

Activités à réaliser à la table et ateliers pour les élèves à T.S.A

Propositions d'activités à la table par domaine de compétences

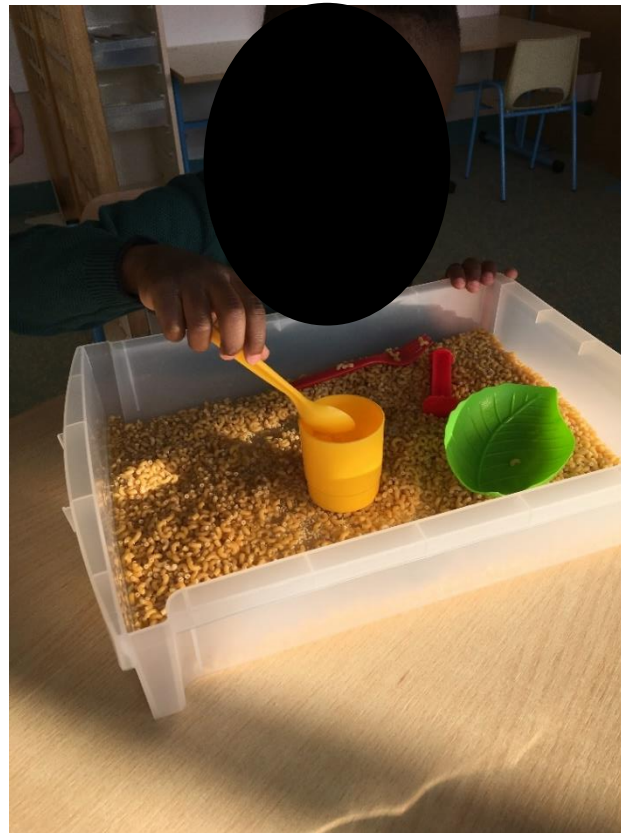
Points de vigilance pour chaque temps de travail à table:

- Le PPS de l'élève est dérogatoire de tout programme
- Travailler par domaine de compétences et non par activité
- Epurer l'espace de travail : éviter les stimuli visuels
- Limiter le matériel sur la table : disposer uniquement ce dont l'élève a besoin pour réaliser l'activité dans une bannette de travail
- Séquencer la tâche :
 - Utiliser le meuble à activité en disposant chaque activité à réaliser dans une bannette
 - Identifier les bannettes de travail avec une photo de l'activité
 - Utiliser un time-timer pour structurer le temps de l'activité
 - Utiliser un chaînage visuel des différentes activités à réaliser à la table de travail
- Aménager le support proposé :
 - Utiliser de préférence des supports fixes (supports scratchés, aimantés, avec clips...)
 - Limiter les informations sur le support de travail
 - Privilégier la manipulation avant le travail sur fiches adaptée

Activité n°1

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Elaborer, créer, réaliser des démarches scientifiques	Explorer le monde Explorer la matière Manipuler et utiliser des objets	Activités de transvasement (bac de semoule, pâtes, riz, lentilles) avec des objets (verres, cuillères)	Motricité fine (pince PALMER et pouce-index), coordination oculo-manuelle, approche neurosensorielle autour de la quantité	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève : En guidance imitative 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : proposer à l'élève un bac avec de la matière à manipuler (ou à transvaser avec un autre bac vide et des accessoires de transvasement).



Activité n°2 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Conceptualiser, créer, réaliser Inventer, élaborer, produire	Explorer le monde Explorer le monde des objets et de la matière Utiliser, fabriquer et manipuler des objets	Activités neurosensorielle : Plateau à texture (farine, sable, semoule...) / Pâtes à modeler multi sensorielles : sable à modeler, sable kinetic, pâte à modeler nuage, pâte agglomérée / Pâtes malléables, pâte à sel, fils de cire, pâtes à modeler + accessoires (rouleau, emporte-pièces...) avec des modèles simples	Coordination oculo-manuelle, approche neurosensorielle autour de la matière	1 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : proposer à l'élève un bac avec de la matière à manipuler et à découvrir.

Source : <https://laclassededelphine.jimdo.com/travail-individualis%C3%A9/motricit%C3%A9-fine>

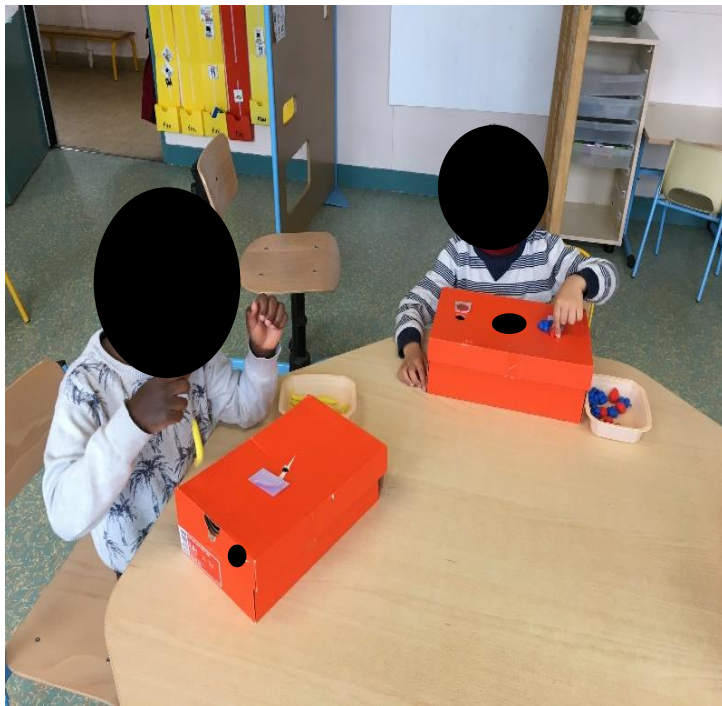


<http://bout-de-chou-en-veil.fr/>

Activité n° 3

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques et scientifiques</p>	<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</p> <p>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</p>	<p>Activités de classement :</p> <p>Percer des trous une boîte à chaussures, placer les photos des objets à insérer devant les fentes</p>	<p>classement de formes, de couleurs, pince (pouce-index)</p>	<p>1 : Derrière l'élève :</p> <p>En guidance physique totale puis partielle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève :</p> <p>En guidance environnementale</p>

