

# Débuter en Grande Section de maternelle

MARIE GOËTZ-GEORGES



**RETZ**

[www.editions-retz.com](http://www.editions-retz.com)

9 bis, rue Abel-Hovelacque

75013 Paris

*Je remercie Valérie Menez, directrice de l'école  
Victor-Hugo à Montesson et ses élèves pour m'avoir  
permis de tester les projets présentés.*

**Direction éditoriale :** Sylvie Cuchin  
**Édition :** Adeline Guérin-Grimouille – Joëlle Gardette  
**Réalisation :** LaserGraphie  
**Illustrations :** Marie Morey  
**Photographies :** Marie Goëtz-Georges  
**Corrections :** Bérengère de Rivoire

© Retz 2010  
ISBN : 978-2-7256-2929-2

# Sommaire

Préambule .....	5
<b>Introduction : Penser sa pratique</b>	
Les enjeux de la GS .....	9
Comment construire son enseignement ?.....	13
<b>1. Les incontournables de la gestion de la classe.....</b>	
Chapitre 1 • <b>Du côté de la classe</b> .....	21
La rentrée des classes .....	21
Aménager la classe.....	27
L'affichage en classe .....	29
Gérer les activités d'apprentissage.....	30
Gérer le temps .....	42
Chapitre 2 • <b>Du côté de l'élève</b> .....	47
Développer l'autonomie .....	47
Gérer les individualités et les difficultés.....	48
Chapitre 3 • <b>Du côté des parents</b> .....	59
Chapitre 4 • <b>Du côté de l'équipe</b> .....	61
Les ATSEM.....	61
Le directeur.....	62
Les enseignants.....	63
<b>2. Propositions d'activités à mener en classe</b>	
Chapitre 5 • <b>Les activités collectives ritualisées</b> .....	69
Les apprentissages ritualisés .....	70
Les rituels de vie de classe .....	80
Les rituels cognitifs .....	86

Chapitre 6 • <b>Les activités disciplinaires hebdomadaires</b> .....	89
Repères didactiques .....	89
Chapitre 7 • <b>Propositions de projets filés et de projets périodiques</b> ..	116
Les projets filés .....	117
Les projets périodiques .....	124
<b>3. Créer des outils de travail pour l'élève</b>	
Chapitre 8 • <b>Les traces écrites</b> .....	159
Chapitre 9 • <b>Le classeur de productions et d'exercices</b> .....	161
<b>4. Gérer les outils de travail de l'enseignant</b>	
Chapitre 10 • <b>Les classeurs et les porte-vues référentiels</b> .....	165
Les programmations et les progressivités .....	165
Les évaluations .....	167
Les projets d'école et de classe .....	171
Les documents administratifs .....	173
<b>Contenu du CD-Rom</b> .....	174

# Préambule

Âgés de 4 à 6 ans, les élèves de grande section (GS) devront, à la fin de l'année scolaire, être prêts à rentrer à l'école élémentaire. Appartenant à la fois au cycle des apprentissages premiers (cycle 1) et au cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), cette classe charnière doit mener tous les élèves à la porte d'entrée de la lecture, de l'écriture et du calcul. Si les exigences sont plus précises et les activités plus structurées qu'en petite et moyenne sections, la GS fait cependant encore partie intégrante de l'école maternelle, la pédagogie de celle-ci s'appuyant, comme le soulignent les programmes de 2008, « sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir<sup>1</sup> ». Il s'agit ainsi d'« aider chaque enfant, selon des démarches adaptées, à devenir autonome et à s'approprier des connaissances et des compétences afin de réussir au cours préparatoire les apprentissages fondamentaux<sup>2</sup> » tout en laissant à chacun « le temps de s'accoutumer, d'observer, d'imiter, d'exécuter, de chercher, d'essayer, en évitant que son intérêt ne s'étiolle ou qu'il ne se fatigue<sup>3</sup> ». Si le but de la GS, qui clôt l'école maternelle, est de permettre aux enfants d'avoir les acquis les plus solides possibles pour éviter de rencontrer des difficultés scolaires en CP, puis dans les classes ultérieures, il est encore possible de prendre du temps pour que chaque enfant comprenne : il s'agit de manipuler, d'expérimenter et de créer, en garantissant des expériences mentales riches et variées qui donneront les matériaux nécessaires pour faire

---

1. *Qu'apprend-on à l'école maternelle ? Les nouveaux programmes 2008-2009*, SCÉRÉN/CNDP, 2008, p. 19.

