



SITUATIONS PEDAGOGIQUES

PNEM-1 2021



Doctorant AKILIMALI BAMALEMBUKO PASCAL
Akilipas52@gmail.com

01 DECEMBRE 2023

URETIC
ECODISP/BUKAVU

Ministère de l'enseignement primaire, secondaire et technique

Direction des programmes scolaires et matériel didactique

Service national de formation du personnel de l'enseignement maternel

Programme National de l'Enseignement maternel 2021

Programme de la première maternelle

Compétence de base 1 (CB1) : Développer ses capacités intellectuelles, communicatives et artistiques par la manipulation des objets, des nombres et des chiffres dans les situations de la vie courante.

1- Activités de langage

Sous-activité 1 : élocution

Définir les objets par leurs qualités et parties

Définir des objets par leurs usages

Découvrir les noms des êtres / choses par des questions

Identifier des êtres et des choses (Exercices d'identification)

Répondre aux questions posées → contenu Exercices de questions – réponses

Faire des exercices d'imprégnation → Exercices d'imprégnation

Sous-activité 2 : Pré-lecture

Indications méthodologiques

Enumérer les objets après visualisation ---> Exercices de mémoire visuelle : Enumération des objets après visualisation. Méthodologie : Disposer d'objets, d'images ou des formes qu'on peut présenter puis retirer et demander qu'on énumère, qu'on décrive ou qu'on reproduise. L'institutrice fera répéter les sons pour développer la mémoire auditive.

[À l'aide des matériels ou illustration appropriés, introduire progressivement les structures élémentaires du français fondamental.]

Objectif

-Décrire les images illustrant une situation vécue. Description des images illustrant une situation vécue.

-Reproduire une forme de mémoire

-Prononcer correctement les noms des objets présentés à travers les images (lecture d'images) ;

-Décoder une situation présentée sur images (lecture par image)

Contenu

Exercice d'enrichissement du vocabulaire.

- Lecture d'images. (Tomate : associez les noms aux images correspondantes)

(à mettre ici)

- Lecture par images. (Ordinateur, banane)

(à mettre ici)

- Prononciation correcte des objets présentés à travers les images (lecture d'images) ex :
cartable : clic-->son

Je découvre les chiffres représentant les nombres d'objets

16-collectionner-2-objets [Math-mat1-exercices] - JCLic test player

comptez puis cliquer sur la collection deux objets!

résultat	essais	temps
0	0	22

Activité en cours

Sous-activité 3 : Contes, saynètes & récitation

(Rien ici)

2- Activités sensorielles

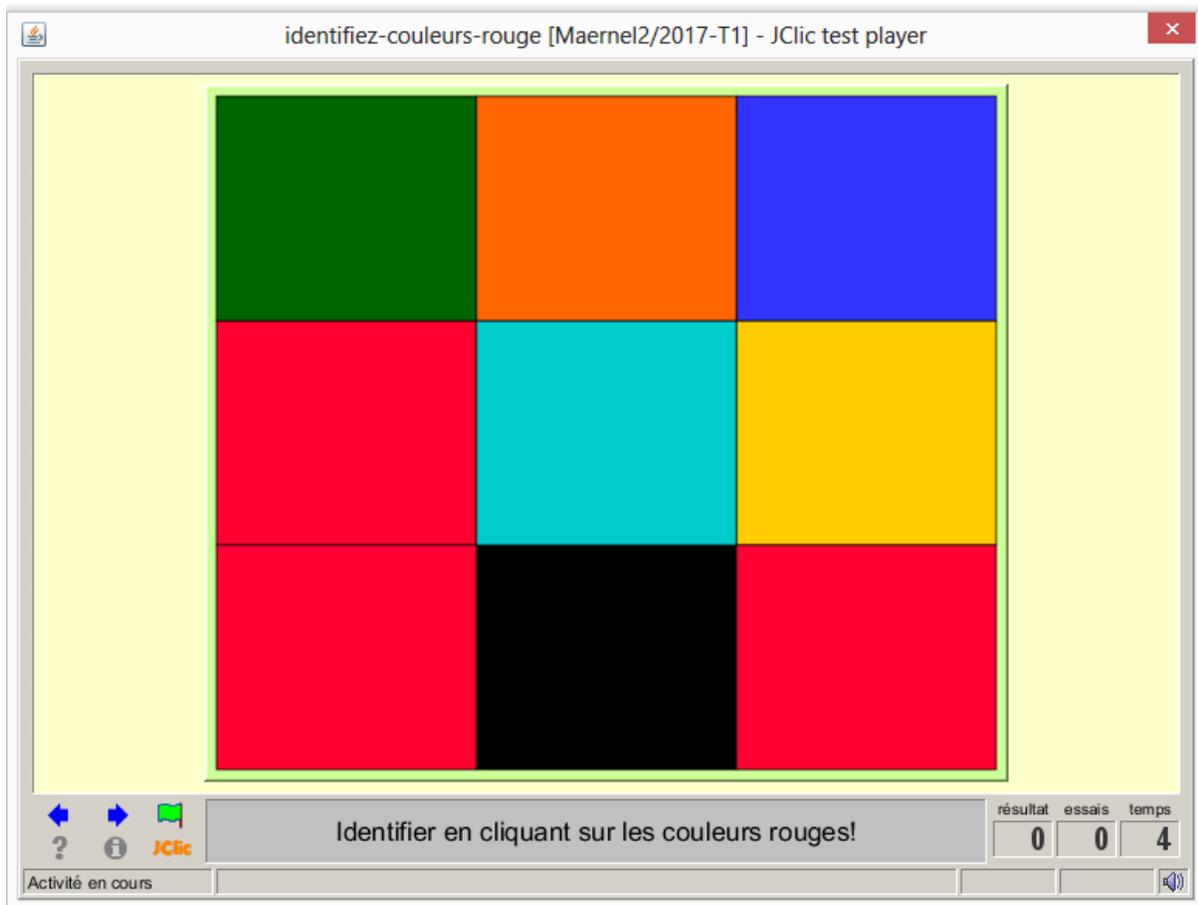
Exercices visuels : Disposer d'un matériel bien choisi permettant aux enfants de voir divers êtres, choses ou objets; leur nature et certains de leurs traits (couleur, formes, lacunes, grandeur)