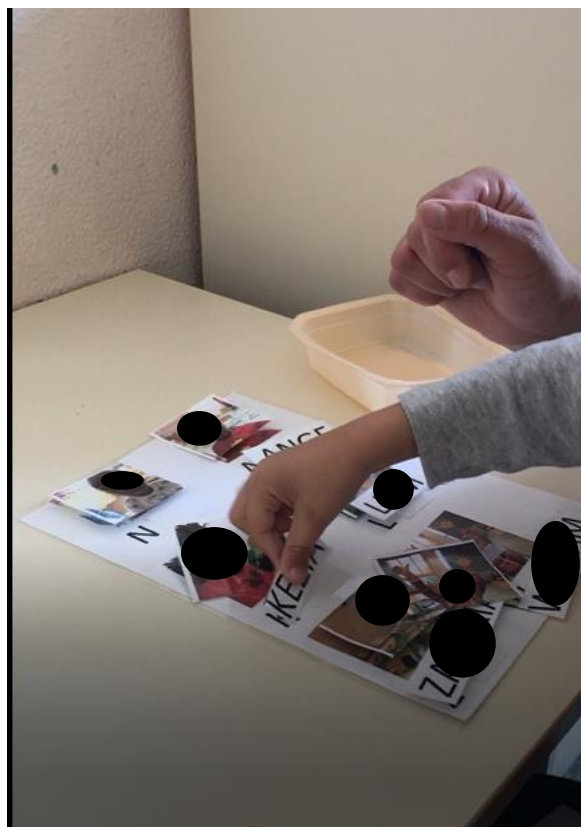
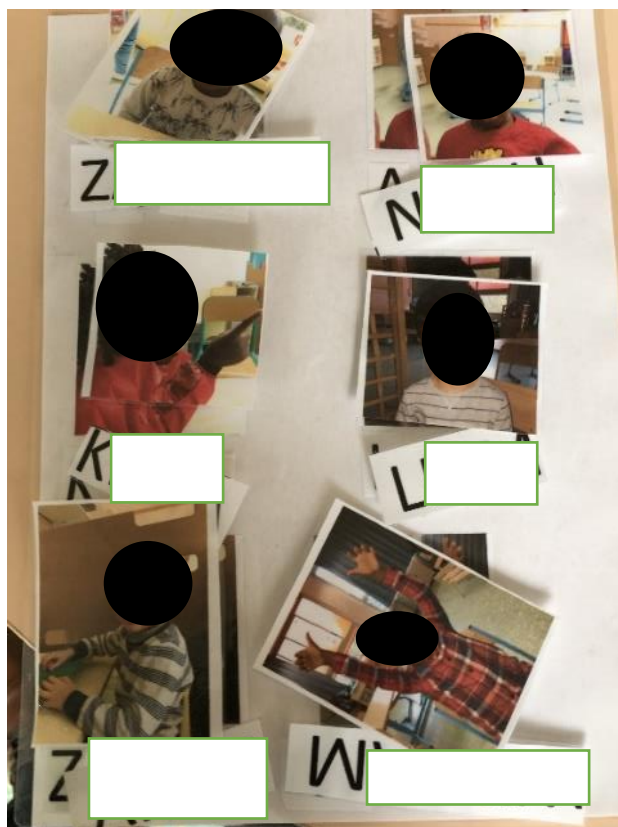
Proposition de mise en œuvre : proposer à l'élève les objets à classer d'abord un par un, puis en petite quantité, avec étayage oral ou guidance physique si besoin



Activité n° 4 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</p> <p>Découvrir la fonction de l'écrit</p>	<p>Activités de reconnaissance visuelle :</p> <p>Utiliser les photos d'élèves ou/et des référents de la classe (puis leurs prénoms) à replacer sur le support</p>	<p>correspondance terme à terme, liens logiques et langage oral (prénom)</p>	<p>1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle</p> <p>2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance visuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : à partir d'une fiche plastifiée avec les photos (ou/et les prénoms), l'élève replace les photos (ou/et les prénoms) avec puis sans modèle. Penser à varier l'emplacement des photos (ou/et des prénoms).



Activité n° 5 :

<i>Compétences du socle</i>	<i>Compétences des programmes</i>	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les langages pour penser et communiquer Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques et scientifiques	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Abaque avec grosses perles / labyrinthe à perles	coordination oculo-manuelle, prise de la perle à trois doigts	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative ou en guidance visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

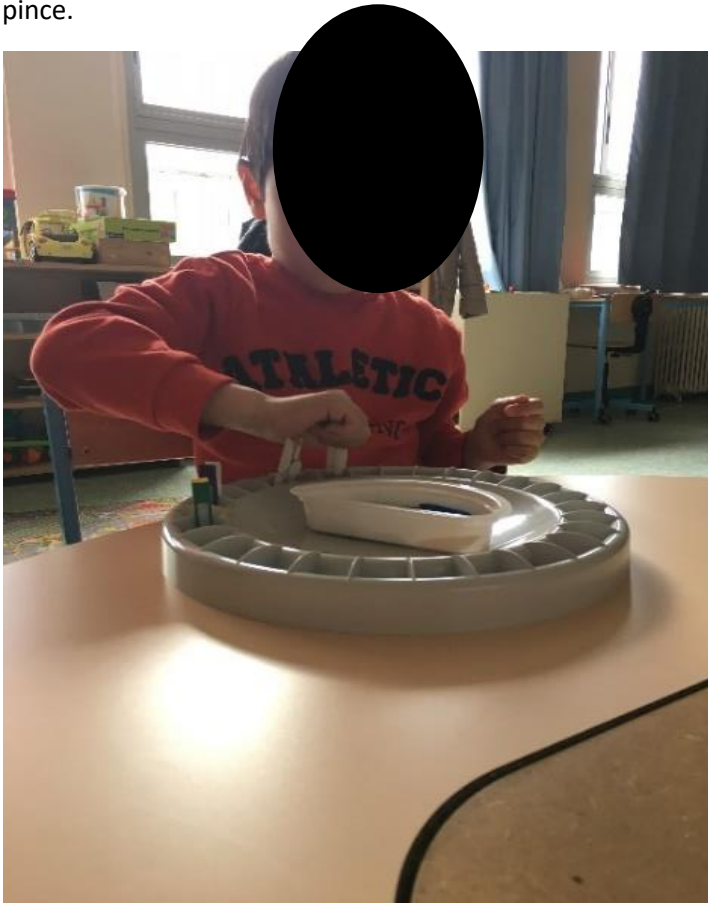
Proposition de mise en œuvre : à partir d'un abaque ou d'une tige rigide, les élèves doivent enfiler des perles. Faire varier la tâche en introduisant un classement de couleurs, un classement de formes, un classement de quantité. Pour chaque nouvelle consigne, proposer un modèle visuel de l'activité déjà réalisé ou/et une photo de l'objet à insérer sur chaque tige afin de faciliter la compréhension de la tâche.