2. *Idem.*

3. *Idem.*

des liens entre les apprentissages. C'est sur ces liens que pourront s'édifier les apprentissages du cycle 2.

Dans une première partie théorique, cet ouvrage propose des principes généraux de conduite pédagogique éclairés par quelques éléments du développement cognitif de l'enfant et des processus d'apprentissage.

Dans une seconde partie pratique, il propose d'aborder la classe de façon à ce que chaque domaine disciplinaire soit uniformément travaillé tout au long de l'année, et guide l'enseignant vers une approche des apprentissages par compétences. Cette méthode se réalisera au travers du cadrage précis de l'emploi du temps et dans l'organisation réfléchie des ateliers.

L'ouvrage redéfinit les enjeux de chaque domaine disciplinaire afin de conduire au plus juste les activités d'apprentissage. Enfin, il offre la possibilité de faire cheminer les élèves dans les apprentissages fondamentaux à travers deux projets annuels et dans les découvertes incontournables de la GS à travers cinq projets disciplinaires.

## Gérer le temps

### ● L'emploi du temps

Le but d'un emploi du temps consiste à organiser des plages horaires fixes d'enseignement des disciplines, à respecter les différentes phases de construction des nouveaux savoirs et à multiplier les modes de regroupement pour favoriser les interactions pédagogiques. L'enseignant doit également favoriser l'autonomie des élèves pour s'assurer une disponibilité totale auprès d'un groupe et connaître la disponibilité des salles dans l'école (motricité, vidéo, ateliers...). C'est dire que l'emploi du temps doit être réfléchi et la programmation des activités anticipée et pensée.

L'absence d'horaires disciplinaires en maternelle vise à respecter le rythme des élèves mais aussi à articuler les activités autour de projets favorisant le sens et la création de liens. Les projets permettent un rapprochement transdisciplinaire qui encourage le travail par compétences. Cependant, ce manque de cadre peut s'avérer déroutant pour l'enseignant débutant. C'est pourquoi nous proposons une organisation très disciplinaire, le but étant, d'une part, de rassurer l'enseignant quant à la possibilité de couvrir l'ensemble du programme et de bien identifier toutes les compétences, et, d'autre part, de permettre aux élèves de catégoriser le savoir pour le comprendre (et donc mieux l'apprendre).

Deux tableaux visent à aider l'enseignant débutant à mieux gérer son temps :

Le tableau « Répartition des domaines par volume horaire en GS » (également disponible dans le CD-Rom, « **Documents** – 5.Domaines-volume\_horaire ») distingue le volume horaire hebdomadaire à dédier aux différentes activités d'un même domaine, et précise la durée des séances à consacrer à chacune.

Le tableau « Exemple d'un emploi du temps hebdomadaire en GS » (également disponible dans le CD-Rom, « **Documents** – 6.Employ-temps\_hebdo ») répartit domaines et activités sur les jours de la semaine (rituels, activités en petits groupes, ateliers en autonomie...), et précise le temps d'apprentissage. Voir page ci-contre.

## Répartition des domaines par volume horaire en GS

Domaines disciplinaires	Volume horaire hebdomadaire après récréations (4 h hebdo)	Durées quotidiennes des enseignements	Répartition par sous-domaines		Durée des séances	Ventilation des séances sur la semaine				
						Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	
S'approprier le langage Découvrir l'écrit	2 h 30	2 h	Échanger, s'exprimer		20 min					
			Comprendre							
			Progresser vers la maîtrise de la langue		10 min					
			Se familiariser avec l'écrit	Découvrir les supports de l'écrit		30 min				
				Découvrir la langue écrite						
			Contribuer à l'écriture de texte							
			Se préparer à apprendre à lire et à écrire	Distinguer les sons de la parole		30 min				
				Aborder le principe alphabétique						
				Apprendre les gestes de l'écriture		20 min dirigé				
				10 min autonome						
Devenir élève	2 h	30 min	Vivre ensemble		30 min					
			Coopérer et devenir autonome							
			Comprendre ce qu'est l'école							
Agir et s'exprimer avec son corps	2 h	30 min	Activités physiques de déplacement		30 min					
			Activités de coopération et opposition		30 min					
			Activités d'expression à visée artistique		30 min					
Percevoir, sentir, imaginer, créer	3 h	1 h	Le dessin		15 min					
			Compositions plastiques		30 min					
			L'écoute		30 min					
			La voix		15 min					
Découvrir le monde	4 h	1 h	Les objets et la matière		45 min					
			Le vivant							
			Découvrir les formes et les grandeurs							
			Approcher les quantités et les nombres		5 min (jeux)					
			Se repérer dans le temps		10 min					
			Se repérer dans l'espace							
Total	20 h	5 h (1 h de récréation)								



