

académie  
Reims



direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Haute-Marne



# Boîtes à savoirs Sacs à savoirs à l'école maternelle

2016/2017

## Groupe départemental maternelle de Haute-Marne :

Monsieur Luc Gaignard, IENA, responsable du groupe départemental maternelle

Monsieur José Fraga, CPC Joinville, co-animateur du groupe départemental maternelle

Madame Laurence Bertin, PEMF, école d'application Moulin Voltaire, Chaumont

Madame Hélène Pitollet, PE à l'école Haute-Amance, circonscription de Langres

Madame Emilie Gousset, PE ASH, Unité d'Enseignement Maternelle Autisme, Circonscription Saint-Dizier

Madame Delphine Drouin-Pettelat, CPD ASH, Chaumont

Madame Claude Leconte, CPD, Chaumont

## Sommaire

<a href="#"><u>Boîte à savoirs, quèsaco ?</u></a> .....	.....p 3
<a href="#"><u>Constats</u></a> .....	.....p 3
<a href="#"><u>Définition</u></a> .....	.....p 3
<a href="#"><u>De l'intérêt de la mise en place du projet « Boîtes à savoirs »</u></a> .....	.....p 4
<a href="#"><u>Les différents rôles dans ce dispositif</u></a> .....	.....p 5
<a href="#"><u>Des parents qui écrivent</u></a> .....	.....p 7
<a href="#"><u>L'élaboration de l'outil en classe</u></a> .....	.....p 9
<a href="#"><u>Modalités du prêt</u></a> .....	.....p 10

# Boîte à savoirs, sac à savoirs ... Quèsaco ?

Document rédigé par José Fraga, conseiller pédagogique de la circonscription de Joinville (Haute-Marne),  
membre du groupe départemental de l'école maternelle de Haute-Marne.

## Constats :

L'école maternelle a besoin d'établir une relation de confiance réciproque avec toutes les familles, de rendre compréhensibles et lisibles les apprentissages qui y sont menés. Les boîtes à savoirs peuvent y aider.

Les enfants ont besoin d'être valorisés en montrant à leur famille les apprentissages qu'ils maîtrisent afin de se construire comme sujets, de gagner en confiance et de devenir élèves.

Les boîtes à savoirs constituent une passerelle possible entre l'école et la famille, lien matérialisé par ces boîtes à savoirs et son utilisation.

## Définition « boîte à savoirs »

Une boîte à savoirs, en école maternelle, se définit comme un dispositif pédagogique favorisant la relation école/famille avec l'enfant comme acteur intermédiaire.

Elle contient des jeux, des objets, des photographies, des schémas, des livres, etc. Tous les supports qui peuvent éclairer le savoir étudié.

Enfin, il y a toujours la liste du contenu qui est présente et sa notice d'utilisation.

Ces coffres à savoirs sont élaborés en classe. C'est bien l'enfant qui est au cœur du dispositif en tant qu'initiateur du contenu de la boîte lors de sa construction et en position d'expert quand il en présente ensuite le contenu à sa famille.

## De l'intérêt de la mise en place du projet « Boîtes à savoirs »

Initié il y a quelques années par le groupe départemental « maternelle » en Haute-Marne, ce projet intitulé « Boîtes à savoirs » tend à favoriser la relation famille/école à l'école maternelle. En effet, il s'agit avant tout de faire ce constat : des familles et notamment celles pour qui les codes de l'école sont éloignés des préoccupations et des intérêts familiaux, entretiennent un rapport marchand ou pragmatique avec l'école. Construire un rapport intellectuel avec celles-ci passe par un processus d'accessibilité possible, avec les apprentissages comme médiation pour investir l'idée qu'à l'école et plus particulièrement à l'école maternelle on apprend.

Combien de parents à la sortie de l'école demandent à leur enfant : « as-tu été gentil ce matin ? » Ou encore, « la maîtresse a-t-elle été gentille avec toi ? »

Construire un lien intellectuel avec l'école oblige précisément l'enseignant à s'engager sur deux voies indispensables. L'une se centrant sur la construction du sens que pourraient donner les élèves dans les situations d'apprentissage, et sur la place donnée à l'élève pour se construire comme sujet dans le groupe classe. L'autre donnant à voir en explicitant aux parents les démarches employées et les acquisitions dans les différents apprentissages.

*« Elargir les expériences, multiplier les interactions : bien qu'indispensable, cela ne suffit pas pour initier à la culture scolaire. L'école est un lieu spécifiquement consacré à la compréhension de l'environnement physique et social, hors des urgences du réel et de la production, moins pour s'abstraire du monde que pour pouvoir le penser, mieux le comprendre et s'y préparer.*

*Comme cela n'est pas évident pour tous les élèves, il revient à l'école d'initier à ses usages, notamment à une posture réflexive sur les objets étudiés, qu'ils soient technologiques, conceptuels, artistiques ou langagiers. Entrer dans la culture scolaire, c'est prendre l'habitude de réfléchir avant d'agir pour analyser la situation, en cours d'activité pour pouvoir faire le point et la réguler, à terme pour tirer les fils quant à l'essentiel en jeu. Certains élèves y ont été familiarisés très tôt, d'autres beaucoup moins voire pas, et sont dans une logique où prévaut l'agir et la réalisation sur la réflexion. Or, c'est de la distance prise avec l'expérience qu'on peut en tirer leçon pour d'autres situations et contextes : c'est ce qui est gage de transfert des acquis et au-delà, développe l'autonomie intellectuelle. »<sup>1</sup>*

Le projet « boîtes à savoirs » est l'occasion à la fois d'engager les enfants dans divers apprentissages et de les aider à construire des outils pour communiquer à l'extérieur de l'école. Ils se retrouvent alors les « maîtres d'œuvre », au centre de ce dispositif qui permet à la fois de se construire une posture réflexive mais également de devenir un initiateur aux différents jeux et autres explications à formuler auprès des siens.

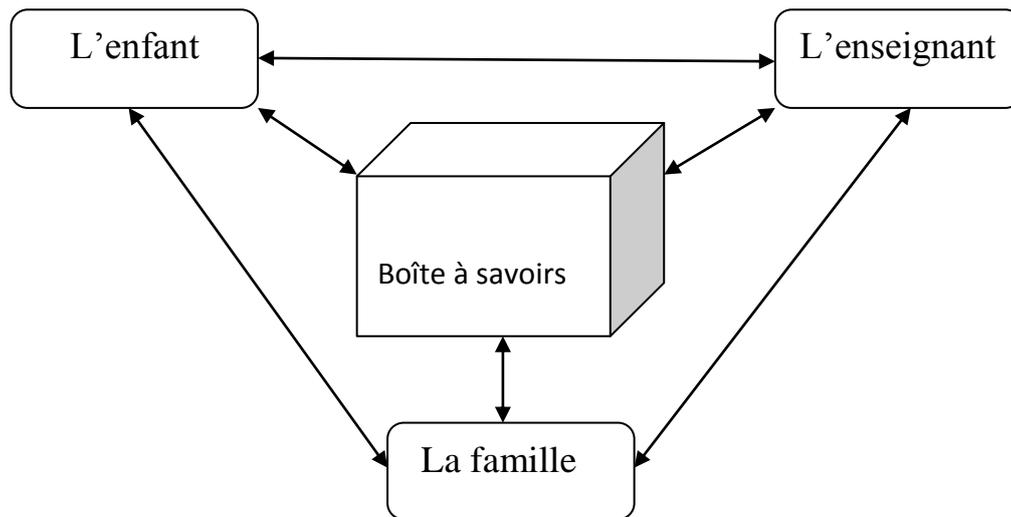
On peut alors supposer que ces « boîtes à savoirs » qui voyagent dans les différentes familles, à tour de rôle, vont permettre à la fois aux enfants d'être des relayeurs des pratiques existantes en classe et de renforcer leur estime, mais également de faire comprendre aux parents ce qui se joue à l'école maternelle.

Se construire comme sujet apprenant prend du temps et tout ce qui pourra favoriser le développement de l'autonomie et l'émergence d'un *éthos*<sup>2</sup> chez l'élève permettra à l'enfant de vivre l'école comme un lieu connu et reconnu.

1. Jacques Bernardin, président du GFEN, (tiré du Café Pédagogique)

2. Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe : un multi-agenda de préoccupations enchâssées, Dominique Bucheton et Yves Soulé, Education et didactique, revues.org, octobre 2009

## Les différents rôles dans ce dispositif.



**L'enfant :** il est l'acteur principal et lui seul peut permettre la cohérence de la relation école/famille. En classe, il bénéficie des différents apprentissages concernant les cinq domaines comme tous les élèves. Il s'agit, avec la collaboration de tous ses pairs, de participer à l'élaboration et à l'organisation du dispositif. Selon l'âge des enfants, la composition des boîtes se fera d'une manière plus ou moins autonome. Tous les enfants auront besoin d'un temps « d'entraînement » plus ou moins important pour s'approprier les différents supports. Ce temps de confection des supports et d'entraînement est le cœur de ce dispositif. En effet, sans cette appropriation forte, l'enfant ne pourra pas être en mesure d'ouvrir cette boîte à la maison avec une maîtrise suffisante.

A la maison, il explique le contenu, montre les différentes modalités d'utilisation et peut interroger ses parents. Selon l'âge, la gestion du matériel sera plus ou moins importante. L'enfant peut être en posture d'expert vis-à-vis de ses parents puisqu'il sait utiliser des supports familiaux.

**L'enseignant :** Le nouveau programme, et notamment la première partie, vient préciser les ajustements à consolider dans les pratiques de l'enseignant.

**Tisser**<sup>1</sup> des liens entre les différents apprentissages doit permettre de donner du sens au regard des élèves. Faire du lien entre les différentes activités liées à un projet prend tout son sens dans la constitution des supports de la boîte à savoirs. Permettre aux élèves de comprendre le pourquoi et le comment des jeux pratiqués peut sans aucun doute dévoiler les apprentissages qui se cachent derrière telle ou telle situation.

Donner aussi la possibilité au quotidien à chacun pour s'affirmer dans les conduites discursives, pour trouver une place à part entière avec sa singularité. Se construire une posture d'apprenant à travers des échanges passe par des gestes professionnels qui s'ajustent à chacun, qui envisage l'autre comme susceptible de prendre sa place dans le monde de l'école.

1. Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe : un multi-agenda de préoccupations enchâssées, Dominique Bucheton et Yves Soulé, Education et didactique, revues.org, octobre 2009

L'enseignant a donc un rôle de veille dans le déroulement de la journée pour faciliter cet **éthos**<sup>1</sup>. Avec ce dispositif, l'enseignant peut consolider et matérialiser le lien si important entre la sphère scolaire et la sphère privée de l'enfant. Il doit donc organiser des temps à la fois de conception des supports en lien avec les apprentissages mais également des temps d'entraînement et de manipulation oralisés pour soutenir une maîtrise à développer et une aisance dans l'utilisation de ces supports. Le moment de l'accueil par exemple peut engager les enfants dans ces temps d'entraînement.

L'enseignant est en mesure de donner à voir ses pratiques pédagogiques au travers de l'appropriation de ses élèves.

Enfin, l'enseignant informe les familles qu'elles vont être associées à ce dispositif. Un courrier ou une réunion d'information installent effectivement cette collaboration dans le parcours de l'enfant.

Ce courrier ou cette rencontre permettra de clarifier les objectifs du dispositif, mais également retracera la genèse du projet et fixera le cadre de la participation de chaque partenaire.

**La famille** : dans la sphère privée, la famille accompagne l'enfant dans l'utilisation, se prête au jeu et participe aux différents jeux ou activités qui sont menés par l'enfant. Elle peut accéder ainsi aux multiples acquisitions construites par l'enfant et peut mieux concevoir la démarche pédagogique mise en place en classe.

Les parents peuvent donc également participer à l'évaluation des progrès de leur enfant et se rendre compte du chemin parcouru.

## **Quelques phrases tirées du programme de l'école maternelle pour illustrer...**

*« Dès l'accueil de l'enfant à l'école, un dialogue régulier et constructif s'établit entre enseignants et parents ; il exige de la confiance et une information réciproques. »*

*« Ces relations permettent aux parents de comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle (la place du langage, le rôle du jeu, l'importance des activités physiques et artistiques...). »*

*« L'enseignant reconnaît en chaque enfant une personne en devenir et un interlocuteur à part entière, quel que soit son âge. »*

*« L'école maternelle construit des passerelles au quotidien entre la famille et l'école. »*

1. . Les gestes professionnels et le jeu des postures de l'enseignant dans la classe : un multi-agenda de préoccupations enchâssées, Dominique Bucheton et Yves Soulé, Education et didactique, revues.org, octobre 2009

## Des parents qui écrivent...

Je trouve vraiment très bien l'idée du sac à savoir. Cela nous permet un peu de voir ce qu'apprend Théo et de relayer avec lui à la maison ces petits jeux nous permet de voir son évolution.

Nous prenons autant plaisir que lui à découvrir et relayer ces petites activités. Il est fier de nous montrer qu'il sait faire les exercices (ex. reconnaître les formes, les fruits, les couleurs.)

