

ACCUEIL ET SCOLARISATION DES ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS  
Repères pour construire des progressions d'apprentissages  
PALIER 3

DOMAINES		PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	L'ORAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Privilégier le langage d'action pour aider le tout petit à développer sa maîtrise du langage.</li> <li>- Lui parler et traduire en paroles ce qui se passe, ce qu'il expérimente, ce qu'il éprouve.</li> <li>- Utiliser un « parler professionnel » modélisant et facilitant pour l'enfant.</li> <li>- Accueillir avec bienveillance tous les « essais » de communication verbale ou non verbale (accepter ses approximations langagières) et essayer de le comprendre.</li> <li>- Introduire une mascotte pour capter l'attention, favoriser les échanges, aidera à gérer les émotions. La mascotte est aussi très utile pour initier un projet.</li> <li>- Utiliser des photographies des enfants en activités et d'événements vécus à l'école (excellents supports de langage).</li> <li>- Mettre en place une pédagogie du projet (dans laquelle l'enfant peut prendre des initiatives, exprimer des choix, commencer à faire avec les autres...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Echanger avec l'adulte à partir de photographies personnelles (prises en famille ou hors l'école).</li> <li>- Prendre l'initiative d'échanger avec un autre enfant en relation duelle (par le verbal ou le non verbal)</li> <li>- Interagir avec la mascotte de la classe.</li> <li>- Prendre plaisir à participer à des jeux de doigts, des formulettes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en place un cahier de vie individuel où les photographies des enfants en activités seront prétexte à échanges (avec les adultes, la mascotte ...)</li> <li>- Réaliser un album photos (de grande taille et manipulable) d'un événement particulier et le feuilleter avec les enfants et la mascotte.</li> <li>- Utiliser la mascotte pour initier et entretenir un échange entre deux enfants.</li> <li>- Concevoir des situations sous forme de « scènes » de « jeux symboliques » renvoyant à des expériences personnelles et permettant d'interagir, de revêtir des « rôles », afin d'entendre et d'utiliser du vocabulaire spécifique (ex : l'habillage, la préparation du repas, la toilette, etc.)</li> <li>- Accompagner la mascotte qui dit des jeux de doigts, des formulettes.</li> </ul>

DOMAINES		PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
	L'ECRIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le choix des albums de littérature jeunesse tiendra compte, en début d'année, des besoins de toucher et de manipuler des jeunes enfants et, tout au long de l'année de leurs centres d'intérêts.</li> <li>- Les objets, outils scripteurs ne seront introduits qu'en cours d'année, la priorité allant à l'expérience sensorielle.</li> <li>- Le libre accès aux différents supports et outils sera favorisé.</li> <li>- Les pistes graphiques doivent être présentes tout au long de l'année. Ce sont des supports indispensables pour les activités graphiques (1m40 environ de hauteur, posées si possible au ras du sol<sup>1</sup>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir et explorer des supports d'écrits d'un genre particulier : livres jeux à tirettes (montrer-cacher).</li> <li>- Les manipuler avec précaution.</li> <li>- Agir avec <b>des objets</b> pour laisser des traces et affiner son geste.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Installer un espace « <i>nouveautés</i> » dans le coin livres de la classe et les faire découvrir aux enfants (individuellement ou en très petits groupes) lors de moments privilégiés.</li> <li>- Utiliser la mascotte pour faire intégrer les précautions d'emploi.</li> <li>- Installer les élèves à des pistes graphiques. Les inviter à laisser des traces (lignes, zigzags, spirales...) avec des voitures, des fourchettes, des peignes, des formes diverses enduites légèrement (peintures, encres colorées...)</li> <li>- Varier les supports (toujours de grand format) : papier lisse, papier Canson, papier kraft, papier cartonné, cannelé, etc.</li> </ul>
AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plus les enfants sont jeunes, plus ils ont besoin de déambuler, de traîner, transporter, démolir, reconstruire.</li> <li>- En début d'année, les expériences motrices vont l'aider à stabiliser la marche et à s'équilibrer.</li> <li>- Réfléchir à des espaces d'action qui ne se limitent pas à la salle de classe et proposer des activités motrices tous les jours matin et après-midi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Agir</b> avec du <b>gros</b> matériel (empiler, enjamber, sauter, monter sur, se cacher dans, glisser...)</li> <li>- Imiter les autres sous l'impulsion de l'adulte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multiplier les situations d'exploration avec du matériel permettant des réponses motrices variées.</li> <li>- Verbaliser et valoriser les réalisations des enfants ; les inciter à faire comme...</li> <li>- Observer pour faire évoluer les gestes moteurs.</li> <li>- Matériel possible : modules en mousse, cartons, structures fixes, bascules, coussins moelleux, mini toboggan, kits Alti, etc.</li> </ul>