Activité n° 6 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes techniques réaliser	Explorer le monde Utiliser et manipuler des objets	Les pinces	coordination motrice, tonus musculaire, préhension d'objets	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative et en guidance visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : préparer un bac avec des objets à pincer (noix, bouchons...) une pince (qui peut varier) puis déplacer les objets d'un bac à l'autre avec la pince.



<http://camille-assmat-en-alsace.blogspot.fr/>

Activité n°7 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activités proposées	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Concevoir, créer et réaliser	Explorer le monde Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Encastrement simples à boutons, jeux d'emboîtement (cubes, legos), Jeux d'empilement (tour de Hanoi), type matériel MONTESSORI	tonus musculaire à partir du poignet, affiner la précision motrice (pivoter le poignet), coordination oculo-manuelle	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

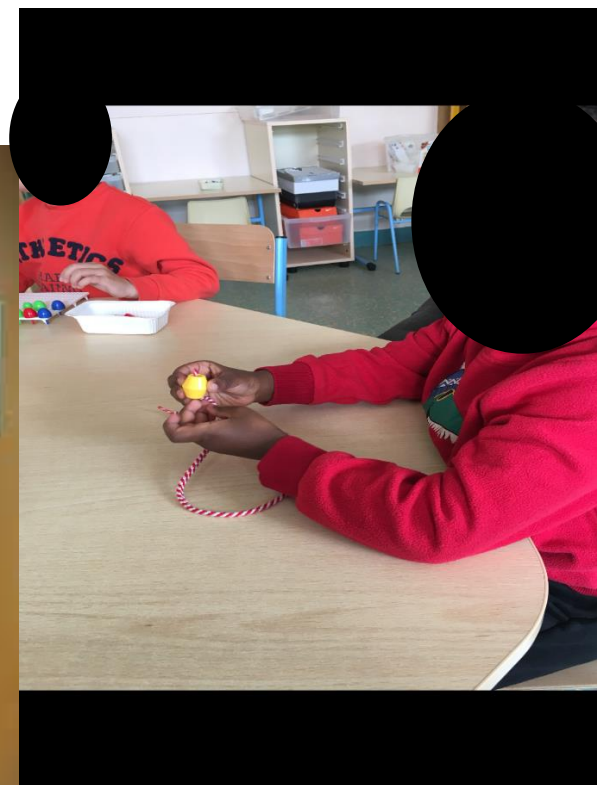
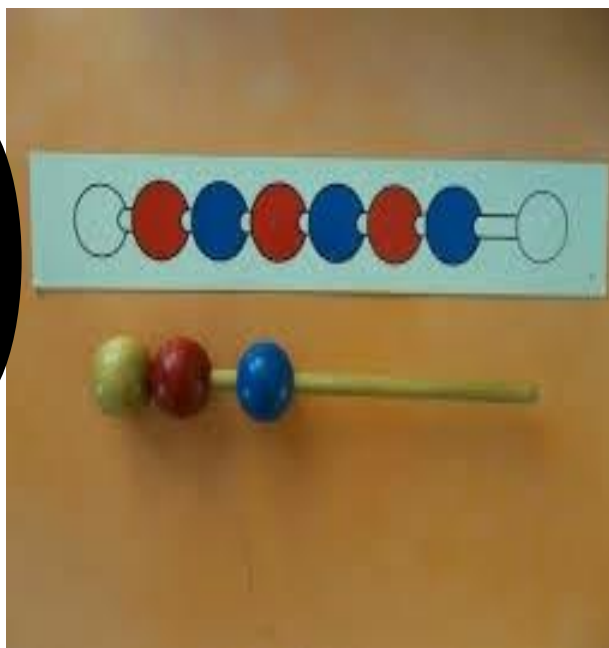
Proposition de mise en œuvre : Débuter par des encastrement simples avec boutons puis par des jeux d'emboîtements et enfin par des jeux d'empilement. Proposer ensuite des schémas simples à réaliser avec la réalisation en modèle puis la photo en modèle et enfin une image générique en modèle. Complexifier ensuite les schémas.



Activité 8 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activités proposées	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Concevoir, créer et réaliser Démarches scientifiques Les langages pour penser et communiquer	Explorer le monde Utiliser, fabriquer, manipuler des objets Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	Enfiler des perles sur un fil	Motricité fine à partir des doigts coordination oculo-manuelle, préhension pouce-indexe, pince tri digitale	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : Débuter par des tiges rigides puis par un gros fil avec des perles à gros trous. Réduire progressivement la taille des perles et du fil puis complexifier la tâche en apportant des consignes de suite de couleur ou de formes.



Activité 9 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activités proposées	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Concevoir, créer et réaliser Démarches scientifiques	Explorer le monde Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Ouvrir, fermer, visser, dévisser des objets	Motricité fine à partir du poignet, des doigts, coordination oculo-manuelle, prise PALMER, préhension pouce-indexe, pince tri digitale	1 : Derrière l'élève : En guidance physique partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

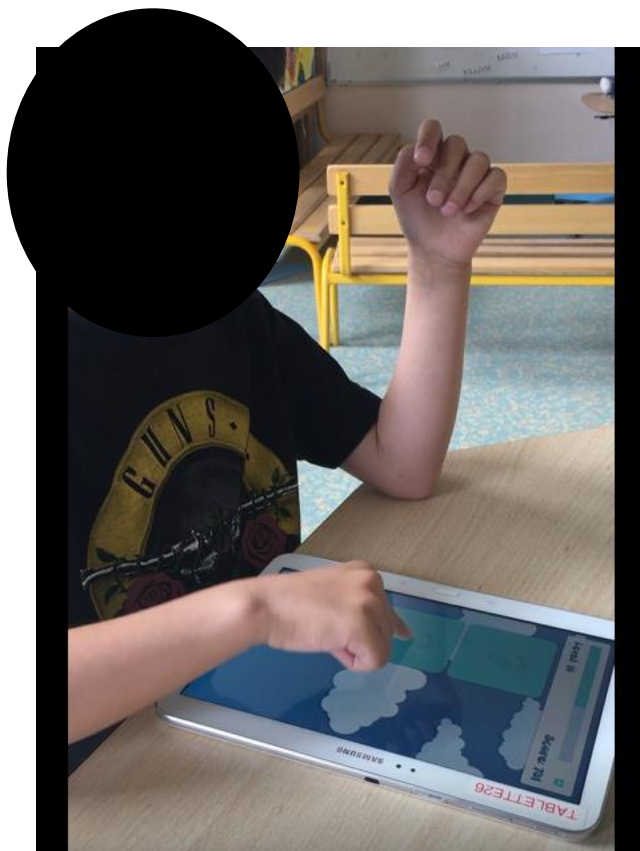
Proposition de mise en œuvre : à partir de différents supports de type MONTESSORI ou d'objets (bouteilles, boîtes...) travailler les différentes conduites motrices. Intégrer ces conduites à un projet de classe afin de donner du sens aux apprentissages (ex : dévisser les bouteilles remplies d'eau. Vider l'eau dans l'aquarium du poisson de la classe pour renouveler l'eau).



