d'ateliers.
- Aller chercher trois matériels nécessaires à la réalisation d'une tâche.
- Classer des histoires de loup en fonction des caractéristiques de celui-ci.

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

- Venir au coin regroupement à l'écoute d'un signal sonore connu.
- Utiliser un circuit (trains, petites voitures) dans un sens donné.
- A l'aide d'une étiquette isolée, retrouver un mot connu dans un autre écrit.
- Reproduire ses initiales à l'aide de matériel diversifié (bûchettes, ficelle, fil de fer...).
- Repérer les différents éléments d'une liste.
- Retrouver un mot dans un imagier.
- Jouer au jeu du téléphone.

Devenir élève

- Jouer à plusieurs dans un coin jeu collectif (maison des poupées, circuit...).
- Dire ce qu'il fait dans le cadre d'un atelier ou d'un coin-jeu.
- Monter une tour en kapla à plusieurs: Mener à son terme une partie de jeu de société à 4.
- Savoir si on participe à l'atelier dominant (avec présence de l'enseignant) ou pas.
- Connaître sa responsabilité et accepter de changer de rôle (observateur dans un jeu en EPS).

Agir et s'exprimer avec son corps

- Participer à une ronde simple.
- Se diriger vers un coin de la classe à la suite d'une demande de l'adulte.
- Repérer les différents ateliers d'une séance d'EPS.
- Faire une partie de jeu du type : « vider ma maison » ou « les déménageurs ».
- Effectuer un parcours simple avec un engin roulant, à vélo.

Découvrir le monde

- Ramasser des feuilles tombées et s'en faire une collection.
- Qualifier au toucher : doux, rugueux.
- Reboucher des feutres, des pots ou des tubes de colle...
- Trier des éléments d'un jeu de construction en fonction d'un critère simple.
- Répondre à un ordre relatif à la sécurité lors d'une séance d'EPS.
- Rechercher les pièces nécessaires à une construction à partir d'une fiche de réalisation
- Utiliser un vocabulaire adapté : hier, aujourd'hui demain...
- Analyser une consigne complexe afin d'en déduire un ordre de réalisation de la tâche.
- Mettre le couvert dans le coin poupées de la classe.
- Compter la constellation d'un dé ou la valeur d'une carte dans le cadre d'un jeu de société.
- Aller chercher les pièces nécessaires à la réalisation d'une fiche d'un jeu de construction.
- Faire une partie de bataille.
- Répondre à des consignes de situation simples (au dessus, au dessous, à droite, à gauche...) dans le cadre d'un jeu « Où est-ce ? »
- Représenter un circuit simple (voitures, trains, billes...).
- Ecrire son prénom, son nom et la date sur l'en-tête d'une fiche de travail (ou de jeu).
- Utiliser à bon escient les connecteurs de temporalité adaptés (avant, après, ensuite...) pour décrire les différents moments de la journée de classe.

Percevoir, sentir, imaginer, créer

- Ecrire son prénom en utilisant un normographe (lettres ou formes).
- Se dessiner en train d'effectuer une activité complexe (utilisation d'un porteur, positionnement particulier...)
- Travailler à plusieurs sur une production collective.
- Apporter en classe un objet, la reproduction d'une oeuvre, une photo... à placer dans son musée personnel et expliquer pourquoi.
- Synchroniser des gestes avec une comptine connue.
- Raconter une histoire en s'appuyant sur une suite de bruits explicites du quotidien (bruit de pas dans l'escalier, bruit d'une chute, sirène des pompiers, ...)

¹ Pour les 7 domaines des programmes de l'école maternelle, une sélection d'1 item par compétences à acquérir

² En bleu dans ce document, les 3 items particulièrement associés à l'E.P.S. qui peuvent constituer un repère pour chacun des 7 domaines travaillés dans le cadre de l'interdisciplinarité de l'E.P.S.).