En bref je trouve que c'est une super idée et j'espère que cette idée ne s'arrêtera jamais, j'ai même hâte de l'avoir à nouveau à la maison!

J'apprécie beaucoup que l'on est le "sac à savoir" car cela nous permet de voir sur quoi notre enfant travaille. Notre fils nous explique même ce qu'il faut faire et cela nous plaît.

J'espère que ça continuera car c'est une excellente idée  
Merci.

Donjeux,  
le 30/03/2016

D'après moi, le sac à savoir est une très bonne idée, en effet c'est un réel moment d'échange entre l'enfant et ses parents.

Effectivement, les enfants en maternelle ont dû mal à nous raconter le contenu de leur journée grâce à ce sac, l'élève nous explique à travers les différentes activités ce qu'il a appris en classe.

Il est également intéressant de pouvoir raconter à son enfant l'histoire qu'il a écoutée plusieurs fois en classe, ma fille est ravie de pouvoir me raconter le livre à sa façon (venant de la maîtresse).

Un vrai regal, je trouve par contre dommage que l'on peut garder le sac seulement deux jours même si je comprends que ce dernier doit faire le tour des élèves.

Bien cordialement,

Rouvoay, le 27 Mars 2016

Je viens par ce mail vous exposer mon avis quant au sac à savoir. Je trouve ça très amusant de voir mon fils me faire découvrir des jeux qu'il connaît déjà. Je met, à travers ces jeux, des étiquettes sur les prénoms que prononce Corentin. Ces jeux ludiques permettent aux enfants d'apprendre et de mémoriser et ils sont fiers (et nous aussi!) de nous montrer ce qu'ils connaissent. Ça nous permet de rentrer dans leur univers....



Si l'on devait formuler un canevas structurant le dispositif, on pourrait utiliser les étapes suivantes:

- Recherche d'un thème pour la boîte à savoir ; « *qu'est-ce qu'on a appris à propos de... ?* »
- Formulation des supports que l'on va y déposer ; « *que va-t-on mettre dans la boîte ?* »
- Réalisation des supports ; « *comment va-t-on fabriquer cela ? Qui est chargé de ce travail, et avec qui ?* »
- Organisation / fonctionnement de la boîte à savoirs. (ticket de prêt/tableau de réservation/inventaire (rédaction) des boîtes avant et après utilisation.)

## Modalités du prêt.

Là encore, il est possible d'organiser le départ dans les familles de façons multiples.

En Grande section, on peut complexifier l'organisation avec des tickets de prêt à remplir conjointement par un parent et son enfant en arrivant à l'école. Ces tickets sont ensuite positionnés dans un tableau à double entrée dans le couloir.

Photo classe F.Bourgeois, PEMF Chaumont

La période de prêt doit être suffisamment longue pour que l'utilisation de la boîte à savoirs soit la plus efficace possible, mais doit montrer aussi le partage de cette boîte avec les autres familles. La formule lundi, mardi et retour le mercredi, puis jeudi, vendredi et week-end paraît être un bon compromis. Il est évident alors que la multiplication de boîtes à savoirs permet une meilleure rotation.

Basé sur la confiance, l'enseignante peut compter sur le respect du matériel et sur son retour à la bonne date. Bien sûr, il peut arriver de remplacer quelques pièces abimées ou égarées d'un jeu mais le retour d'expériences montre que généralement les familles et les enfants sont tout à fait respectueux de ces boîtes communes.

Des documents d'expériences menées sont proposés pour illustrer ce dispositif.



Photo classe F.Bourgeois, PEMF Chaumont



Photo classe L.Thion, Donjeux  
Photo classe A.Duhoux, Donjeux

Contact : [jose.fraga@ac-reims.fr](mailto:jose.fraga@ac-reims.fr)

Circonscription de Joinville :  03 25 94 69 22

## SOMMAIRE.

<a href="#"><u>Boîte « phasmes »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 2</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « Nombres »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 5</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « langage »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 8</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « graphisme »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 9</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « formes »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 13</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « albums »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 15</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « lettres de l'alphabet »</u></a>	<a href="#"><u>GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 19</u></a>
<a href="#"><u>Sac « formes »</u></a>	<a href="#"><u>MS/GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 22</u></a>
<a href="#"><u>Sac « visage et émotions »</u></a>	<a href="#"><u>MS/GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 24</u></a>
<a href="#"><u>Sac « soupe au caillou »</u></a>	<a href="#"><u>MS/GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 26</u></a>
<a href="#"><u>Sac « musée »</u></a>	<a href="#"><u>MS/GS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 29</u></a>
<a href="#"><u>Projet complet boîte « escargots »</u></a>	<a href="#"><u>TPS/PS/MS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 32</u></a>
<a href="#"><u>Sac « la semaine du goût »</u></a>	<a href="#"><u>PS/MS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 41</u></a>
<a href="#"><u>Sac « les animaux »</u></a>	<a href="#"><u>PS/MS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 44</u></a>
<a href="#"><u>Boîte « les escargots »</u></a>	<a href="#"><u>TPS/PS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 46</u></a>
<a href="#"><u>Sac à savoir Unité Enseignement Maternelle Autisme.....</u></a>		<a href="#"><u>page 52</u></a>
<a href="#"><u>Sacs à savoirs individuels</u></a>	<a href="#"><u>PS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 54</u></a>
<a href="#"><u>Sacs mensuels septembre à janvier</u></a>	<a href="#"><u>TPS/PS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 58</u></a>
<a href="#"><u>Sacs mensuels septembre à mai</u></a>	<a href="#"><u>TPS/PS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 64</u></a>
<a href="#"><u>Sac « octobre »</u></a>	<a href="#"><u>MS.....</u></a>	<a href="#"><u>page 73</u></a>

## Boîte à savoirs « PHASMES » de l'école Voltaire (Fred Bourgeois)

GS



Cette boîte contient ;;;

**Une liste répertoire** du contenu de la boîte.

- Elaborée en classe => dictée à l'adulte
- Ecrit par les élèves

Cette fiche sert à la **vérification du matériel**

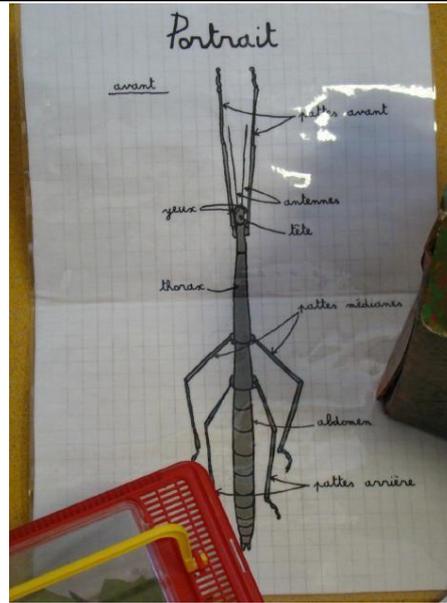
- En classe* : par un élève responsable au retour de la boîte
- A la maison*: par l'élève et ses parents lors du retour de la boîte à l'école.

DANS LA BOÎTE A SAVOIRS PHASMES  
IL Y A :  
- UN PETIT VIVARIUM  
- UN PHASME VIVANT  
- UNE RUE  
- DES CROÛTES  
- 2 LOUPES  
- 2 LIVRES  
- DES PHOTOS  
- 1 FICHE "PORTRAIT"  
- 1 VAPORISATEUR

Un livret constitué de fiches plastifiées retrace toutes **les observations** effectuées en classe.



Document prélevé dans un livre, apporté par un élève en classe.



Des œufs, des mues, des déjections de phasmes, des loupes pour observer et faire observer.



Le vivarium avec les phasmes



Des livres documentaires



Boîte à savoirs « NOMBRES » de l'école Voltaire  
(Fred Bourgeois)

GS



BOITE NOMBRES

---

1 JEU DE LOTO : 15 CARTES  
ET 50 BOUCHONS, 1 BOITE DE JETONS

---

1 JEU DE REUSSITE : 10 CARTES

---

ET 1 BANDE NOMBRES

---

1 LIVRE

Cette boîte contient :

Le jeu de loto pour lire et nommer les nombres



Varier les formes du support pour entraîner l'élève à la flexibilité.







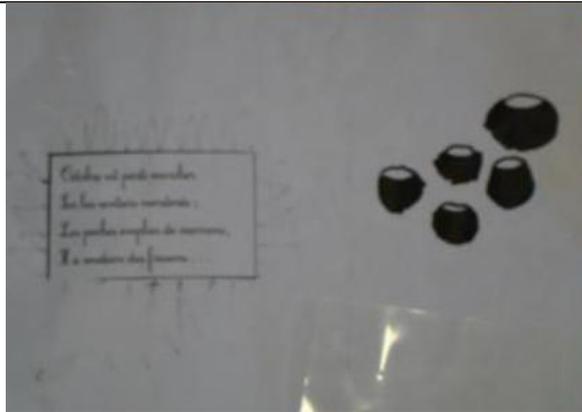
**Un trombinoscope** de la classe pour identifier ses camarades.

☑ Les nommer

☑ Reconnaître leur prénom



**Une comptine à réciter** à la maison...

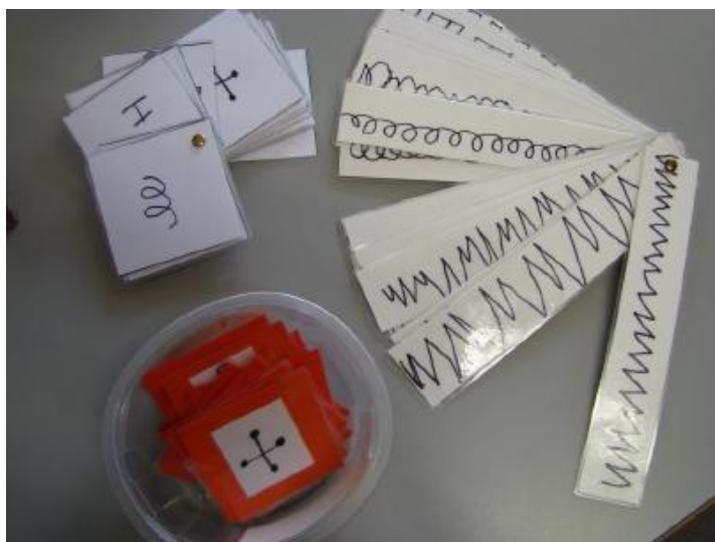
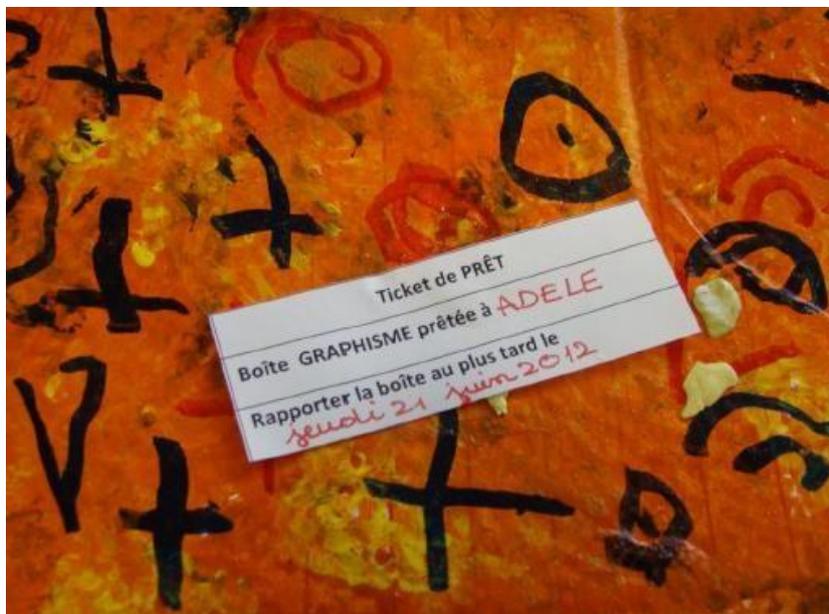


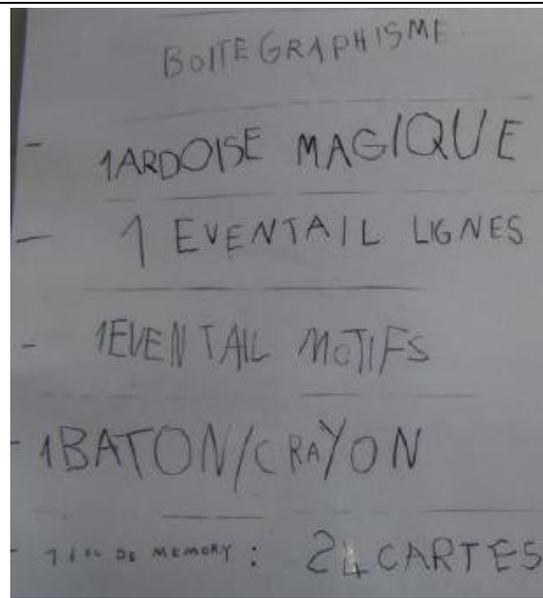
Et le livre qu'on connaît bien pour raconter....