Activité 10 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidances à prioriser
<p>Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Outils numériques pour échanger et communiquer</p>	<p>Explorer le monde</p> <p>Utiliser, fabriquer, manipuler des objets</p>	<p>Activités sur tablette</p>	<p>coordination oculo-manuelle, liens logiques, motricité fine à partir de la main</p>	<p>1 : Derrière l'élève : En guidance physique partielle</p> <p>2 : à côté de l'élève En guidance visuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

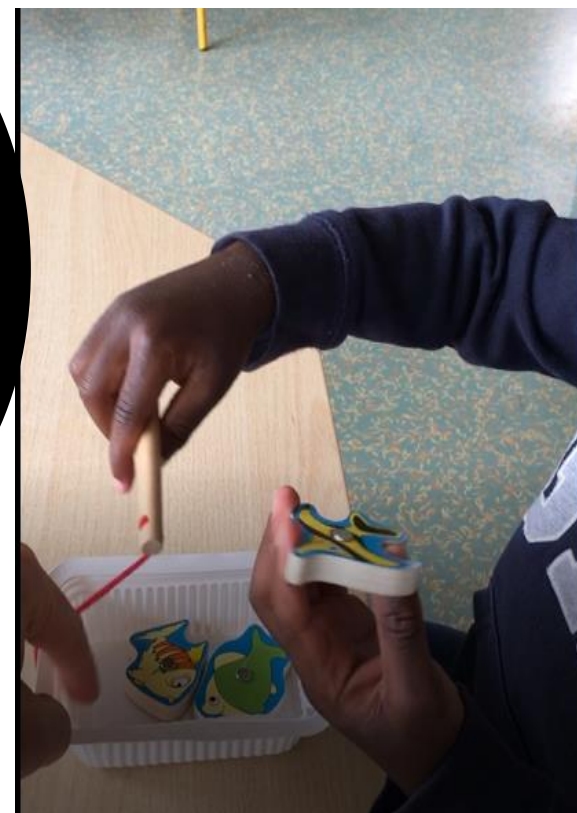
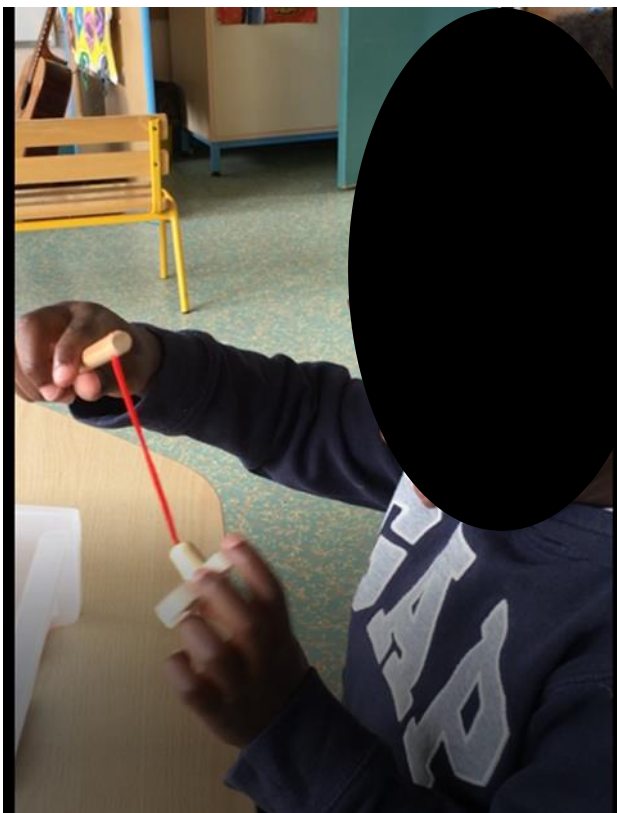
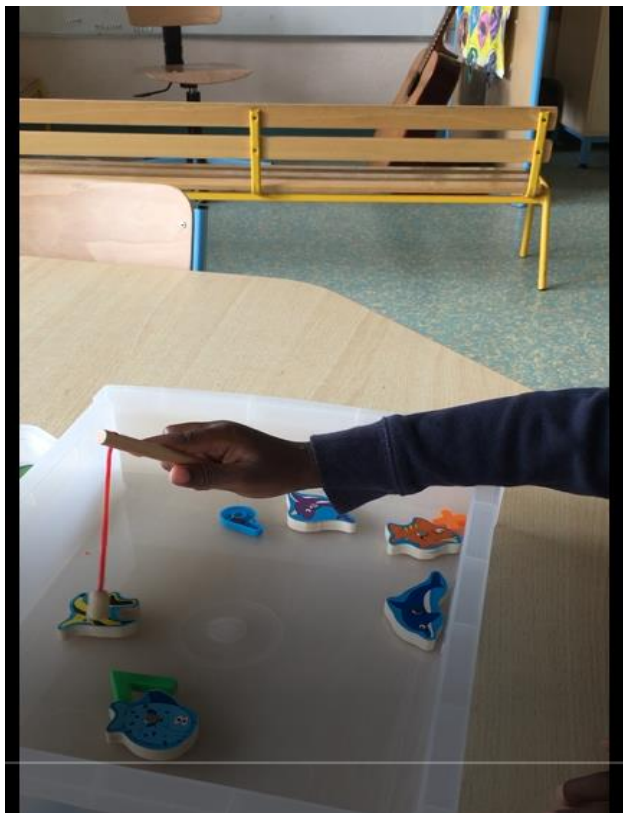
Proposition de mise en œuvre : utiliser la tablette comme outil de travail plutôt que pour le jeu avec des applications adaptées aux compétences de l'élève.