# Propositions de projets filés et de projets périodiques

Les activités disciplinaires hebdomadaires permettent de mettre en œuvre l'ensemble du programme. L'enseignant peut donc, sur les plages des ateliers, lancer des projets moins dépendants des besoins didactiques des élèves, plus proches des intérêts de la vie de classe et surtout fédérateurs. Ces projets sont toutefois en lien avec les domaines disciplinaires, renforçant ainsi ce qui a été fait en activité fixe et hebdomadaire.

Les **projets périodiques** proposés dans ce chapitre répondent aux enjeux de l'année de GS: devenir élève, se connaître, jouer avec les sons et la langue pour se préparer à lire et à écrire.

Les **projets filés**, à mener sur l'année, répondent, eux, aux missions de l'école: apprendre et comprendre des concepts fondamentaux et se socialiser par la culture.

Les projets périodiques et filés sont à travailler parallèlement aux autres thèmes et axes de projet d'école.

La programmation suivante peut être envisagée :

Périodes	Projets filés		Projets périodiques
1	Le cahier des savoirs		Le cahier de l'élève
2			L'abécédaire
3			Le livre animé sur le corps humain
4		Le cahier pour grandir	L'affiche des animaux fantastiques
5			Le cahier d'œuvres d'art

# Les projets filés

Les projets filés répondent aux deux principaux enjeux de la GS :

- acquérir les compétences, les connaissances et les attitudes nécessaires pour réussir un CP ;
- préparer l'enfant à devenir un élève.

Comme ces projets englobent tous les apprentissages de l'année, ils ne peuvent se réduire à une période.

## ● Le cahier des savoirs

**Objectifs :**

- Mettre les élèves dans une situation d'apprenants.
- Consigner toutes les activités relatives aux compétences de fin de cycle dans un cahier qui servira de mémo en CP.

**Compétences :**

- Réaliser un objet selon un désir.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- Se repérer dans l'espace d'une page.
- Dire ce que l'on apprend.

**Matériel :**

- Un grand cahier (24 x 32 cm) de 120 pages.
- Le référentiel de compétences pour l'élève (« *Documents – 10.Competences\_simplifiees* »).

**Durée :** De septembre à juin<sup>1</sup>.

Le cahier des savoirs est utilisé en complément du cahier d'activités. Cet outil, considéré comme une encyclopédie du savoir de GS, n'a de sens que s'il entre dans une véritable liaison GS-CP (il suivra donc l'enfant lors de son entrée à l'école primaire).

Ce cahier est une compilation de fiches portant sur toutes les compétences arrêtées par le conseil de cycle pour l'année de GS. Chaque page contient une compétence et les activités menées en classe pour y parvenir. Ainsi, chaque page est complétée au gré des activités menées tout au long de l'année<sup>2</sup>.

1. Aucune indication temporelle n'est donnée car ce projet dépend des progressions des élèves et des programmations de l'enseignant.

2. Pour les compétences liées au lexique, réserver six pages pour chacun des domaines disciplinaires de l'école ou catégories choisies par la classe (voir p. 73, la séance ritualisée sur le vocabulaire). Pour la lecture, laisser une dizaine de pages pour inscrire les sons.

Ce projet se réalise en trois étapes.

### **1<sup>re</sup> étape : Annoncer le projet aux élèves**

En début d'année, l'enseignant prépare les élèves en leur demandant ce qu'est « apprendre ». Après les premières questions très générales, induire les réponses avec des exemples concrets. Les élèves ayant une vision synchrétique, chaque exemple donné est, pour eux, une définition.