Boîte à savoirs « GRAPHISME » de l'école Voltaire  
(Fred Bourgeois)

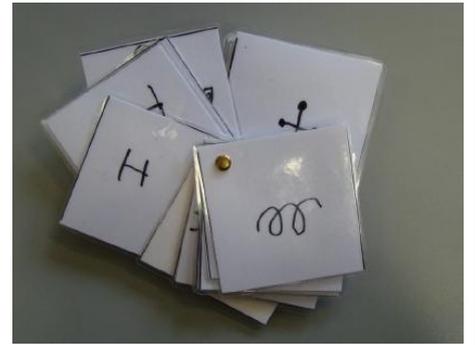
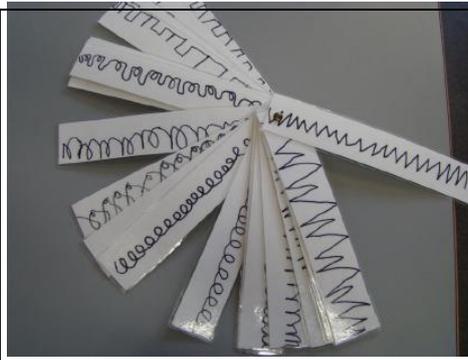
GS





Cette boîte contient :

Des modèles ...



Un jeu de mémoire



## Boîte à savoirs « FORMES » de l'école Voltaire (Fred Bourgeois)

GS

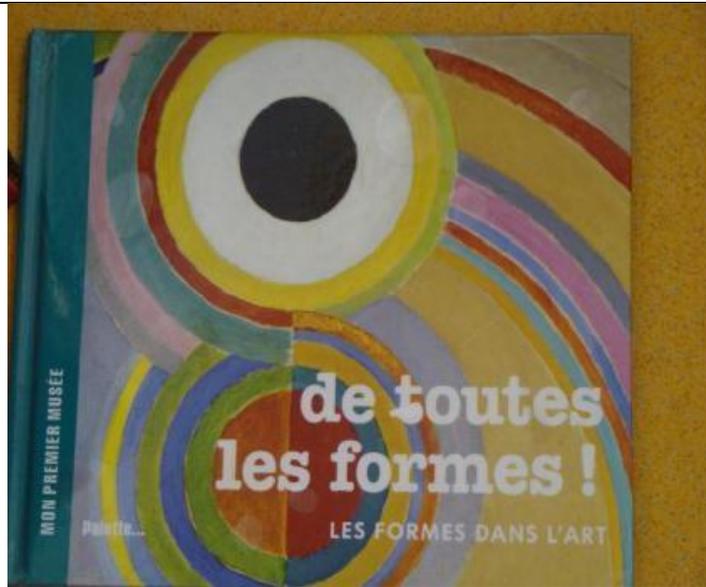


DANS LA BOÎTE À SAVOIRS FORMES IL Y A :

- 1 JEU DE CARTES
- 1 COLLIER DE PHOTOS DE CARRÉS
- 1 COLLIER DE PHOTOS D'OVALES
- 1 COLLIER DE PHOTOS DE RECTANGLES
- 1 COLLIER DE PHOTOS DE ROND
- 1 COLLIER DE PHOTOS DE TRIANGLES
- 1 LIVRE : DE TOUTES LES FORMES

Cette boîte contient:

Un livre à regarder, à commenter, à raconter.



Ce jeu des 7 familles a été élaboré par et avec les élèves.

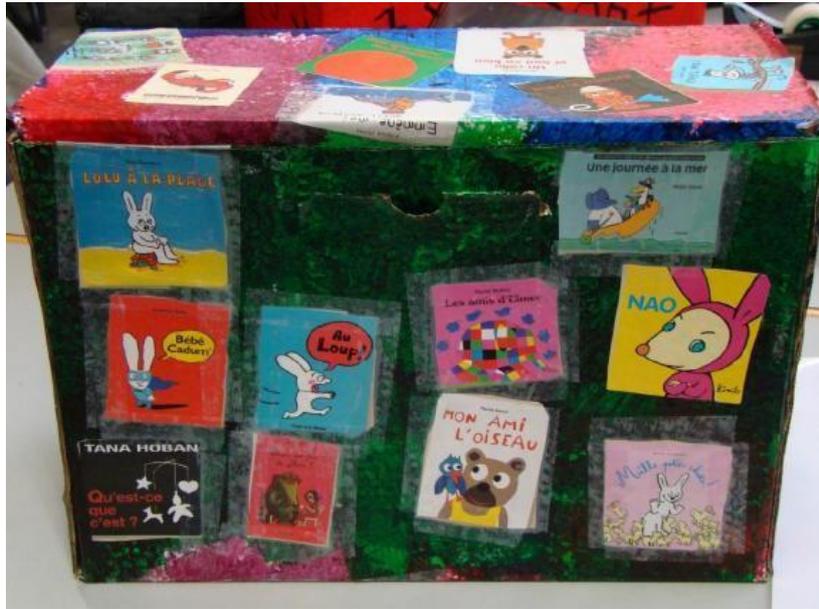


Photos de l'environnement proche de l'école.



## Boîte à savoirs « ALBUMS » de l'école Voltaire (Fred Bourgeois)

GS



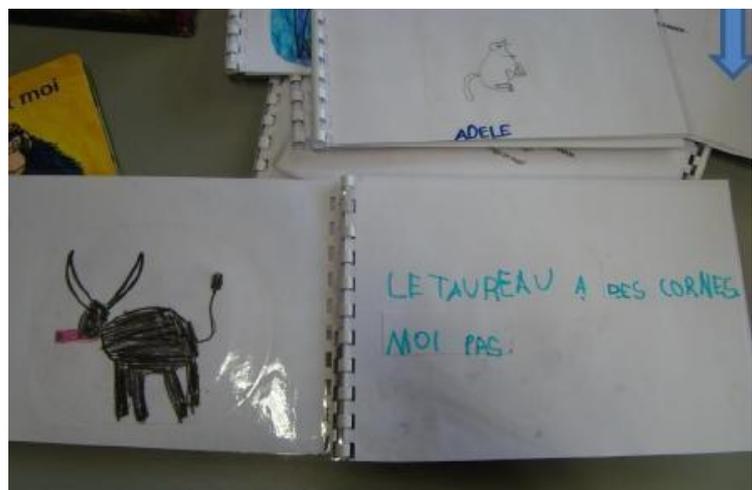
Cette boîte contient :

BOITE ALBUMS  
2 albums de Maria Ramos  
18 albums des enfants de la classe

Deux albums de Mario Ramos



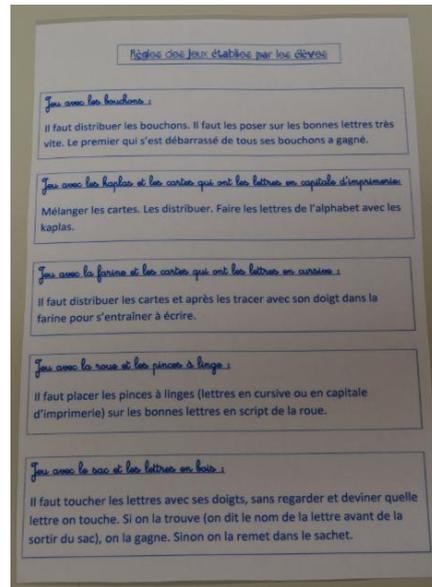
Et les albums construits par les enfants (18) en s'appuyant sur la structure narrative des albums de Mario Ramos



## Boîte à Savoirs sur les lettres de l'alphabet à l'école des Chanoines (GS)



Ce sac contient : une fiche inventaire et les règles des jeux établies par les élèves.

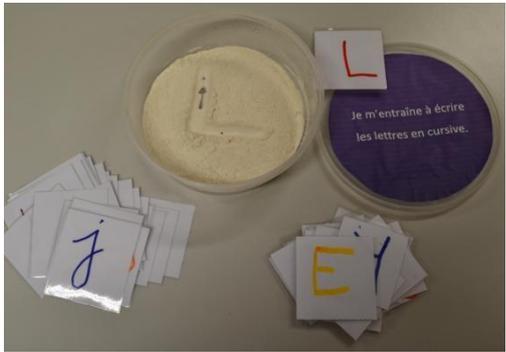


26 bouchons où sont inscrites les lettres de l'alphabet en capitale, un plateau avec les lettres de l'alphabet

Jeu avec les bouchons :

Il faut distribuer les bouchons. Il faut les poser sur les bonnes lettres très vite. Le premier qui s'est débarrassé de tous ses bouchons a gagné.



<p>Une boîte avec de la farine et des étiquettes avec les lettres en cursive</p>	<p><u>Jeu avec la farine et les cartes qui ont les lettres en cursive :</u></p> <p>Il faut distribuer les cartes et après les tracer avec son doigt dans la farine pour s'entraîner à écrire.</p>	
<p>7 kaplas et les étiquettes avec les lettres en capitale</p>	<p><u>Jeu avec les kaplas et les cartes qui ont les lettres en capitale d'imprimerie :</u></p> <p>Mélanger les cartes. Les distribuer. Faire les lettres de l'alphabet avec les kaplas.</p>	
<p>Un sac en tissu avec les 26 lettres en bois</p>	<p><u>Jeu avec le sac et les lettres en bois :</u></p> <p>Il faut toucher les lettres avec ses doigts, sans regarder et deviner quelle lettre on touche. Si on la trouve (on dit le nom de la lettre avant de la sortir du sac), on la gagne. Sinon, on la remet dans le sac.</p>	
<p>26 pincettes à linge avec la roue</p>	<p><u>Jeu avec la roue et les pincettes à linges :</u></p> <p>Il faut placer les pincettes à linge (lettres en cursive ou en capitale d'imprimerie) sur les bonnes lettres en script de la roue.</p>	

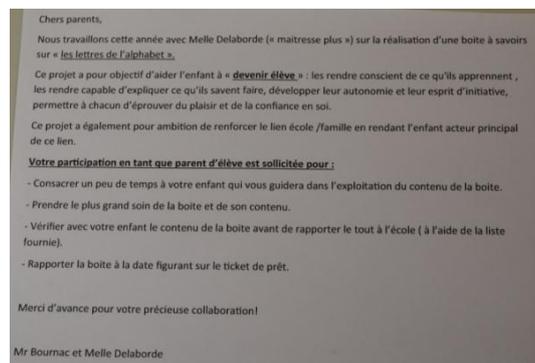
Un feutre et un alphabet à écrire (en capitale et en attaché

Avec le feutre, on s’amuse à repasser sur les modèles qui sont proposés, pour continuer à s’entraîner !



Un mot explicatif en direction des parents

Chers parents ...  
  
Explications sur le projet.  
Explications sur la participation des parents.



Des tickets de prêt :

Ticket de prêt

Boîte à savoirs « **les lettres de l'alphabet** » prêtée à .....

Rapporter la boîte à savoirs à l'école au plus tard le .....

---

Ticket de prêt

Boîte à savoirs « **les lettres de l'alphabet** » prêtée à .....

Rapporter la boîte à savoirs à l'école au plus tard le .....

---

Ticket de prêt

Boîte à savoirs « **les lettres de l'alphabet** » prêtée à .....