Activité 11 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Réaliser Démarches scientifiques	Explorer le monde Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	la pêche aux poissons magnétiques	coordination oculo-manuelle, prise PALMER, motricité fine à partir du poignet, coordonner l'utilisation des deux mains	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

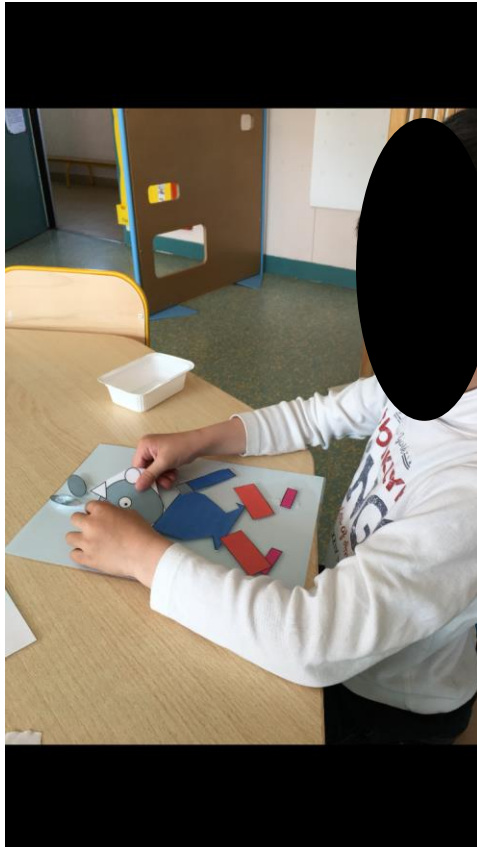
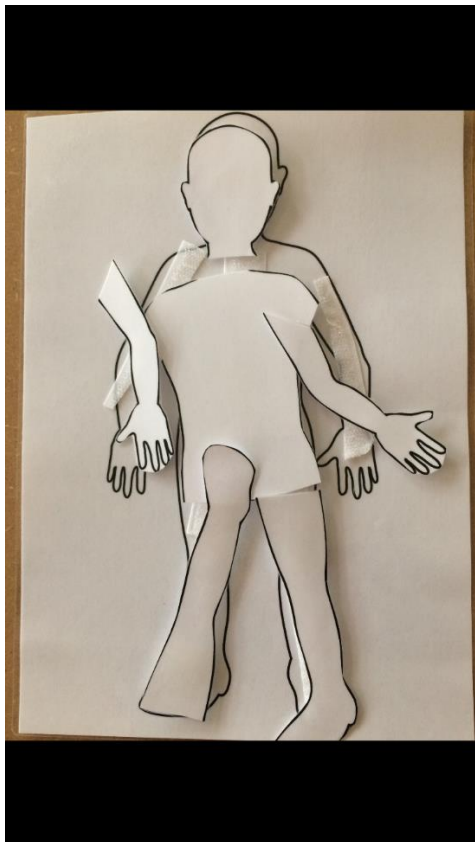
Proposition de mise en œuvre : disposer les poissons magnétiques dans une bannette, l'élève pêche à l'aide de sa canne magnétique puis, avec son autre main, décroche les poissons pour les poser dans le « panier aux poussons ». L'élève peut avoir besoin d'une guidance (physique, imitative ou gestuelle) appuyée du langage oral pour réaliser l'activité. Réduire progressivement la guidance lorsque l'élève peut mémoriser et automatiser certaines conduites motrices.



Activité 12

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Démarches scientifique Conception, création, réalisation	Explorer le monde Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	Schéma corporel	Différentes habiletés motrices en fonction du support. Développer les informations visuo- tactiles et proprioceptives (perception des différentes parties du corps) de leurs corps	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale puis partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

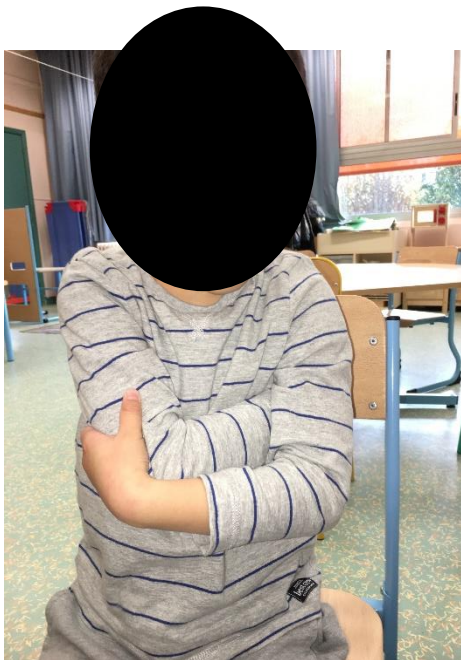
Propositions d'activités : reconstituer une personne (ou un visage) en nommant et en touchant les différentes parties du corps. Travailler d'abord au plus près du schéma corporel de l'élève (photo d'élève, corps humain) pour ensuite travailler sur d'autres personnages et animaux. Le schéma corporel peut également être travaillé lors de comptines gestuelles autour des parties du corps et de l'atelier parcours moteur.



Activité 13

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activité proposée	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
La formation de la personne et du citoyen Expression de la sensibilité et des opinions	Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe	Les émotions	Apprendre à reconnaître les émotions des autres Savoir quelle émotion est éprouvée Savoir exprimer ses émotions	1 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition d'activités : travailler à partir de situation très proche des élèves : imiter des expressions face à un miroir, prendre en photo les élèves en expression puis les classer dans des boîtes, reconstituer des expressions sur un visage neutre. Pour chaque situation il est important d'oraliser l'expression en expliquant l'état émotionnel qui est exprimée.



Activité 14

Compétences du socle	Compétences des programmes	Activités proposées	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Oser entrer en communication Echanger et réfléchir avec les autres</p>	<p>Album écho</p>	<p>L'attention conjointe La reconnaissance visuelle Le langage et la compréhension orale La construction de repères (référents, élèves, repérage spatial)</p>	<p>1 : Devant ou à côté de l'élève En guidance orale (mot-mot-phrase)</p> <p>2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : prendre des photos des élèves au cours d'une activité, seul puis avec ses référents (enseignant et AESH) et enfin avec les autres élèves de la classe. Les photos sont collées dans l'album avec à chaque fois le prénom de la personne en action sur la photo. L'objectif est de regarder l'album avec l'élève en oralisant le nom de l'élève et l'action réalisée tout en pointant l'élève sur la photo.