#### ***Exemples de questions/réponses :***

- Qu'est-ce qu'apprendre ? *C'est savoir faire des choses dans sa tête.*
- Qu'est-ce que tu apprends à l'école ? *On apprend pour lire tout seul.*
- Qu'est-ce que tu as appris ? *J'ai appris à faire de l'écriture.*
- Est-ce que tu apprends dans d'autres endroits qu'à l'école ? *On peut apprendre au judo à faire la bagarre.*
- À quoi ça sert d'apprendre ? *À savoir des choses, à grandir, à gagner des sous pour aller en vacances, à faire des choses qu'on ne fait pas quand on est petit.*
- Comment apprends-tu ? *En allant à l'école, en lisant des livres.*
- Quand tu ne sais pas, comment fais-tu ? *On me montre, je regarde et je fais pareil, c'est parce que j'ai oublié.*
- Ça veut dire quoi oublier ? *Ça veut dire qu'on a plus rien dans la tête.*

**Remarque :** le rapport à l'apprentissage chez les enfants est centré sur les actions. L'enseignant se doit d'instaurer dans sa classe une confrontation quotidienne aux savoirs et à la gestion mentale.

L'enseignant explique aux élèves qu'ils devront retenir des savoirs qui leur seront utiles au CP et même après<sup>3</sup>. À partir de cet échange, il leur présente le projet : tous les savoirs acquis cette année seront notés dans le cahier de savoirs. Il leur montre un cahier et leur lit les compétences simplifiées notées sur chacune des pages. Il explique le fonctionnement de cet outil : à chaque fois qu'un exercice servira à mieux savoir (*lire ici une compétence à titre d'exemple*), on notera ce que l'on a fait et appris sur la page concernée. Il convient de prendre soin de rédiger les constats faits lors de cette première étape et coller cette trace écrite sur la page de garde du cahier.

3. Voir aussi le dossier philo de *Pomme d'Api*, n° 520, juin 2009.

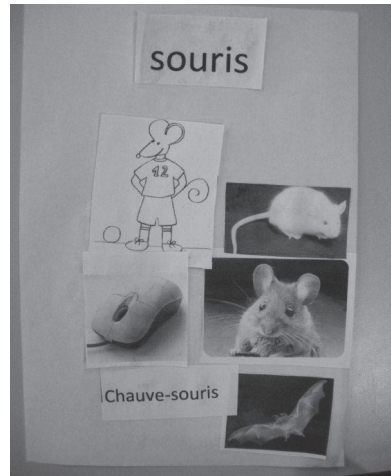
## 2<sup>e</sup> étape : Remplir le cahier durant toute l'année scolaire

À chaque bilan d'activité (voir pp. 87-88, séance ritualisée), les élèves sont invités à coller (surtout en début d'année) ou à recopier la petite trace écrite de l'activité en lien avec la compétence de la page.

### *Quelques spécificités*

- **Pour la compétence « *Connaître des mots nouveaux* »**

Les pages relatives à cette compétence sont construites sur le modèle du cahier des mots nouveaux ; un onglet correspond à un domaine disciplinaire : « Les mots que j'apprends en salle de motricité / quand je fais des sciences / etc. ». Sur ces pages, les élèves reportent les mots appris collectivement, en atelier, en regroupement ou individuellement dans des situations duelles avec l'enseignant. Les mots sont accompagnés de plusieurs photos afin de favoriser la construction du concept. Pour entrer dans la lecture et comprendre des textes littéraires, l'enfant doit se détacher des représentations premières qui sont liées à son expérience. Ainsi, sous le mot « roue », on collera l'image de différentes roues (roue à aube, roue de voiture, roue de vélo, etc.). Ce travail peut faire l'objet d'une recherche dans une banque d'images sur Internet.