Une fiche inventaire pour que les enfants puissent contrôler le contenu de la boîte à savoir avant et après utilisation :

**Y'a-t-il tout dans la boîte?**

Prénom	Oui	Non

## Le sac des formes Alexia Duca MS/GS(Donjeux)



Ce sac contient : une fiche inventaire du sac

<p>Un jeu des 7 familles</p>	<p>35 cartes et une règle du jeu</p>	
<p>Le sac à formes</p>	<p>Avec 10 formes</p>	
<p>Les reproductions des tableaux d'Auguste Herbin et Wassily Kandinsky</p>	<p>A regarder et à commenter en famille.</p>	
<p>Le répertoire des formes</p>	<p>A feuilleter et à commenter</p>	

L'album mercredi d'Anne Bertier



## Le visage et ses émotions Alexia Duca MS/GS(Donjeux)



Ce sac contient : une fiche inventaire du sac recopiée par les enfants

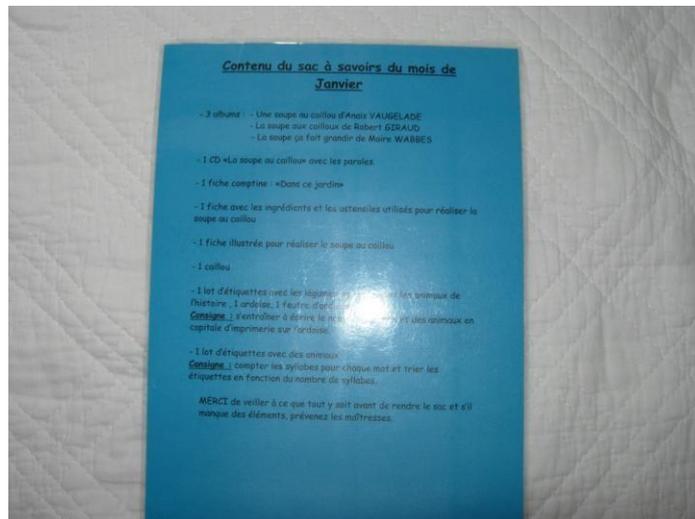
<p>L'album <u><i>Parfois je me sens...</i></u> d'Anthony Browne</p>		
<p>Le dé du visage (jeu)</p>	<p>4 planches, 1 dé, 4 bouches, 4 nez, 8 oreilles, 8 sourcils, 8 yeux : 32 pièces et une règle du jeu</p>	
<p>Le domino des émotions</p>	<p>Une règle du jeu et 42 pièces</p>	
<p>Les éventails des émotions</p>	<p>6 éventails</p>	

<p>Le jeu du qui est-ce ?</p>	<p>25 cartes rouges et 25 cartes vertes</p>	
-------------------------------	---	---

# La soupe au caillou en moyenne section école Voltaire



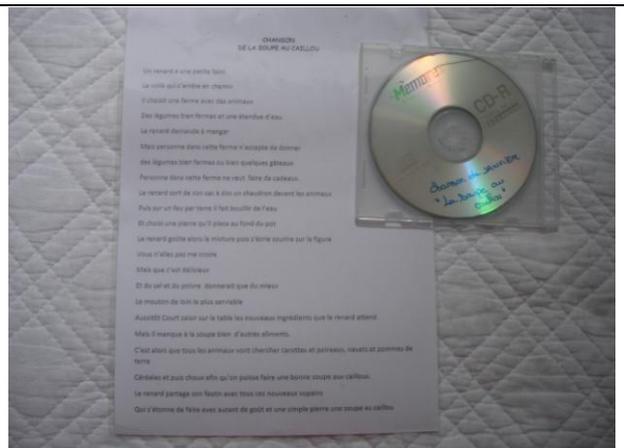
Ce sac contient : une fiche inventaire

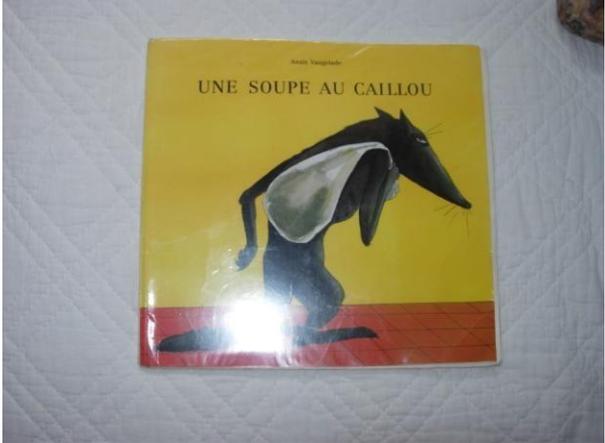
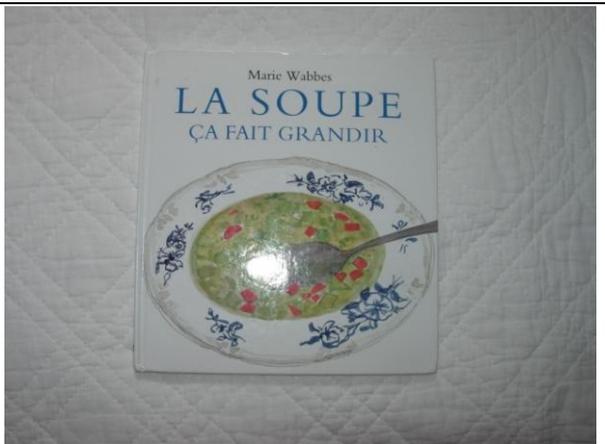


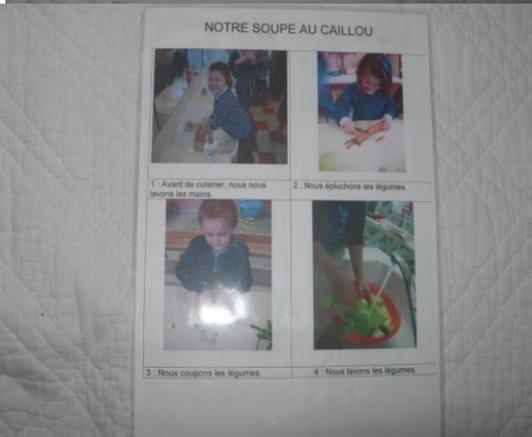
et ...

La chanson du mois

La chanson de la soupe au caillou



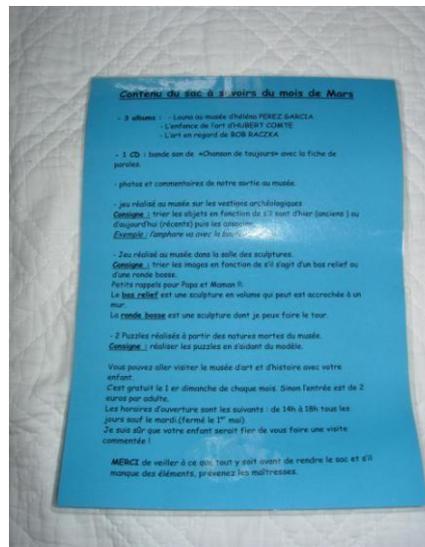
<p>L'album du mois :  <u>Une soupe au caillou</u>  d'Anaïs Vaugelade</p>	<p>Cet album a été le point de départ de notre travail sur l'élaboration d'une soupe.</p>	
<p>2 albums :  -<u>La soupe aux cailloux</u> de Robert Giraud  -<u>La soupe ça fait grandir</u> de Marie Wabbes.</p>	<p>Le livre de <u>La soupe aux cailloux</u> de Robert Giraud nous a permis de faire une comparaison avec le livre d Anaïs Vaugelade.</p>	
<p>Notre caillou</p>	<p>Voici le caillou qui nous a permis de réaliser une soupe au caillou !</p>	
<p>Comptine du mois</p>	<p>Nous avons appris la comptine :  « Dans ce jardin ».</p>	

<p>Liste des ingrédients et des ustensiles.</p>	<p>Nous avons réalisé la liste des ingrédients et des ustensiles dont nous avons besoin pour réaliser notre soupe</p>	
<p>Recette de la soupe au caillou</p>	<p>Voici les photos des différentes étapes qui vont nous permettre de refaire la soupe au caillou à la maison.</p>	
<p>Ecriture</p>	<p>S'entraîner à écrire en capitale d'imprimerie les mots vus dans l'album</p>	
<p>Phonologie</p>	<p>Compter les syllabes de chaque mot et les trier en fonction du nombre de syllabes.</p>	

## Le musée en moyenne section école Voltaire



Ce sac contient : une fiche inventaire



et ...

La chanson du mois

**Chansons de toujours :** ensemble de chansons traditionnelles :  
En passant par la Lorraine, Sur le pont d'Avignon, Savez vous planter les choux, Meunier tu dors, A la claire fontaine....)



<p>L'album du mois :  <b>Louna au musée</b>  d'héléna Perez Garcia</p>	<p>Cet album a été le point de départ de notre travail sur « qu'est ce qu'un musée? »</p>	
--	---	---

<p>2 albums :  - L'enfance de l'art d'Hubert Comte  - <u>L'art en regard</u> de Bob Raczka</p>	<p>L'enfance de l'art nous a permis d analyser les différentes représentations d'objets (fleur, maisons, bateau... ) et de lieux faites par différents peintres.</p>	
--	--	--

<p>Un album photo</p>	<p>Cet album retrace notre visite au musée d'art et d'histoire de Chaumont.  En dessous de chaque photo, nous avons écrit un commentaire pour expliquer notre visite à nos parents.</p>	
-----------------------	---	---

<p>Puzzle de Nature morte</p>	<p>Après un travail effectué au musée sur les natures mortes, nous devons réaliser ce puzzle. Un support est disponible pour nous aider ( photographie de l'œuvre ).</p>	
-------------------------------	--	--

<p>Un jeu de tri : Bas relief/ ronde bosse</p>	<p>Après un travail réalisé au musée, nous sommes capables de trier des œuvres : Il s'agit de trier les œuvres selon qu'il s'agit d'un bas-relief ou d'une ronde bosse.</p> <p>Bas relief : je peux l'accrocher au mur Ronde bosse : je peux tourner autour.</p>	
<p>Un jeu de tri et d'association : objets d'aujourd'hui et objets d'hier</p>	<p>Il s'agit de trier des objets selon qu'ils sont anciens ( objets vus au musée) ou récents puis de les associer. Exemple : -l'armure va avec le gilet par balle, - la lampe à huile va avec la lampe de chevet, - l'amphore va avec la bouteille de vin....</p>	

# Boite à savoirs :

## « LES ESCARGOTS »

### en TPS, PS et MS à l'école maternelle

Document réalisé par Laurence Thion (enseignante à l'école de Donjeux 52) et José Fraga (CPC circonscription de Joinville)

#### Point de départ du projet:

Mme Raabe, hélicicultrice à la ferme aux escargots, nous rend visite pour nous parler de son métier et nous confier un terrarium aménagé et 3 escargots d'élevage dont nous devons nous occuper pendant quelques semaines, avant de lui rapporter fin juin dans sa ferme pédagogique.

Durant leur séjour dans notre classe, nous observerons leur mode de vie, de déplacement, de reproduction et mènerons des activités en lien avec l'animal.

De connivence avec la maîtresse, Mme Raabe propose que le jour de notre visite à la ferme, nous lui racontions ce que nous avons appris sur les escargots, et que nous lui montrions tout le travail que nous avons mené en classe.

J'apporte alors une boîte vide et propose aux enfants qu'elle serve à rassembler nos « savoirs sur les escargots ». Un enfant propose déjà d'y déposer des « livres d'escargots » de la bibliothèque !

Petit à petit naîtra l'idée de rapporter cette boîte à la maison pour montrer à notre famille ce que nous apprenons en classe.

#### J'informe les parents de ce projet :

Chers parents,

Lundi 12 mai, madame Valérie RABBE de la « ferme aux escargots », viendra dans notre classe pour installer avec les enfants un terrarium. Cette rencontre sera le point de départ d'un projet de classe autour du thème des escargots, très porteur d'affect chez les petits, et qui aboutira par une visite de la ferme à Meures, le 27 juin. Durant les semaines à venir, les enfants participeront à l'élaboration d'une « boîte à savoirs » qui regroupera des savoirs construits dans des situations vécues en classe, des jeux fabriqués et expérimentés ensemble autour de ce thème (jeux de société, comptines, activités scientifiques...) Cette boîte circulera dans les familles, l'idée étant de créer du lien école/famille, de valoriser le travail des enfants en vous donnant accès à leurs apprentissages. Les modalités du fonctionnement de cette boîte vous seront expliquées quand son prêt sera mis en place.

En attendant, n'hésitez pas à nous confier tout document (photo, livre ...) qui serait susceptible d'enrichir nos savoirs à construire autour des escargots.

Merci de votre implication.