Propositions d'ateliers par domaine de compétences

Atelier n°1

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Des méthodes et des outils pour apprendre Coopération et réalisation de projets Les systèmes naturels et les systèmes techniques Concevoir et réaliser Explorer des démarches scientifiques Les représentations du monde et l'activité humaine Structurer l'espace et le temps	Explorer le monde du vivant Découvrir le monde vivant Explorer le monde Explorer la matière Utiliser et manipuler des objets Se repérer dans le temps et dans l'espace Consolider la notion de chronologie	Jardinage	gratter, creuser, remplir, vider... avec des outils dans des jardinière ou dans un jardin (en fonction des équipements et des installations de l'école)	1 : Derrière l'élève : En guidance physique 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

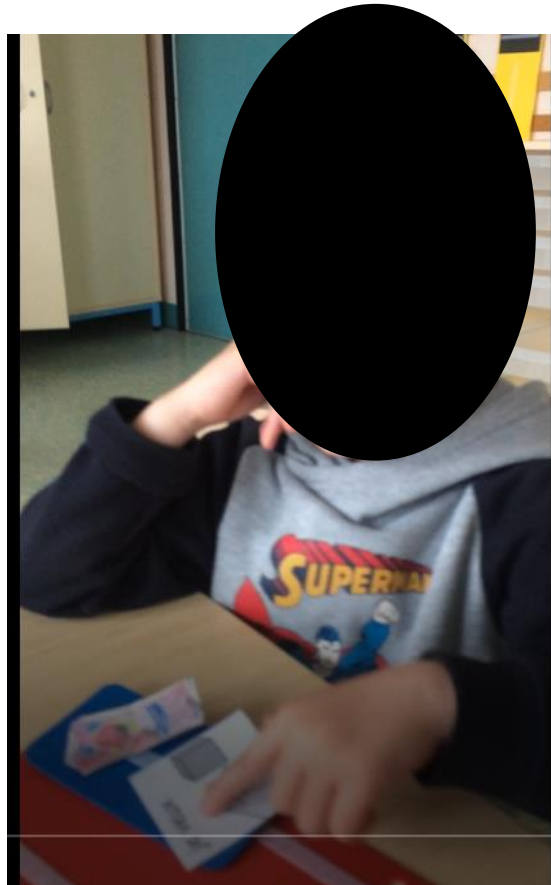
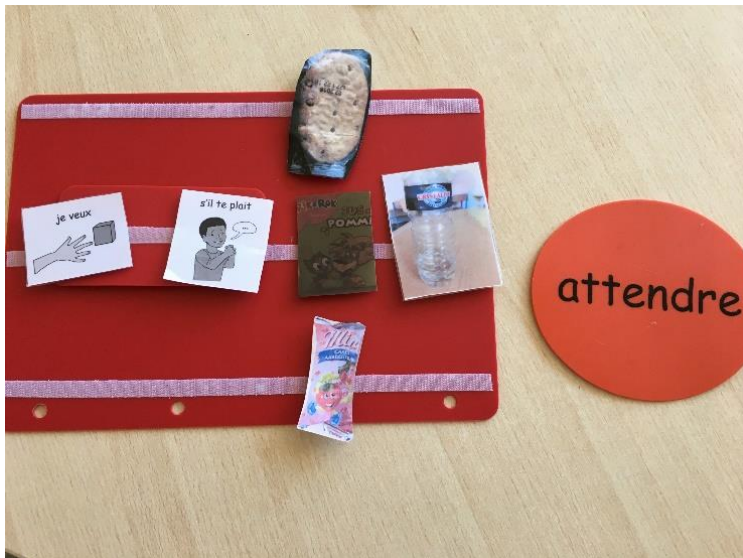
Proposition de mise en œuvre : activité à réaliser en individuel ou en petit groupe avec guidance physique individuelle (partielle ou totale au départ) pour initier les conduites motrices adopter lors du jardinage. Prendre appuis sur un chainage visuel pour décomposer les différentes tâches à effectuer afin de favoriser l'autonomie des élèves.



Atelier n°2

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Oser entrer en communication</p> <p>Comprendre et apprendre</p> <p>Réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</p>	<p>Collation (fruits de préférence)</p>	<p>communication par échange d'images</p>	<p>1 : Derrière, devant ou à côté de l'élève En physique ou gestuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : l'élève dispose de photos plastifiées des fruits proposés sur et effectue une demande en donnant à l'adulte la photo du fruit concerné accompagnée ou non du langage.



Atelier n°3

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les représentations du monde et de l'activité humaine Inventer, élaborer et produire S'exprimer en utilisant le langage des arts et du corps	Se repérer dans le temps et dans l'espace Sensibiliser à la notion de durée Explorer des instruments, utiliser des sonorités du corps	Jeu de rythme : avec ou sans instruments : djembé, claves, maracas, mains	attention auditive (je tape, j'arrête), coordination motrice	1 : Derrière l'élève : En guidance physique 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : l'enseignant initie le rythme de l'instrument, les élèves sont en imitation du maître guidés physiquement par un adulte.



Atelier n°4

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les langages pour penser et communiquer Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage oral et celui du corps	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons Utiliser les sonorités du corps	Comptines gestuelles	Imitation et coordination motrice (des gestes des comptines), langage oral (vocalises).	1 : Derrière l'élève : En guidance physique 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : idem que pour les jeux de rythme.

Lien : <http://www.mondedestitounis.fr>



Atelier n°5 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Créer et Réaliser Les représentations du monde et l'activité humaine Structurer l'espace et le temps	Explorer le monde Explorer la matière, manipuler des objets Se repérer dans le temps et dans l'espace Introduire des repères sociaux Consolider la notion de chronologie	Atelier pâtisserie	plusieurs habiletés motrices (remplir, verser, mélanger...), le tour de rôle, la découverte gustative	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

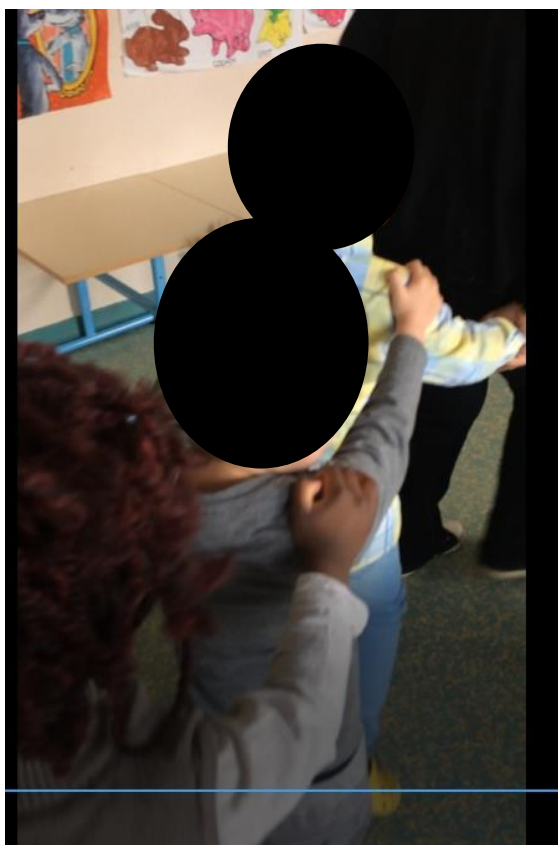
Proposition de mise en œuvre : en petit groupe (2, 3 élèves maximum), guider physiquement puis réduire le guidage au fil des séances. S'appuyer sur les photos des actions à réaliser afin de structurer le temps de l'activité et pour travailler le tour de rôle.