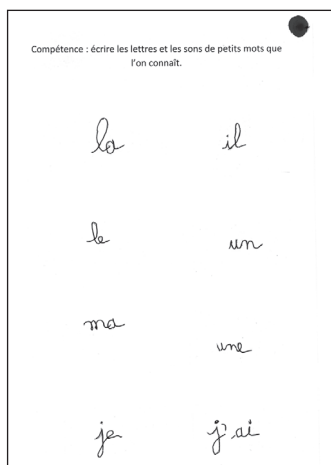


- **Pour la compétence « *Écrire les lettres et les sons de petits mots que l'on connaît* »**

L'apprentissage de la correspondance graphie-phonie doit se faire à partir de mots connus, comme les jours de la semaine ou les mots courants de la classe. L'apprentissage global (l'enfant reconnaît le mot écrit comme une image et y attribue un son signifiant : le mot-oral), bien qu'inévitable, n'est pas préconisé par les programmes, qui privilégient la compréhension d'un code. Le mot doit être découpé en syllabes et codé graphiquement. Il faudra donc bien distinguer les activités de copie des activités d'encodage. Afin de s'assurer que l'enfant transcrit bien un mot dont il a compris la correspondance graphie-phonie, on privilégie la dictée ; en effet, si un mot est écrit sous la dictée, c'est que l'élève ne fait pas que le reconnaître : il sait le lire.

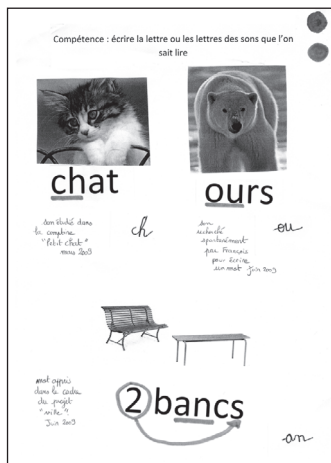
## 2. Propositions d'activités à mener en classe

Ainsi, dans cet espace du cahier des savoirs, aucun mot n'est recopié. On y trouve donc tous les mots que l'enfant sait écrire sans modèle.



### • Pour la compétence « Écrire la lettre ou les lettres des sons que l'on sait lire »

Les pages relatives à cette compétence sont construites comme un répertoire des mots connus accompagnés de leur photo. On identifie, dans ces mots, le son étudié (en début, au milieu ou en fin de mot) par un symbole choisi et on retrace la ou les lettre(s) en dessous.



### 3<sup>e</sup> étape : Présenter le cahier aux parents

En fin d'année, le cahier est présenté aux parents. Chaque élève place son cahier sur sa table et accueille ses parents dans la classe. L'enseignant ou

un élève expose le principe de ce cahier à l'assemblée, puis chaque enfant explique individuellement son projet de travail à ses parents. Les parents sont invités à consulter ce cahier pendant les grandes vacances et ils peuvent faire le lien avec un éventuel cahier de vacances.

## ● Le cahier pour grandir

**Objectif :** Se connaître et avoir envie de grandir.

**Compétences :**

- Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- Écouter, aider, coopérer.
- Demander de l'aide.
- Éprouver de la confiance en soi.
- Contrôler ses émotions.
- Identifier les adultes et leur rôle.
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires.

**Matériel :**

- Un cahier petit format.
- Une feuille à dessin pour la couverture.
- Un appareil photo.

**Durée :** 8 à 12 semaines.

Le cahier pour grandir a pour objectif d'aider l'élève à prendre des repères dans la construction de son identité (qui je suis) et de sa personnalité (ce qui caractérise mes attitudes, sentiments, aptitudes, intérêts, habitudes...). Dans le prolongement du cahier de l'élève et en parallèle au cahier sur le corps humain, ce projet permet à l'élève de conserver la trace de toutes les activités pour se socialiser, comprendre comment vivre ensemble, devenir un être humain, un citoyen et un élève épanoui.

Pour avoir envie de grandir, l'élève doit avoir envie de s'impliquer dans son environnement: envie de faire un métier, d'aider les autres, de préserver sa planète, de se préserver, etc., et pour cela, il doit se connaître. Dans ce cahier, l'élève écrira les textes issus des discussions menées après différentes activités en lien avec tous ces thèmes. Chaque thème faisant l'objet de recherches, d'expériences et de découvertes (sorties), ce projet se construit dans le temps.

Ce cahier est composé de quatre parties, à identifier avec des onglets :

- Je grandis chez moi et à l'école.
- Plus tard, je serai...
- J'ai des droits et des devoirs.
- Je suis un citoyen.