Laurence Thion

## Activités menées avec TPS, PS ET MS

	DOMAINES					
	S'exercer au graphisme décorative. Un entraînement nécessaire	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Explorer le monde	Agir, s'exprimer et comprendre à travers
<b>en classe</b>	<p><u>tracé de spirales</u> sur/dans divers supports : farine semoule sable</p> <p>à la craie grasse pour ceux qui maîtrisent le geste.</p> <p>le trait oblique tracés au coton tige + encre de « la pluie qui tombe sur l'escargot »</p>	<p>-<u>tri</u> de coquilles d'escargots (Grandes moyennes petites)</p> <p>-<u>jeux mathématiques</u> : jouer avec un dé et collecter des pions (voir « livre pour parler »)</p> <p>-<u>boite à compter</u> (remplacer les jetons par des coquilles vides)</p> <p><u>Jeu « la course aux escargots »</u></p> <p>-inviter quelques GS à venir jouer : obj : être capable d'expliquer à l'oral une règle de jeu et s'assurer qu'elle a été comprise, signe que l'on s'est bien exprimés (elle pourra donc être expliquée aux parents à la maison)</p>	<p>-<u>fabrication</u> d'escargots : (pâte à modeler pour le pied, coquille vide, petits cotons-tiges coupés pour les tentacules)</p> <p>-fabrication de spirales en pâte auto-durcissante: y laisser des <u>empreintes</u> (bouchons, cure dents etc...)</p> <p>-fabrication d'escargots en « <u>pataplume</u> » pour le jeu de la course aux escargots</p> <p>-décor de la boite à savoirs : <u>peinture à l'éponge</u></p> <p>-<u>réalisation de petits objets</u> pour la fête des mères (voir « livre pour parler »)</p> <p>-découverte de la <u>technique du papier mâché</u> (fabrication d'une</p>	<p>Rencontre avec Mme Rabbe (<u>échanger, questionner, comprendre</u>)</p> <p><u>découverte d'albums et de documentaires</u></p> <p><u>Photo récit</u> à partir de photos des activités menées en classe</p> <p><u>Comptines</u></p> <p><u>chansons</u></p> <p><u>dictée à l'adulte (ms)</u> : écriture des règles des jeux (Memory, course aux escargots, loto)</p> <p><u>copie</u> de ces règles (MS) en majuscules (ms)</p>	<p><u>Reproduire un modèle</u></p> <p>d'escargots de diverses couleurs fabriqués en pâte à modeler par les enfants puis photographiés (voir « livre pour parler »)</p> <p><u>colorier à l'identique</u> : choisir une carte d'escargot colorié par l'adulte et la colorier à l'identique (faire émerger l'idée de jouer au Memory avec ces paires de cartes)</p> <p>-<u>les contraires</u> : <u>Le dur/ le mou</u> (comparaison avec corps et coquille) : Activité de tri d'objets (voir « livre pour parler »)</p> <p><u>sciences</u> : le mode de vie de l'escargot : observation, expériences en classe (mode de locomotion, d'alimentation, de</p>	<p>ramper (sur, sous, entre des objets) sur le ventre, sur le dos</p> <p>inclure une « danse d'escargots » dans le spectacle de fin d'année</p>

<p><b>dans la boîte</b></p>	<p>Pochette contenant petite feuille et craies grasses pour continuer à s'entraîner au geste de la spirale à la maison</p>	<p>Jeu de la course aux escargots : à la maison, être capable de se remémorer une règle et de se faire comprendre pour la communiquer à la famille.</p>	<p>une boîte contenant le matériel pour fabriquer un escargot complet (coton tiges, pâte à modeler, coquille vide)</p> <p>escargots en « pataplume » pour le jeu mathématique de la course aux escargots</p> <p>escargots collés sur la boîte pour la décorer</p>	<p>Langage d'évocation : Parler à la maison avec le support du « livre pour parler » contenant une compilation de photos de quelques activités.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- photo récit transmis sur clé USB</li> <li>- lecture des albums et documentaires à la maison seul ou avec parents, fratrie.</li> </ul> <p>confier les CD de comptines et chansons</p> <p>règles des jeux dans leur pochette : pouvoir être lu et compris par les parents</p>	<p>boîte contenant la pâte à modeler et les modèles d'escargots à reproduire</p> <p>jeu de Memory</p> <p>jeu de loto fabriqué par l'adulte mais expérimenté en classe.</p> <p>kit mini élevage pour s'occuper de l'animal à la maison : Boîte trouée, escargot vivant, loupe, vaporisateur feuille de salade, cuillère.</p>	<p>On aurait pu laisser des photos de nos activités motrices dans le « livre pour parler » ou le photo récit</p>
-----------------------------	--	---	---	--	---	--

Quand cela le permet, le matériel utilisé et/ou fabriqué pour nos activités en classe est déposé dans la boîte à savoirs qui reste disponible à tout moment. Idéalement, la boîte aurait pu être enrichie après la visite de la ferme mais cette sortie pédagogique a eu lieu trop tard dans l'année...

Dès que la boîte est suffisamment étoffée, je propose qu'elle puisse être emportée à la maison et expliquée aux élèves son fonctionnement et ses règles. (Soin à apporter aux escargots, inventaire à vérifier, respect du matériel, du délai de prêt...)

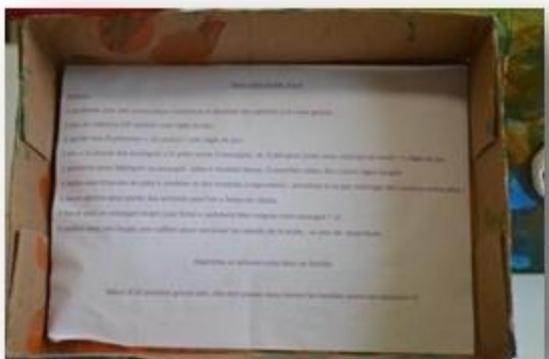
Sous le couvercle, on trouve un « inventaire » du contenu de la boîte :

- **3 livres.**
- **1 pochette avec des cartes pour s'entraîner à dessiner des spirales à la craie grasse.**
- **1 jeu de Memory (22 cartes) + une règle du jeu.**
- **1 jeu de loto (4 planches + 12 cartes) + une règle du jeu.**
- **1 jeu « la course aux escargots » (1 piste verte, 6 escargots et 3 dés pour jouer avec celui qu'on veut) + 1 règle du jeu.**
- **1 pochette pour fabriquer un escargot : pâte à modeler bleue, 3 coquilles vides, des cotons tiges coupés.**
- **1 boîte avec 6 boules de pâte à modeler et des modèles à reproduire : attention à ne pas mélanger les couleurs entre elles !)**
- **1 livret-photos pour parler des activités que l'on a faites en classe.**
- **1 bocal avec un escargot vivant (voir fiche « comment bien soigner mon escargot ? »).**
- **1 sachet avec une loupe, une cuillère pour ramasser les saletés de la boîte, un peu de nourriture.**

**Apprenez et amusez vous bien en famille**  
**Merci d'en prendre grand soin, elle doit passer dans toutes les familles avant les vacances !!!**



Décor de la boîte à savoirs : peinture à l'éponge. Cette boîte contient donc tous les travaux réalisés par les élèves. Elle voyagera dans les familles grâce à un système de prêt aménagé avec des tickets de prêt où sont indiqués le nom de l'enfant et la date à laquelle la famille doit rapporter la boîte.



Sous le couvercle, une liste est collée qui servira aux enfants à faire l'inventaire du contenu avant et après l'utilisation. Cette liste est construite par les enfants en classe sous la dictée à l'adulte.



Les albums découverts et commentés en classe, ont été d'abord des supports pour développer du langage oral et notamment du lexique. Les enfants ont donc la possibilité de tourner les pages et d'expliquer à leurs proches le contenu de ces documents.

Ce livre, qui témoigne des différentes activités liées au projet, permet également aux enfants de pouvoir raconter et expliquer (comme dans un album « écho ») les différentes situations vécues autour du thème. La dictée à l'adulte permet de garder une trace de la parole de l'enfant. Ces expériences précoces de productions génèrent une prise de conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l'écrit.

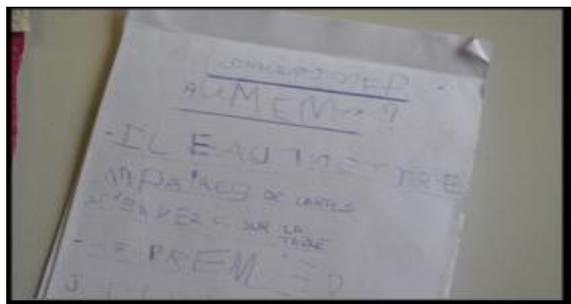


« J'ai appris à faire des colombins en pâte à modeler », « J'ai modelé des escargots et laissé des empreintes », « J'ai découpé, collé des bandes de papier. J'ai reproduit des graphismes », « J'ai reproduit en modelage des escargots selon un modèle », « J'ai colorié en respectant une consigne sur les formes et les couleurs », « J'ai enroulé des bandes de cartoline autour d'un crayon pour leur donner la forme d'une spirale », « J'ai écouté les conseils de Valérie... », « J'ai découpé sur une courbe, collé, utilisé l'encre, et fait des traits penchés. On les appelle les obliques », « J'ai joué à un jeu mathématique », « J'ai trié des objets durs (comme la coquille de l'escargot) et mous (comme son pied) », « J'ai dessiné des escargots dans la farine avec mes doigts pour les antennes et avec des cercles pour la coquille », « J'ai préparé de jolis cadeaux pour la fête de ma maman : une carte pleine de cœurs, un petit escargot avec ma photo sous un arbre de printemps « porte crayons » ».

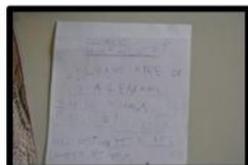


Voici la pochette avec des cartes pour s'entraîner à dessiner des spirales à la craie grasse, comme en classe !

Règle du jeu qui accompagne le jeu de Memory.



Ce jeu, utilisé souvent en classe (avec des jeux achetés dans le commerce), permet aux enfants de comprendre comment il est conçu, et de construire à l'identique deux cartes en les coloriant de la même manière.



Rappelons que ces règles ont été fabriquées d'abord dans un moment de dictée à l'adulte avant d'être l'occasion pour les plus grands de les recopier sur un petit livret.



La pratique en classe des « jeux plateaux » a permis de construire sur une situation de numération un jeu qui aide à s'appropriier les trois premiers éléments de la chaîne numérique (écriture chiffrée, configuration figurative du dé). C'est également l'occasion de construire tous les éléments qui composent ce jeu. En classe, ce jeu est exploité et utilisé en atelier pour permettre à tous de se l'approprier et de pouvoir partager avec les autres les règles à respecter.



« Pour faire cet escargot : faire un boudin de pâte à modeler bleue pour le pied, pose la coquille dessus, ajoute deux cotons- tiges pour les cornes, et voilà ! »



Une boîte avec six boules de pâte à modeler et des modèles à reproduire (photos des escargots créés en classe par les enfants) : « attention à ne pas mélanger les couleurs entre elles ! »



Un escargot, prêté par Mme Raabe, hélicultrice à la ferme aux escargots, se trouve dans un bocal et les enfants sont invités fortement à en prendre soin à la maison. Pour cela, une fiche « Comment bien soigner mon escargot ? » est rédigée ensemble en classe.



La boîte à savoirs est maintenant constituée, elle partira dans les familles pour une utilisation familiale !

J'informe les parents de la mise en place du prêt :

**INFO « BOITE A SAVOIRS »**

Comme je vous en avais informés, nous avons travaillé sur la mise en œuvre d'un projet intitulé « boîte à savoirs » : Il s'agit d'une boîte qui rassemble des savoirs appris en classe autour d'un thème, ici L'ESCARGOT.

Ce projet a pour objectif de donner du sens aux apprentissages de votre enfant, et de renforcer le lien école/famille

Votre enfant devient « l'acteur central » de ce dispositif car :

-il a vécu des expériences, acquis des savoirs faire, appris par l'observation et la manipulation et créé avec ses camarades divers jeux contenus dans cette boîte : en rapportant tout cela à la maison, cela donne de l'importance à sa place de petit écolier. Avec cette boîte, il va pouvoir partager ce qu'il sait en famille, vous en expliquer le contenu (règles des jeux) gérer le matériel (vérification, soin) ...

Votre participation en tant que parent d'élève est sollicitée pour :

- réserver un bon accueil à cette boîte, consacrer un peu de temps à votre enfant que vous pourrez questionner et qui vous guidera car c'est lui qui connaît le « mode d'emploi ».
- Prendre le plus grand soin de la boîte et son contenu.
- Vérifier avec votre enfant le contenu à l'aide la liste collée sous le couvercle.
- Rapporter la boîte à la date figurant sur le ticket de prêt, remis au moment du prêt.

Merci de votre collaboration

Laurence Thion

## La semaine du goût en PS et MS à l'école de Donjeux (Haute-Marne)



### Ce sac contient : une fiche inventaire et ...

Un petit sac de 14 paires de fruits et légumes permettant de jouer à plusieurs jeux

- Réaliser des appariements (mettre par deux les images identiques)
- Trier les fruits et légumes selon leur couleur : vert/jaune/orange/rouge
- Connaître le nom des fruits et des légumes

Organisation possible :  
Mettre dans un sac une série des 14 fruits et légumes et faire piocher une carte :

- Si le joueur connaît le nom du fruit/légume, il le nomme et garde la carte
- S'il ne le connaît pas, les autres joueurs peuvent le nommer à sa place. Dans ce cas, c'est lui qui emporte la carte.

Quand toutes les cartes ont été tirées, chacun compte les siennes. Celui qui en a le plus emporte la partie.

#### **Jeu de Kim :**

Montrer 5 cartes. Demander à l'enfant de fermer les yeux. En cacher une, l'enfant doit trouver laquelle. (mémoire, esprit de déduction). On peut augmenter ou diminuer le nombre de cartes.



Un petit sac contenant 7  
puzzles de fruits

Orange, poire, raisin, fraise, banane,  
citron.



<p>Un jeu de Mémo</p>	<p>14 paires de bouchons à retourner (règle classique du Mémo)</p>	
<p>Un livret de photos</p>	<p>Pour raconter la semaine du goût à sa famille.</p>	
<p>Une pochette avec un panier, des étiquettes fruits et légumes et des fiches consignes</p>	<p>Pour compter de 1 à 3 et « remplir » son panier (poser les fruits/légumes sur la petite gommette)</p>	
<p>Un sac avec 10 pochoirs et crayons de couleurs</p>	<p>Pour colorier des fruits et légumes.</p>	

## Les animaux en PS et MS à l'école de Donjeux (Haute-Marne)



### Ce sac contient : une fiche inventaire et ...

Une pochette d'animaux à associer à leur photo et à nommer

21 animaux et 21 cartes



Une boîte avec des marionnettes de doigts

Girafe, requin, panda, souris, éléphant, tortue, grenouille, cerf, lapin, lion,  
Pour se raconter des histoires ou travailler sa mémoire immédiate et visuelle en jouant à « qui a disparu ? »  
Principe du jeu :

- L'adulte ou l'enfant place autant de marionnettes qu'il le veut sur ses doigts, il cache un instant ses mains sous la table et retire discrètement un animal et le cache.
- Il dit : « qui a disparu ? »
- Le ou les joueurs doit/doivent retrouver quel animal a disparu et le désigner.