Atelier n°6 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les représentations du monde et l'activité humaine Structurer l'espace et le temps</p> <p>Les méthodes et outils pour apprendre Coopération et réalisation de projets</p>	<p>Se repérer dans le temps et dans l'espace Introduire des repères sociaux</p> <p>Explorer l'espace Sensibiliser à la notion de durée</p>	<p>Ronde et jeux dansés</p>	<p>la motricité globale (avec différents déplacements), le rythme, l'espace en relation avec les autres</p>	<p>1 : Derrière l'élève : En guidance physique</p> <p>2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative</p> <p>3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

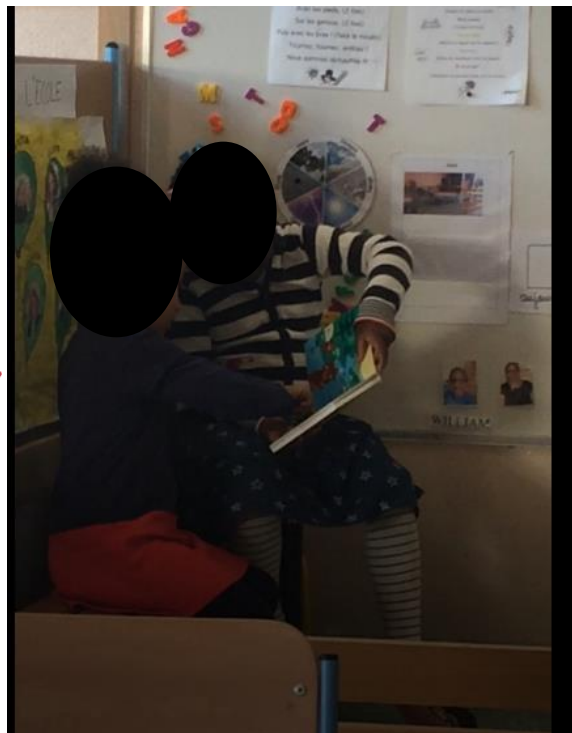
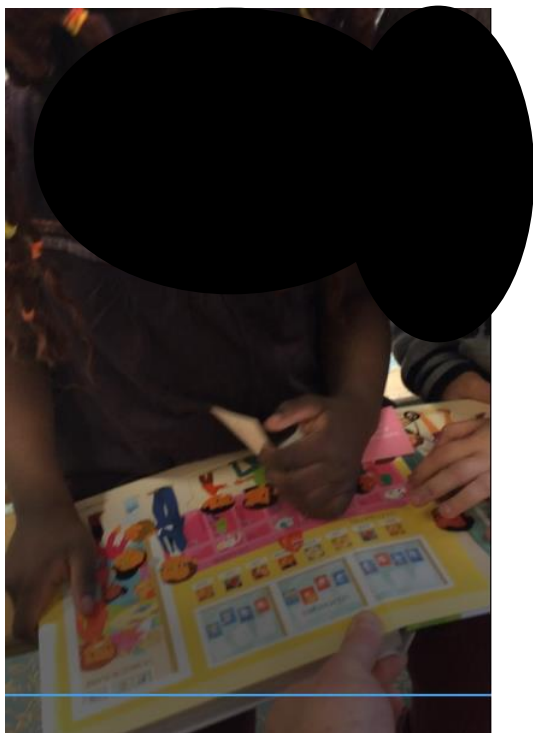
Proposition de mise en œuvre : l'activité doit être courte et en petit groupe, elle peut permettre une transition entre deux temps de la journée.



Atelier n°7 :

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions</p> <p>Comprendre et apprendre Ecouter de l'écrit et comprendre</p>	<p>Livres</p> <p>sonores, tactiles, à volets</p>	<p>l'attention conjointe, la coordination oculo-manuelle, la compréhension explicite, le pointage, le langage</p>	<p>1 : Devant ou à côté de l'élève</p> <p>En guidance imitative ou en guidance physique partielle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève :</p> <p>En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : commencer en relation duelle avec l'élève pour présenter l'album puis en petit groupe. Utiliser des histoires très simple, avec peu ou pas d'implicite, utilisant des scénarios sociaux si possible avec des personnages « humain » (voir les exploitations d'album sur le groupe maternelle 95)



Atelier n°8

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les méthodes ou outils pour comprendre</p> <p>Outils numériques pour échanger et communiquer</p> <p>Démarches de recherche et de traitement de l'information</p>	<p>Explorer le monde</p> <p>Utiliser les outils numériques</p> <p>Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissages</p> <p>Apprendre en jouant</p>	<p>Atelier ordinateur</p>	<p>différentes en fonction du logiciel, voir le lien ci-dessous</p>	<p>1 : Devant ou à côté de l'élève</p> <p>En guidance imitative ou en guidance visuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève :</p> <p>En guidance environnementale</p>

Proposition de mis en œuvre : Mettre à disposition de l'élève une souris et un clavier adapté pour faciliter l'utilisation de l'outil informatique ainsi qu'un poste de travail adapté. Proposer des repères visuels et un chainage visuel à partir de photos ou d'image (ex : s'asseoir, allumer l'ordinateur, allumer l'écran...) pour permettre à l'élève d'être le plus autonome possible sur l'utilisation de l'ordinateur.

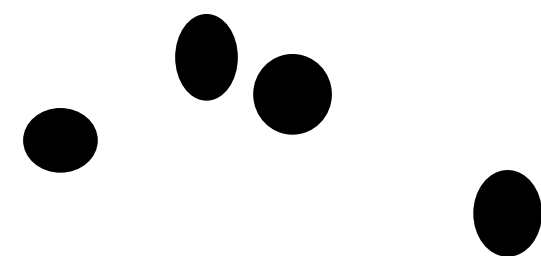
Lien d'activités et de jeux informatiques : (<http://www.floc-multimedia.com/html/logiciels.htm>)



Atelier n°9

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les représentations du monde et l'activité humaine Se représenter l'espace Inventer, élaborer et produire</p>	<p>Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissages Apprendre en jouant Se repérer dans le temps et dans l'espace Introduire des repères sociaux Sensibiliser à la notion d'espace</p>	<p>Atelier jeux symboliques (coin garage, coin poupée, coin dinette...)</p>	<p>compétences sociales (partager le matériel, initier et imiter des actions, construction de son identité).</p>	<p>1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative ou visuelle 3 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : accompagner les élèves dans les espaces de jeu clairement identifiés dans la classe. Initier le jeu pour susciter l'imitation chez l'élève. Le guidage physique de l'élève par un autre adulte peut être utile pour imiter les actions de l'enseignant.