<sup>1</sup> Site Eduscol : L'école maternelle accueillir de très jeunes enfants. Guide et recommandations. DGESCO  
Pôle Maternelle des Vosges Juin 2015

DOMAINES	PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
<b>AGIR, S'EXPRIMER CMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les activités qui sont mises en place permettent la multiplication des expériences sensorielles, celles-ci passant forcément par le corps.</li> <li>- L'enseignant adopte une posture permissive et bienveillante.</li> <li>- Il propose, là aussi, un environnement stimulant qui permet aux élèves d'être confrontés à des situations riches et variées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agir avec des <i>objets</i> pour laisser des traces et affiner son geste.</li> <li>- Manipuler et agir sur des matières variées avec de petits instruments.</li> <li>- <i>Jouer librement</i> avec de petits instruments sonores</li> <li>- Chanter en même temps que l'enseignant (la mascotte) et d'autres enfants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Installer les élèves à des pistes graphiques. Les inviter à laisser des traces (lignes, zigzags, spirales...) avec des voitures, des fourchettes, des peignes, des formes diverses enduites légèrement (peintures, encres colorées...)</li> <li>- Varier les supports (toujours de grand format) : papier lisse, papier Canson, papier kraft, papier cartonné, cannelé, etc.</li> <li>- Jeux sonores familiers : grelots de bébés, poupée qui rit, qui pleure, ours qui grogne, cartes postales sonores, etc.</li> </ul>
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b>	<p>NOMBRES, FORMES ET GRANDEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La construction des concepts liés au nombre, aux formes et aux grandeurs se réalise à partir de la manipulation. Les enfants doivent pouvoir d'abord multiplier les manipulations et expérimenter sans contraintes spécifiques.</li> <li>- L'enseignant accompagne leurs actions par le langage. Il « met des mots » sur leurs activités.</li> <li>- Il sollicite sans imposer, il suggère, valorise, encourage.</li> <li>- Il propose un environnement stimulant qui permet aux élèves d'être confrontés à des situations riches et variées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Percevoir et estimer des quantités (estimation visuelle) : « beaucoup-pas beaucoup »</li> <li>- Réussir à assembler des formes aimantées.</li> <li>- Percevoir la notion de vide et plein (ou rempli).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répartir une collection d'objets (bouchons, cubes, bonshommes, etc.) dans des boîtes et comparer les partages réalisés par chacun et la mascotte (beaucoup, pas beaucoup)</li> <li>- Multiplier les situations de transvasements divers en introduisant de petits défis (ex : remplir sa bouteille comme la mascotte)</li> <li>- Faire des assemblages libres avec des jeux magnétiques de bonne taille</li> </ul>