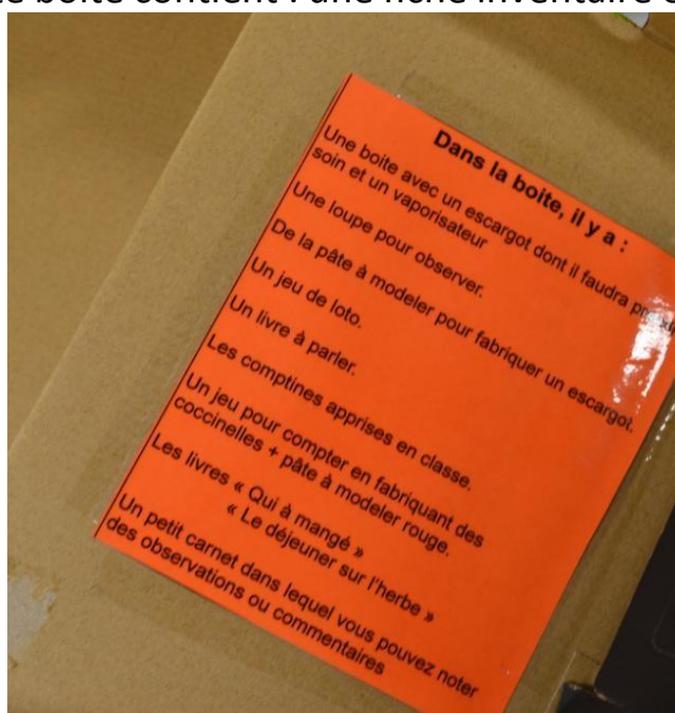


Un CD	Avec des chansons d'animaux.	
Un livre à toucher	Des animaux de la ferme	
Un CD	De cris d'animaux à reconnaître.	
Une pochette de clipos	Pour fabriquer une girafe : une carte modèle et 12 clipos.	

## Boîte à Savoirs « les escargots » de l'école de Chevillon (TPS/PS)



Cette boîte contient : une fiche inventaire et ...



Une boîte  
avec un  
escargot, un  
vaporisateur,  
et une  
loupe pour  
l'observer.

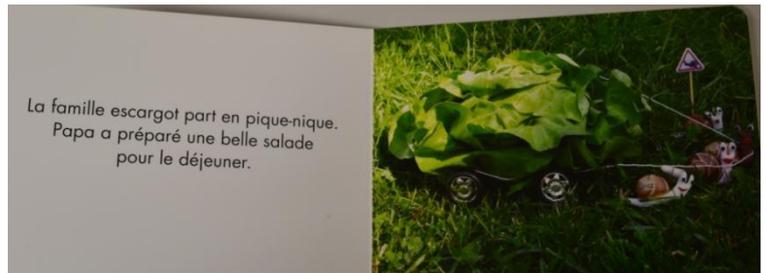
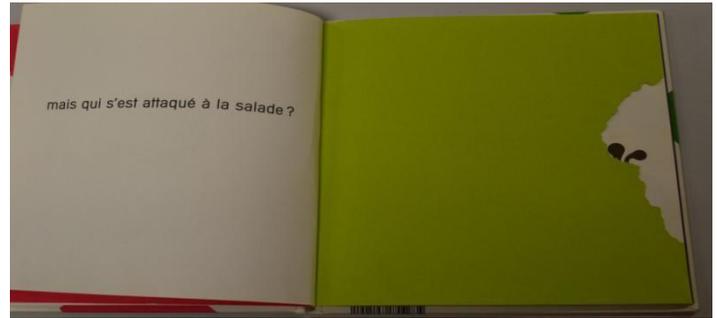
Il faudra prendre soin de cet escargot  
en vaporisant de l'eau de temps en  
temps et en lui donnant à manger.



Deux livres  
*Le déjeuner sur l'herbe,*  
 Isabelle Gil  
 (Loulou et Cie)

*Qui a mangé ?*  
 Anne Crausaz  
 (éditions MeMo)

A feuilleter, à lire, à raconter...



Des  
 comp  
 tines  
 appris  
 es en  
 classe

A dire et à dire encore ...  
 Et n'oublions pas  
 les gestes qui  
 accompagnent ...

**Monsieur l'escargot s'endort**  
 (main gauche fermer le poing)  
**Quand il fait très beau dehors**  
 (main droite grande ouverte pour faire le soleil)  
 (main droite la main se ferme pour faire le nuage qui passe)  
**Un nuage qui fait la pluie**  
 (main droite les doigts s'ouvrent vers le bas et bougent pour mimer la pluie qui tombe sur le poing fermé de la main gauche)  
**Petit escargot**  
 (main gauche, agiter doucement le poing)  
**Sort une corne d'abord**  
 (main gauche un index sort du poing)  
**Puis une autre corne.**  
 (main gauche l'annulaire sort du poing)

**Monsieur l'escargot**

Monsieur l'escargot s'endort  
 (main gauche fermer le poing)  
 Quand il fait très beau dehors  
 (main droite grande ouverte pour faire le soleil)  
 Et quand un nuage passe  
 (main droite la main se ferme pour faire le nuage qui passe)  
 Un nuage qui fait la pluie  
 (main droite les doigts s'ouvrent vers le bas et bougent pour mimer la pluie qui tombe sur le poing fermé de la main gauche)  
 Petit escargot  
 (main gauche, agiter doucement le poing)  
 Sort une corne d'abord  
 (main gauche un index sort du poing)  
 Puis une autre corne.  
 (main gauche l'annulaire sort du poing)

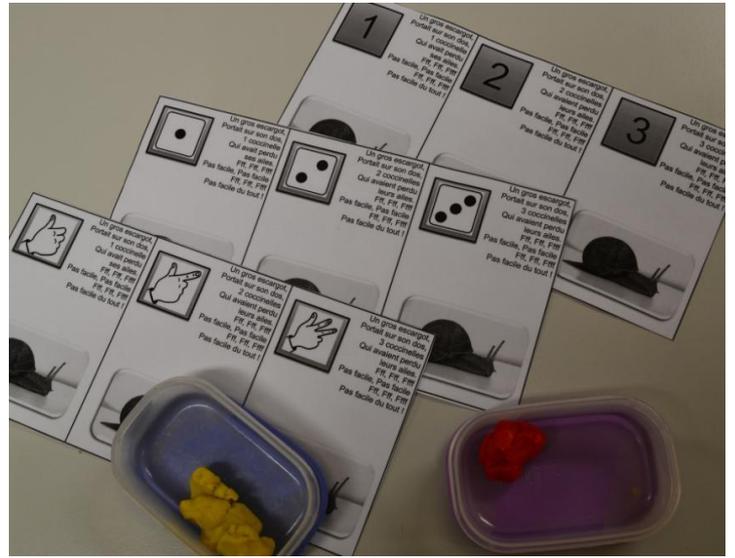
**Petit escargot**

Petit escargot  
 Porte sur son dos  
 Sa maisonnette  
 Dehors quand il pleut  
 Il est tout heureux  
 Et sort sa tête.

Un jeu  
 de loto

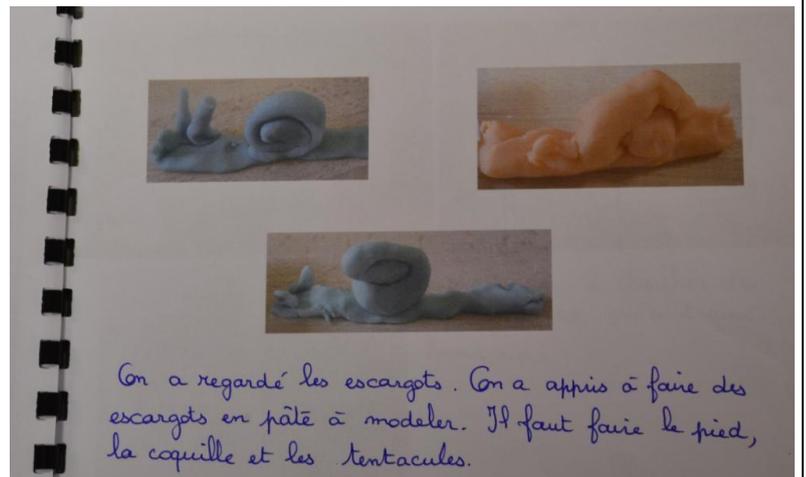
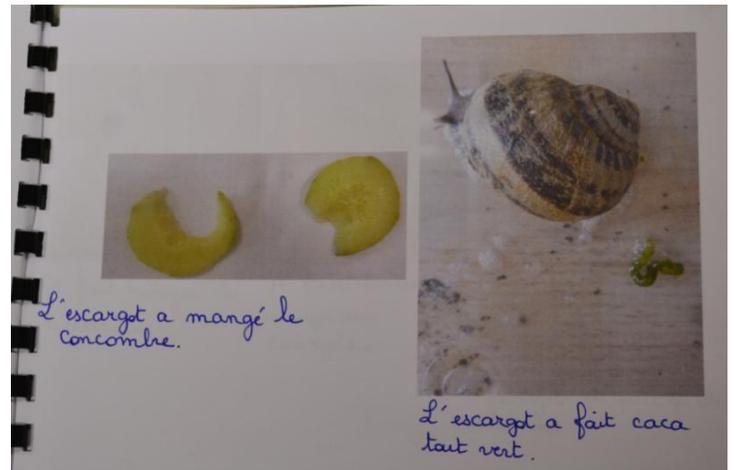
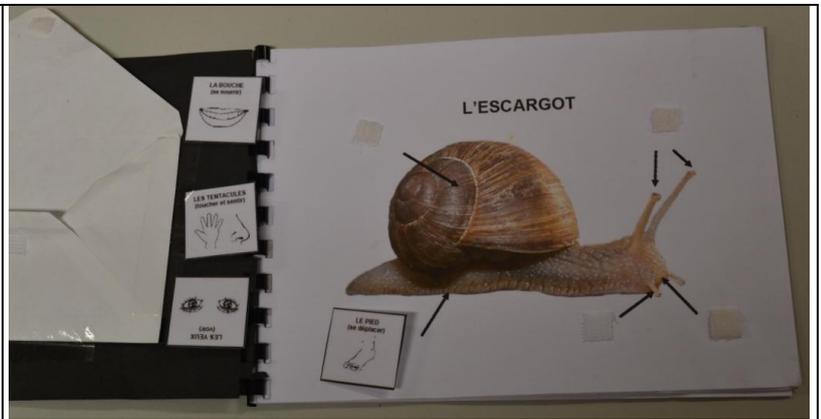


Un jeu pour compter en fabriquant des coccinelles + pâte à modeler



Un livre à parler

Tourner les pages et raconter ou expliquer ce que l'on voit sur les photos.



Il y a également de la pâte à modeler pour fabriquer un escargot,  
Et un petit carnet dans lequel les parents peuvent noter des  
observations ou commentaires.

Loélie nous a raconté les  
histoires des livres avec des  
mots à elle, nous lui avons  
raconté les histoires, elle a joué  
avec des oeufs au loto. Nous  
l'avons vu manger du concombre  
Très bonne expérience.

Nolan était fier de nous  
raconter tout ce qu'il savait  
sur les escargots. Il a nettoyé  
sa maison, lui a donné à  
manger et la faire. On a aussi  
fait les activités, ce qui a  
beaucoup plus à Nolan.

# Un sac à savoir à l'Unité d'Enseignement Maternelle Autisme (St-Dizier)

UEMA

Photo



Photo du Jeu de société



Chaque sac est individuel et contient un jeu de société.

## Modalités

- L'apprentissage du jeu de société se fait en salle de classe avec l'enseignante puis en salle éducative avec l'éducatrice spécialisée ou une des aides médico-psychologiques (AMP). Lorsque l'enfant est capable de jouer à un jeu de société dans les différentes salles de l'école avec un professionnel et/ou d'autres enfants, ses parents sont invités à l'UEM (*lors d'un accueil, lors d'un après-midi...*). Les différents professionnels montrent alors aux parents comment jouer avec leur enfant et leur présentent ainsi le contenu du sac à savoir (que leur enfant pourra ramener chaque week-end à la maison).
- Si les parents des enfants ne peuvent se rendre à l'UEM, l'éducatrice spécialisée et une des AMP leur montreront comment jouer et leur expliqueront le principe du sac à savoir chez eux lors d'une visite à domicile (VAD).