L'évaluation portera sur la capacité d'observation et de reconnaissance des objets par l'enfant.

- Reconnaitre à la vue des personnes et des choses ainsi que leurs traits
- Distinguer des êtres, des choses et leurs traits caractéristiques par la vue
- Identifier les couleurs fondamentales (rouge, bleu, jaune)
- Distinguer clair et sombre : Notion de clair et de sombre

Connaissances visuelles

Ex : la notion de couleur



Attention visuelle

Ex : Exercices lacunaires.

« je lis les images et j'entoure le son; i, dans les mots! »

27-lire-images-entoure-son-i [maternelle-PS] - JClc test player



la famille



la fille

lili



la pipe



livre

Cliquez ici pour vérifier votre réponse!

je lis les images et j'entoure le son; i, dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	14

Activité en cours

28-lire-images-entoure-son-a [maternelle-PS] - JCLic test player

la famille la fille

tatu

la tomate ananas

Cliquez ici pour Vérifier votre réponse

je lis les images et j'entoure le son; i, dans les mots!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

-Mémoire et discrimination visuelle

Ex : Jeu de KIM.

« Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles! »

29-Associez chiffres ensemble [maternelle-PS] - JClc test player

1	5
3	1
4	3
2	4
5	2

Associez ensemble les chiffres semblables de deux grilles!

résultat	essais	temps
0	0	10

Activité en cours

« Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille! »