<p>LE TEMPS ET L'ESPACE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La construction des concepts de temps et d'espace prend beaucoup de temps.</li> <li>- Elle passe obligatoirement par l'expérience corporelle : ces notions doivent être vécues pour pouvoir être perçues.</li> <li>- Elles sont difficilement perceptibles avant 3-4 ans. La notion de temps exige la maîtrise d'autres concepts (succession, antériorité, postériorité, durée...). Elle n'est accessible que dans le présent pour le très jeune enfant (le temps vécu).</li> <li>- Il en est de même pour l'espace qui doit être vécu, exploré, avant d'être perçu puis conçu (abstraction)</li> <li>- Le rôle de l'enseignant est de créer une accumulation d'expériences qui seront, très progressivement, assorties de prises de repères.</li> <li>- L'action de l'enfant sera toujours accompagnée par le langage de l'adulte qui pourra le questionner, s'étonner, l'encourager...</li> </ul> <p>LE VIVANT, LES OBJETS, LA MATIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quand ils arrivent à l'école maternelle, les jeunes enfants ont déjà des représentations du monde qu'il faut prendre en compte.</li> <li>- Ils aiment observer, découvrir des réalités sensorielles diverses, monter, démonter, toucher...La première année de scolarisation peut donc déjà être l'occasion d'expériences variées dans ce domaine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'imprégner de la succession des moments de la matinée (grâce au langage des adultes)</li> <li>- Découvrir des espaces proches de l'école.</li> <li>- Se déplacer sur des itinéraires <i>en suivant</i> la mascotte.</li> <li>- Manipuler et agir sur des matières variées <i>avec de petits instruments</i>.</li> <li>- Observer des animaux présents dans la classe (ex : poissons rouges) et échanger à leur propos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbaliser chaque changement d'activités et matérialiser les différents temps de la matinée pour aider les élèves à se repérer (photographies que l'on commente en temps réel, objet que l'on déplace ...)</li> <li>- Organiser des sorties qui permettront aux enfants de faire des expériences sensorielles et corporelles <b>sécurisées</b> (ex : le parc, le jardin d'enfants). Emmener la mascotte, prendre des photographies (tablette numérique) pour les réutiliser ensuite en langage mais aussi pour les faire voir aux parents).</li> <li>- Matérialiser des petits parcours dans la cour, en salle de jeux, dans le couloir...</li> <li>- Faire des <i>empreintes</i> dans de la pâte à modeler avec des outils (fourchettes, couteaux, emporte pièces...)</li> <li>- Installer un espace « observation » bien visible et à hauteur des enfants.</li> </ul>
--	---	--

# APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE : UN ENJEU DE FORMATION CENTRAL POUR LES ENFANTS

## Repères pour construire des progressions d'apprentissages PALIER 3

PRINCIPES GENERAUX	OBJECTIFS	EXEMPLES DE SITUATIONS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Devenir élève est un long processus. L'entrée à l'école maternelle fait rupture dans les histoires individuelles : ruptures affectives plus ou moins difficiles mais aussi ruptures dans les pratiques, les modes de faire et de dire.</li> <li>- Adopter des postures bienveillantes, sécurisantes et encourageantes en direction des enfants mais aussi de leur famille.</li> <li>- Proposer plutôt qu'imposer les activités tant que cela est nécessaire (Cf. différences individuelles)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter le contact physique des autres.</li> <li>- Prendre conscience des conséquences de certains actes sur ses camarades (ex : souffrance si on mord)</li> <li>- Accepter le refus de l'adulte</li> <li>- Apprendre à jouer ensemble.</li> <li>- Participer au rangement avec un adulte.</li> <li>- Prendre <i>l'initiative</i> de se laver les mains lors du passage aux toilettes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donner la main à un camarade (pour se ranger, pour danser...).</li> <li>- Les situations de jeux, la vie de la classe, des événements particuliers sont des occasions permanentes pour apprendre aux enfants à vivre ensemble et à participer à la vie de la classe.</li> <li>- Simuler des situations d'agression physique avec la mascotte et parler autour de cet évènement.</li> <li>- L'enseignant (ou la mascotte) prend soin d'explicitier et d'expliquer ses décisions.</li> <li>- Les « mises en scène » avec la mascotte sont, là encore, d'excellents supports (ex : la mascotte a renversé un jeu, il faut l'aider à ranger).</li> <li>- Regarder et commenter de courtes séquences (Petit Ours Brun, Tchoupi...) qui illustrent les limites imposées par l'adulte, l'intérêt du rangement.</li> <li>- Ranger au bon endroit en repérant les espaces de rangement des jeux (habits, objets...). On les matérialisera avec des images, des photos...</li> </ul>