## Jeu de loto (à thème)

*Exemples de thèmes abordés :  
Le matériel scolaire, les animaux, les fruits et les légumes, les couleurs, les formes géométriques...*

### But du jeu

Jouer à un jeu de loto avec une autre personne

### Objectifs d'apprentissage

- Développer le sens de l'observation, l'attention et la mémoire visuelle
- Améliorer l'aptitude à assortir et la généralisation
- Enrichir le vocabulaire autour d'un thème et stimuler le langage
- Apprendre à jouer à tour de rôle
- Accepter de jouer (éventuellement) avec d'autres enfants

## Adaptations et type d'aides possibles

- Le jeu de loto autour d'un même thème est proposé aux enfants sous des formes différentes en fonction de leur compréhension et de leur niveau de symbolisation (objet, photo, dessins, images PECS).
- Aide visuelle pour signifier aux enfants leur tour de jeu :
  - *Objet (bouchon...)* à donner à l'enfant qui doit jouer
  - *Chevalet avec la photo des deux joueurs à retourner*
  - *Déplacer le curseur (la pince à linge) sur la photo de l'enfant qui doit jouer...*
- Guidances verbale, gestuelle et/ou physique :
  - pour prendre un objet dans le sac en tissu ou une carte sur la table
  - poser l'objet dans sa barquette ou la carte sur sa planche
- Inciter l'enfant à nommer chaque objet ou chaque image en posant une question simple : « *C'est quoi ?* », faire répéter chaque mot, nommer chaque objet ou chaque image si l'enfant n'en est pas capable
- Encourager et valoriser chaque réussite par des renforçateurs sociaux (*félicitations, applaudissement...*)



<p style="text-align: center;"><b>Jeu 1</b> Loto des objets <i>Le matériel de la classe</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Réaliser des appariements (mettre par deux les objets identiques)</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2</p> <p><u>Matériel</u> 6 barquettes (3 par joueur) 6 objets identiques en double Un sac en tissu</p> <p><u>Règle du jeu</u> Prendre chacun son tour un objet dans le sac en tissu et le poser dans la barquette, placée devant soi, contenant le même objet ; sinon le remettre dans le sac en tissu.</p>	<p style="text-align: center;">Barquette contenant un objet du matériel de la classe</p>  <p style="text-align: center;">Sac en tissu contenant les objets à piocher</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jeu 2</b> Loto des photos <i>Le matériel de la classe</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Associer des photos identiques</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : 2 à 4</p> <p><u>Matériel</u> 2 à 4 planches de jeu 12 à 24 cartes</p> <p><u>Règle du jeu</u> Règle classique du Jeu de Loto</p>	 <p style="text-align: center;">Cartes (Photo)</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jeu 3</b> Loto des dessins <i>Le matériel de la classe</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Associer des dessins identiques</p>	<p style="text-align: center;">Cartes (Dessin couleur et/ou noir et blanc +</p>	<p style="text-align: center;">Planche</p>  <p style="text-align: center;">Cartes (Dessin couleur et/ou noir et blanc +</p>
<p style="text-align: center;"><b>Jeu 4</b> Loto des picto (Images PECS *) <i>Le matériel de la classe</i></p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Associer des pictogrammes identiques</p> <p>* PECS : Outil de communication alternatif sur la base d'échange d'images</p>	<p style="text-align: center;">Cartes (Image PECS)</p>	 <p style="text-align: center;">Cartes (Image PECS)</p>



<p>Contenu de l'activité n°3 (issue de la boîte de la troisième période)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eléments de maquette</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire des « chemins » de gymnastique</li> <li>• Faire évoluer un bonhomme sur les « chemins »</li> <li>• Parler (nommer le matériel, les actions, les connecteurs spatio-temporels, construire des phrases)</li> <li>• Evoquer les critères de réalisation</li> </ul> <p>(langage et activité physique)</p>	
<p>Contenu de l'activité n°4 (issue de la boîte de la quatrième période)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deux séries d'alphabet (un traditionnel, un original)</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipuler les lettres (les nommer, les reconnaître)</li> <li>• Retrouver son initiale</li> <li>• Associer des lettres identiques dans des graphies différentes</li> </ul> <p>(langage écrit)</p>	

**Organisation :** pour chaque période, autant d'activités (travaillées dans la période, et maîtrisées par les élèves) que d'élèves sont rangées dans une grosse « boîte à savoirs ». Juste avant les vacances, les élèves se partagent les « savoirs » de chaque boîte (ils choisissent une activité par boîte). Chaque enfant emmène son sac pour les vacances...

## Les sacs à savoirs individuels en petite section – maternelle Haute-Amance EXEMPLE 2 (vacances de Pâques)



Ce sac contient : quatre activités issues de chaque boîte périodique et pour chacune une fiche explicative

<p>Contenu de l'activité n°1 <i>(issue de la boîte de la première période)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 planche métallique</li> <li>• 6 images de petit ours brun</li> <li>• 13 étiquettes vêtements aimantées</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observer les vêtements de petit ours brun</li> <li>• Retrouver les étiquettes vêtements identiques</li> <li>• Nommer les vêtements</li> <li>• Décrire</li> </ul> <p><i>(langage oral)</i></p>	
<p>Contenu de l'activité n°2 <i>(issue de la boîte de la deuxième période)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 pinces à cornichon</li> <li>• 2 planches avec des bouchons</li> <li>• Un dé jusqu'à 3</li> <li>• Des bonbons</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer</li> <li>• Reconnaître les constellations du dé jusqu'à 3</li> <li>• Dénombrer des petites quantités</li> <li>• Pincer</li> <li>• Apprendre à tenir correctement un objet entre ses doigts</li> </ul> <p><i>(construire les premiers outils pour structurer sa pensée, motricité fine)</i></p>	

<p>Contenu de l'activité n°3 (issue de la boîte de la troisième période)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 images séquentielles du « petit chaperon rouge »</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raconter (langage oral)</li> </ul>	
<p>Contenu de l'activité n°4 (issue de la boîte de la quatrième période)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Différentes sortes de papier (+/- rigide)</li> <li>• Une paire de ciseaux</li> </ul>	<p>Pour</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découper (explorer le monde...des outils)</li> </ul>	

## Notre sac à savoirs de SEPTEMBRE Audrey TPS/PS (Donjeux)



Contenu du sac : une fiche inventaire et ...

<p>Un album de NON, NON ET NON !, de Mireille d'Allancé</p>		
<p>Un trombinoscope des enfants de la classe et ses 17 cartes élèves dans la boîte rose.</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retourne toutes les photos</li> <li>• Pioche une photo</li> <li>• Donne le prénom de ton camarade et replace-le au bon endroit sur le plateau.</li> </ul>	
<p>Une boîte transparente avec les puzzles des différents personnages de l'album</p>	<p>La maîtresse x2, la maman x2, Octave, Raoul et Jeannine, soit 14 pièces Consigne : refaire les 7 puzzles.</p>	
<p>Les paroles des chansons et comptines travaillées</p>	<p>Pour les écouter, aller sur l'ENT Arthur et Lila (documents partagés-comptines-mois de septembre.)</p>	
<p>Notre livre sur les traces</p>	<p>A feuilleter</p>	

Une boîte avec 30 ours de 5 couleurs différentes

A remettre sur les feuilles de couleurs correspondantes.



# Notre sac à savoirs d'OCTOBRE Audrey TPS/PS (Donjeux)



Contenu du sac : une fiche inventaire et ...

Un album de Sur les traces de maman de Frédéric Stehr



Le loto des fruits

3 planches et ses 18 images  
 Cerise, abricot, framboise, pêche,  
 raisin, prune  
 Poire, pomme, banane, fraise, kiwi,  
 nectarine  
 Orange, citron, pamplemousse,  
 melon, pastèque, ananas



Une boîte avec 20 capsules et une pince



Un album photos avec le déroulement de la fabrication d'un gâteau aux pommes

Faire raconter à votre enfant :

- Qui est sur la photo ?
- Que fait-il ?



# Notre sac à savoirs de NOVEMBRE Audrey TPS/PS (Donjeux)



Contenu du sac : une fiche inventaire et ...

Un album de Un livre d'Hervé Tullet



Un lot de trois cartes avec 15 jetons (5 bleus, 5 jaunes et 5 rouges)

Votre enfant doit mettre les jetons correspondants aux différentes couleurs.



Un jeu de Mémoire dans une pochette

12 cartes



Une assiette et ses accessoires

Pour construire un visage ( 2 ronds, 2 ovales, un trait, une bouche et 5 pinces à linge)



# Notre sac à savoirs de DECEMBRE Audrey TPS/PS (Donjeux)



Contenu du sac : une fiche inventaire et ...

Un album : Le Noël du hérisson  
de Christina Butler

Il est disponible en vidéo sur  
l'ENT Arthur et Lila

Un jeu pour retrouver les  
moitiés de sapins

3 planches et 24 cartes « sapins »



Un jeu pour retrouver les  
mêmes lutins

4 planches et 32 cartes « lutins »



Un sapin et un pot de pâte à  
modeler

Faire des boules et les mettre sur  
les emplacements

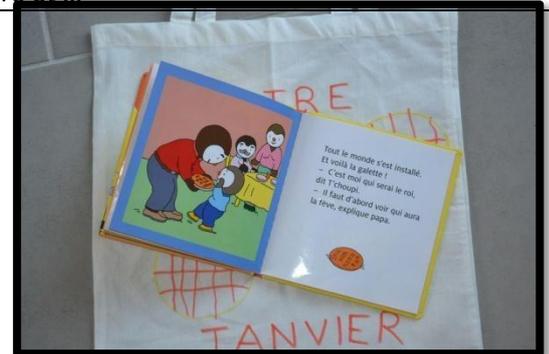


# Notre sac à savoirs de JANVIER Audrey TPS/PS (Donjeux)



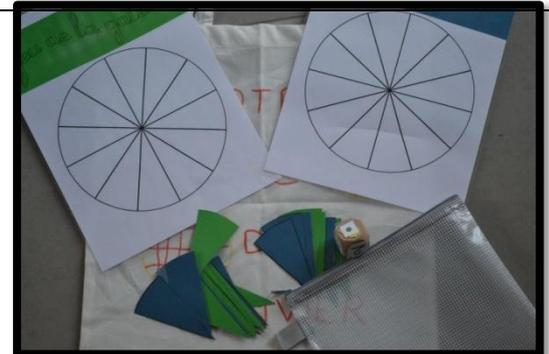
Contenu du sac : une fiche inventaire et ...

Un album : Tchoupi aime la galette de Thierry Courtin



Un jeu de la galette

2 planches et 24 parts de galette, un dé



Une fiche avec des lettres capitales

L'enfant peut montrer l'initiale de son prénom. Il peut également montrer les initiales des prénoms de ses copains s'il les a mémorisées !  
Les prénoms de tous les enfants sont écrits sur la fiche inventaire



Une boîte de pâte à modeler

Votre enfant peut faire une boule, l'aplatir et tracer un quadrillage avec la spatule en plastique, comme sur une vraie galette !





Chanson du mois :  
Pomme de reinette

Jeu coopératif : les  
pommiers

Inventaire

comptine



Contenu du sac à savoirs du mois  
d'Octobre

- 1 album référent : « J'aime les pommes »
- 1 album documentaire : « La pomme »
- L'album le plus choisi : « Trognon et Pepin »
- 1 CD avec la chanson du mois : « Pomme de Reinette et Pomme d'Api »
- 1 comptine : « Un petit bonhomme assis sur une pomme »
- 1 livre : « L'arbre de classe »
- 1 imagier de la pomme



Un petit bonhomme  
Assis sur une pomme  
La pomme dégingole  
Le petit bonhomme  
s'envole  
Sur le toit de l'école.

BONHOMME

Sac à savoirs  
du mois  
d' OCTOBRE

Les pommiers

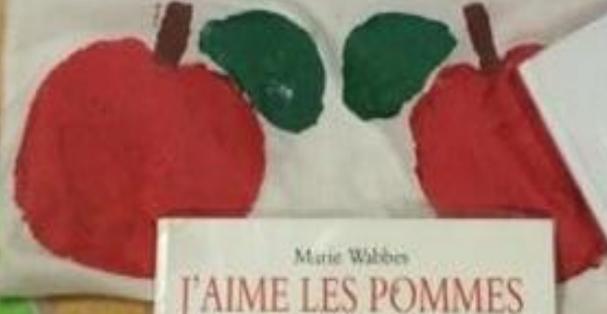
Quand il pleut les pommiers  
font du bruit et se balancent  
dans le vent.

Les pommiers  
font du bruit quand il pleut  
et se balancent dans le vent.

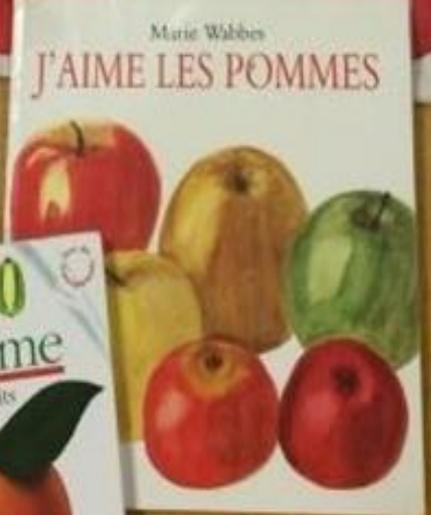
ATTENTION : Les pommiers ont besoin  
d'eau pour pousser.