# Contenu du CD-Rom

## A – Annexes

1. Exemple d'activités proposées autour du projet « Le cahier de l'élève »
2. Exemple d'activités proposées autour du projet « Un album animé du corps humain »
3. Fœtus
4. Le tube digestif
5. Le système urinaire
6. Le système pulmonaire
7. Un squelette articulé
8. Bonnes et mauvaises conduites
9. Exemple d'activités proposées autour du projet « Réaliser une affiche sur les animaux fantastiques »
10. Activités autour d'un projet (grille vierge)

## B – Documents de référence

1. Liaison des compétences - Grande Section (GS) / Cours Préparatoire (CP)
2. Mise en perspective des apprentissages à mener en GS et des compétences à acquérir en fin de cycle 2
3. Découpage disciplinaire et mise en oeuvre dans les outils pour l'élève
4. Les différentes activités d'une classe de GS
5. Exemple de répartition des domaines par volume horaire en GS
6. Exemple d'un emploi du temps hebdomadaire en GS
7. Exemple d'un emploi du temps hebdomadaire détaillé en GS
8. Les difficultés scolaires et leur prise en charge
9. Exemple de compte-rendu de la réunion de rentrée parents/enseignant
10. Les compétences simplifiées pour le cahier des savoirs

## C – Grilles pour l'enseignant

1. Fiche de préparation de séquence (grille vierge)
2. Fiche de préparation de séance (grille vierge)
3. Fiche de préparation de séance de découverte du monde (grille vierge)
4. Fiche de préparation de séance d'APS (grille vierge)
5. Feuille de route pour l'ATSEM (grille vierge)
6. Fiche de suivi d'un élève en difficulté (grille vierge)
7. Exemple de planification des rituels sur la période 1
- 7bis. Planification des rituels sur une période (grille vierge)
8. Exemple de répartition des comptines et des chants sur les 5 périodes de l'année
- 8bis. Répartition des comptines et des chants sur les 5 périodes de l'année (grille vierge)

## D – Les progressivités

1. Progressivité de cycle - « Mathématiques » (grille vierge)
2. Progressivité de cycle - Découvrir le monde / Découvrir le vivant (grille vierge)
3. Progressivité de cycle - Découvrir le monde / Découvrir la matière et les objets (grille vierge)
4. Progressivité de cycle - Découvrir le monde / Découvrir l'espace géographique et le temps historique (grille vierge)
5. Progressivité de cycle - Langage oral / Énonciation en réception et en production (grille vierge)
6. Progressivité de cycle - Langage oral / Maîtrise de la langue : syntaxe et vocabulaire (grille vierge)
7. Progressivité de cycle - Langage écrit / Le texte (grille vierge)
8. Progressivité de cycle - Langage écrit / Code et phonologie (grille vierge)
9. Progressivité de cycle - Langage écrit / Les gestes de l'écriture (grille vierge)
10. Progressivité de cycle - Devenir élève (grille vierge)
11. Progressivité de cycle - Agir et s'exprimer avec son corps (grille vierge)
12. Progressivité de cycle - Percevoir, sentir, imaginer, créer / La voix et l'écoute (grille vierge)
13. Progressivité de cycle - Percevoir, sentir, imaginer, créer / Le dessin et les compositions plastiques (grille vierge)



## **E – Les programmations**

1. Exemple de programmation du langage
- 1bis. Programmation du langage (grille vierge)
2. Programmation des productions d'écrits et des lectures de différents types de textes (grille vierge)
3. Programmation des lectures littéraires (grille vierge)
4. Programmation des « mathématiques » (grille vierge)
5. Programmation des expériences relatives à la notion de temps (grille vierge)
6. Programmation des sciences (grille vierge)
7. Programmation des études et des créations d'œuvres artistiques (grille vierge)
8. Programmation annuelle d'APS (grille vierge)
9. Exemple de programmation d'APS pour la période 1
- 9bis. Programmation d'APS pour la période 1 (grille vierge)

## **F – Documents d'évaluation**

1. Fiche de suivi pour l'évaluation d'une compétence en GS (grille vierge)
2. Exemple d'évaluation de la motricité
- 2bis. Évaluation de la motricité (grille vierge)
3. Grille d'évaluation sur le vif (grille vierge)
4. Éléments pour fabriquer l'échelle de progrès