Atelier n°10

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les langages pour penser et communiquer Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage des arts	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Développer le goût pour les pratiques artistiques Découvrir différentes formes d'expression artistique Dessiner, vivre et exprimer des	Atelier peinture	affiner la motricité globale (mouvement de bras, déplacement du corps), expérimenter différents outils sur différents supports).	1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle 2 : Devant ou à côté de l'élève guidance imitative, visuelle 3 : Eloigné de l'élève : En guidance

Proposition de mise en œuvre : utiliser un grand support pour un petit groupe d'élèves. Faire travailler les élèves individuellement ou par groupe de deux maximum. Commencer par laisser des traces avec les parties du corps et par l'expérimentation d'objets avec la peinture (petites voitures, tampons, roulettes, bouchons...)

Liens :

« Traces à suivre » / ACCÈS ÉDITIONS

Collection « C'est à voir » / Ateliers graphiques / Outils graphiques / RETZ

Collection « C'est à voir » / Collage et arts visuels / RETZ



Atelier n°11

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les systèmes naturels et les systèmes techniques Démarches scientifique	Explorer le monde Explorer la matière Manipuler les objets	Espace snoezelen	Découvrir des formes, des objets, des couleurs Manipuler différentes matières	1 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative avec l'élève 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

Proposition de mise en œuvre : temps de transition pour permettre un retour au calme, intégrer dans cet espace une caisse d'objets sensoriels que l'élève apprécie ainsi que des jeux de lumières en fonction des sensibilités de l'élève. L'objectif est que l'élève puisse s'apaiser se détendre et se rassembler en reformant son enveloppe corporelle si elle a été défragmentée. Il faut néanmoins éviter que l'élève s'enferme dans ses auto et hétéro stimulations.



Atelier n°12

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
----------------------	----------------------------	-----------------	-------------------------	----------------------

<p>Les langages pour penser et communiquer Inventer et élaborer S'exprimer en utilisant le langage du corps</p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe</p>	<p>Atelier déguisements / miroir</p>	<p>Interpréter un rôle, produire des conduites motrices et des comportements verbaux et non verbaux adaptés au déguisement porté</p>	<p>1 : Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative ou visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>
---	--	--------------------------------------	--	--

Proposition de mise en œuvre : Proposer aux élèves de se déguiser face à un miroir. L'adulte peut inciter l'élève à se déguiser par guidance imitative. Il est important d'accompagner au plus près les actions des élèves par le geste et le langage oral pour favoriser la construction du schéma corporel et l'autonomie du déshabillage et de l'habillage.



Atelier n°12

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
Les représentations du monde et l'activité humaine L'espace et le temps Se représenter le monde	Explorer le monde Explorer le monde du vivant des objets et de la matière	Atelier poisson	Découvrir et se sensibiliser au monde du vivant	1: Devant ou à côté de l'élève En guidance imitative ou guidance visuelle 2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale

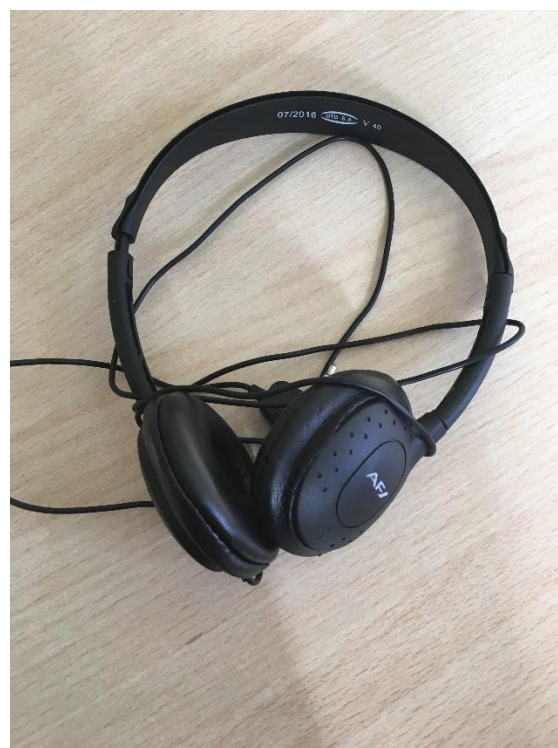
Proposition de mise en œuvre : Chaque jour les élèves observent les évolutions (éventuelles) du poisson et lui donnent à manger. Ils peuvent changer l'eau une fois par semaine (en remplissant des bouteilles et en les vidant dans l'aquarium).



Atelier n°13

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</p> <p>Affiner son écoute</p> <p>Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons</p>	Atelier écoute musicale	Aider à la mémorisation des comptines, aider à faire du lien entre les différentes chansons et comptines étudiées en classe.	<p>1 : Devant ou à côté de l'élève</p> <p>En guidance imitative ou visuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève :</p> <p>En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : proposer à un ou plusieurs élèves de choisir une comptine sur un support visuel pour l'écouter ensuite à une table dans un lieu identifié pour ce temps. Ce temps peut permettre de réinvestir et de faciliter l'apprentissage des comptines étudiées en classes. L'écoute avec un casque peut également permettre à l'élève de s'apaiser et d'avoir un petit temps calme



Atelier n°14

Compétences du socle	Compétences des programmes	Atelier proposé	Compétences travaillées	Guidance à prioriser
<p>Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage des arts et du corps</p>	<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</p> <p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p>	<p>Parcours moteur</p>	<p>Affiner les conduites motrices développées dans le parcours</p> <p>Améliorer la coordination motrice globale</p> <p>Développer la proprioception</p> <p>Se repérer dans l'espace et dans le temps</p>	<p>1 : Derrière l'élève : En guidance physique totale ou partielle</p> <p>2 : Devant ou à côté de l'élève guidance imitative ; visuelle</p> <p>2 : Eloigné de l'élève : En guidance environnementale</p>

Proposition de mise en œuvre : préparer un parcours intégrant plusieurs conduites motrices à effectuer (escalader, sauter, ramper...). Pensez à structurer le parcours en boucle afin de lui donner un début et une fin. Prendre appui sur emploi du temps visuel pour déterminer le nombre de tour de parcours à effectuer. Chaque obstacle peut également faire l'objet d'une photo ou pictogramme précisant la conduite motrice à adopter.