BIEN VOUS EN OCCUPEZ-VOUS !

Imagier de la  
pomme



Album  
référent



Albums mis en réseau



Jeu de construction

Avec fiches modèle

Modelage avec pâte à modeler et 2 cartes



Chanson du mois :  
C'est un petit bonhomme

Imagier du corps

Album référent

Recette pâte à sel pour fabriquer des décorations de Noël

Inventaire

Jeu sonore : Percussions pour accompagner Toc toc toc

Chanson du mois : Toc toc toc Père Noël

Jeu coopératif : le sapin

Album référent

Album jeu avec situations spatiales

Imagier de Noël



Tableau des émotions à compléter

**Jeu des émotions**  
Trouver et ranger les photos  
des élèves qui correspondent  
aux émotions de Petit poilu



		 Apeurée	 Malheureux			 Surpris	 Fatigué

Inventaire

Images séquentielles à remettre en ordre

10 images à remettre dans l'ordre chronologique du récit



**de Janvier**

Félicité du mois - Petit Poilu, le héros poilu -

- 1 CD avec la chanson du mois + 2 avec la galette -
- 1 image des émotions
- 1 galette avec 10 images à ranger et à remettre dans l'ordre chronologique du récit
- 1 galette par les élèves avec 1 histoire de lui et 21 cartes photos élèves de la classe
- 1 fiche comptine - « Bon anniversaire Petit Poilu »

**POILU**

POILU va venir à sa fête y sera avec de rendre le sac et à 2 heures les maîtresses

Comptine

**Bon anniversaire Petit poilu !**

- 1 an (young boy), cette galette
- 2 ans (with friends)
- 3 ans (with the mayor)

**Bon anniversaire Petit poilu !**

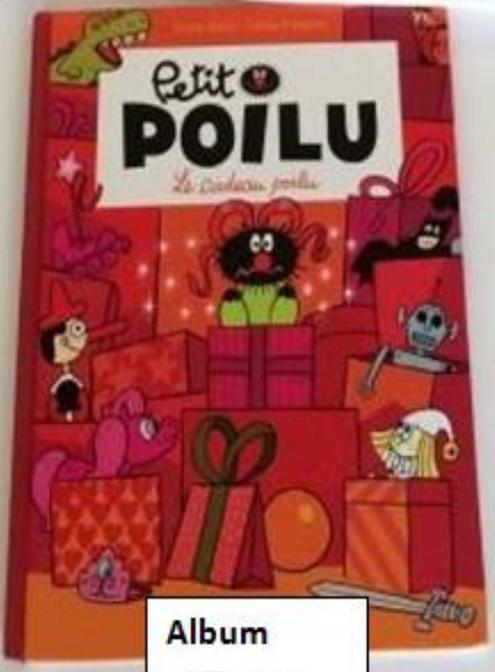


Chans du mois de janvier "J'aime la galette" petit poilu

Chanson du mois



Imagier des émotions



Album référent

Inventaire

Chanson du mois :  
« 3 ptits minous »

Jeu LOTO des chiffres

Album classe à  
la manière de...

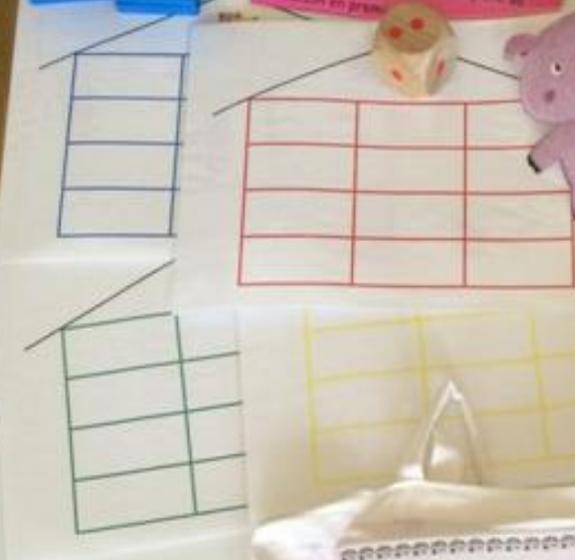
Albums référents



Jeu numérique : les maisons

Je suis capable de mémoriser un récit pour jouer un rôle

Roller - Consigne pour construire un maison de briques  
Lancer le dé, placer le nombre de briques indiqué par le dé  
Le gagnant est celui qui complète sa maison en premier



Contenu du sac à savoirs du mois de Mars  
L'album de Mars = les 3 petits cochons =  
- 1 CD avec le chanson du mois = les 3 petits cochons  
- 1 imagier  
- 1 pochette jeu à compléter pour construire les maisons de briques et avec 4 parties à compléter et un dé  
- 3 marionnettes pour jouer l'histoire avec l'album  
MERCI de venir à ce que nous espérons un bon et à l'année à suivre

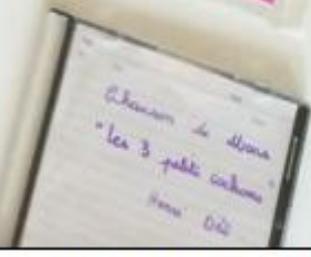
Inventaire



Imagier des 3 petits cochons



Chanson du mois : Les 3 petits cochons



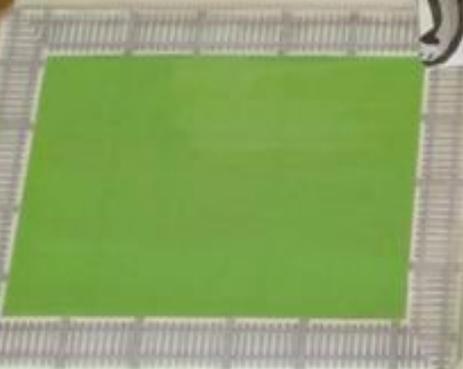
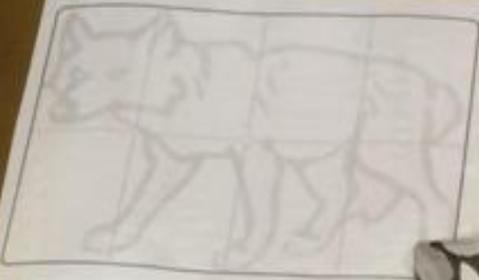
Albums mis en réseau



Album référent



Jeu coopératif : les moutons et le loup



JEU DES MOUTONS...  
Placer les moutons sur la table (à l'intérieur des familles)  
Mélanger les cartes et les remettre dans le paquet.  
Tour une carte, chacun voit leur carte respectif.  
- Si c'est une carte loup, le joueur à sa place sur la piste du loup.  
- Si c'est une carte mouton, chaque les moutons se en passer devant dans le jeu de l'abri du loup.  
Les joueurs gagnent quand tous les moutons sont à l'abri du loup dans leur pile.  
Le loup gagne si le mouton n'est pas aller qu'il reste des moutons sur la table.

Inventaire

Le sac à savoirs  
- QU'EST-CE, QU'EST-CE ?  
Un sac contenant divers supports utilisés en classe durant le mois en question.  
- Fonctionnement  
A la fin du mois, les élèves placent dans le sac « les outils » qu'ils ont utilisés pour apprendre.  
Le sac circule dans chaque famille à tour de rôle, les mardi soir et vendredi soir.  
- Le but :  
- Echanger avec les familles  
- Faire parler votre enfant sur ce qu'il apprend à l'école.  
ATTENTION  
- à respecter le matériel gréé  
- à rendre le sac pour qu'il puisse aller dans une autre famille.  
Passez un bon moment avec votre enfant

Sac à savoirs  
du mois d'AVRIL

Chanson du mois :  
« Qui a peur du loup »



imagier  
DU  
LOUP



Album  
référent

Imagier du loup

Jeu LOTO des LETTRES

Inventaire

comptine

Chanson du mois :

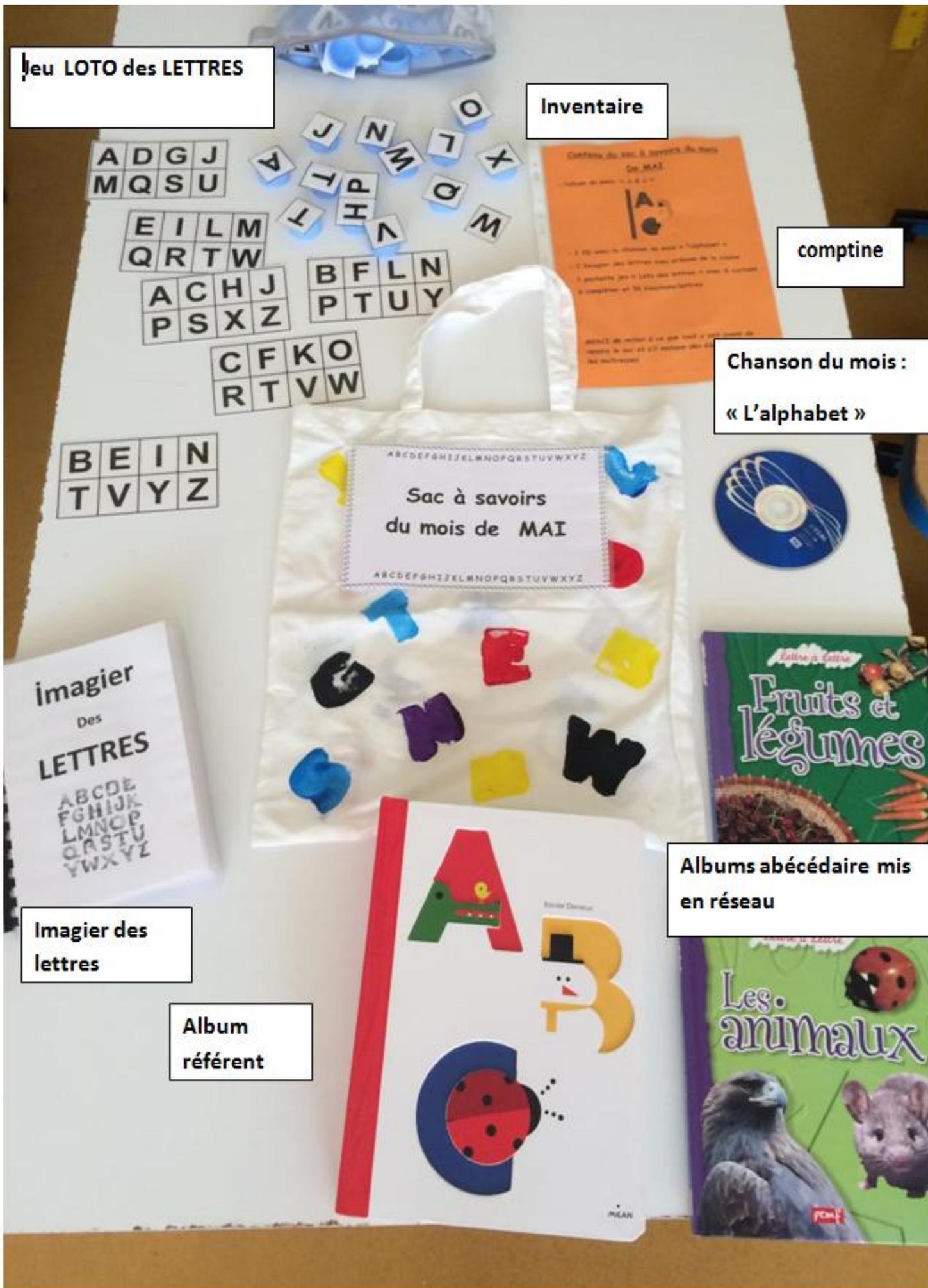
« L'alphabet »

imagier  
Des  
LETTRES

Imagier des  
lettres

Album  
référent

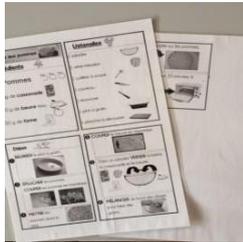
Albums abécédaire mis  
en réseau



## Sac à savoir du mois d'OCTOBRE Moulin/Voltaire



Ce sac contient : une fiche explicative dispositif, une fiche inventaire et ...

<p>Un album « Trognon et Pépin »</p>	<p>Exploité en collectif avec le groupe classe ou/et en petit groupe</p>	
<p>10 images de l'album Trognon et Pépin</p>	<p>Pour raconter l'histoire en mettant les images dans l'ordre de l'histoire</p>	
<p>Une fiche comptine : « Les pommes »</p>	<p>Pour jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines</p>	
<p>Une fiche recette du crumble aux pommes</p>	<p>Pour travailler le champ lexical de l'alimentation, en lien avec la découverte de types d'écrits (recette, liste)</p>	

Un jeu : « Le serpent »

Pour discriminer les petites quantités (1,2 et 3) et apprendre à jouer à plusieurs