30-Rechercher-associe-syllabes-n-semblables [maternelle-PS] - JClc test player

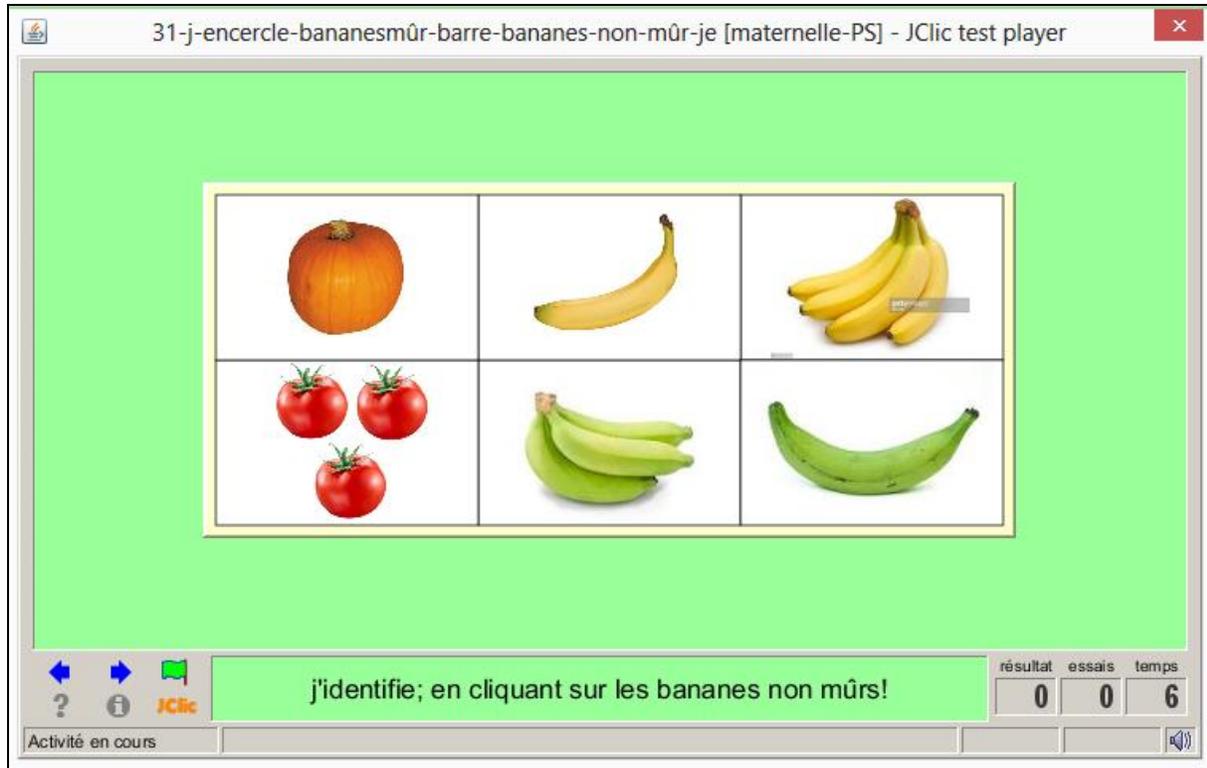
			na		nu
ne		na		ne	

Rechercher, Mémoriser l'emplacement de consonnes semblables dans la grille!

résultat	essais	temps
2	13	44

Activité en cours

« J'identifie en cliquant sur les bananes non mûres»



Exercices Auditifs:

-Distinguer des personnes et des choses en entendant leurs noms.

Exercices tactiles : (Disposer d'une matière bien choisie donnant aux Enfants l'occasion de bien manipuler les objets et découvrir les qualités, leurs propriétés, leurs températures, leurs matières, etc. L'évaluation portera sur la reconnaissance des objets à partir du toucher/clic)

- Manipuler divers objets

Exercices Gustatifs: (L'institutrice fera usage d'un matériel approprié qui permet à l'enfant de bien goûter et de reconnaître les goûts/saveurs voire déterminer certains produits, substances par leurs goûts)

Reconnaitre des goûts/ saveurs des substances

Identifier les aliments/boissons (substances) par leurs goûts

Exercices Olfactifs :(rien ici)

Exercices Kinesthésiques (de distinction de ces objets
(épais et mince – dur et mou – lourd et léger)

Prendre conscience de certaines qualités des objets : Attention kinesthésique : lourd-léger, fort- faible, dur-doux .

3- Activités mathématiques

Sous-activité 1 : Nombres et sens des opérations

Indications méthodologiques : L'instituteur/trice devra disposer de divers objets (selon le thème en étude : crayons, gommes, cailloux, craies, etc.) ou des jouets facilement manipulables pouvant offrir aux enfants l'occasion de former des tas, de les associer aux symboles chiffrés. Ceux-ci pourront être reproduits/dessinés. Le matériel réuni par l'instituteur/trice servira aussi à effectuer les augmentations et les diminutions

Nombres

-Comparer 2 tas d'objets : Notion de quantité : peu – beaucoup

“J'identifie la Collection de peu d'images”

1-peu-d'objets [Math-mat1-exercices] - JCLIC test player

résultat	essais	temps
0	0	22

Identifier, puis cliquer sur la collection, de peu d'images!

Activité en cours

« J'identifie puis clique sur la Collection de beaucoup d'images ronds»

3-bcp-d'objets [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Identifier, puis cliquer sur la collection, de beaucoup de ronds

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

« J'encercle la collection/ensemble de beaucoup d'images »

2-beaucoup-peu-ecole [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Encerclez beaucoup d'images tomate!

résultat	essais	temps
0	0	11

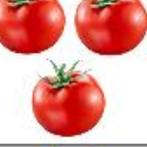
Activité en cours

- Exprimer la présence d'un objet ou son absence : Idée des nombres 0 et 1

« je clique dans la case vide ,sans chiffre »---grille à créer »

- Percevoir les nombres : 0, 1, 2 et 3(Perception des nombres 0, 1,2 et 3)

Mathématique-objets-deux-Identification-cellules-Mat1 [Maternelle1] - JClic test player

Identifiez, comptez puis cliquez chaque fois sur l'ensemble de deux objets!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

-Compter les nombres de 0 à 3

« Compter puis cliquer sur la collection de deux objets »

16-collectionner-2-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player

comptez puis cliquer sur la collection deux objets!

résultat	essais	temps
0	0	22

Activité en cours

« Cliquer sur la collection de trois objets »

8-collectionner-3-objets_2 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

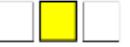
comptez puis cliquer sur la collection trois objets!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

« Identifier, compter puis cliquer chaque fois sur l'ensemble de trois objets »

Mathématique-objets-trois-Identification-cellules-Mat1 [Maternelle1] - JClc test player

Identifiez, comptez puis cliquez chaque fois sur l'ensemble de trois objets!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« cliquer sur tous les chiffres 1 dans la grille »

13-cliquer-chiffre-1 [Math-mat1-exercices] - JClc test player

2	2	1	2	1	2
2	3	4	8	1	1
7	1	3	1	3	1

Cliquez, sur tous les chiffres, 1, de cette grille!

résultat	essais	temps
5	5	8

Activité en cours

14-cliquer-chiffre-2 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

3	2	3	2	7	1
1	2	2	1	3	8
1	1	2	4	1	1

bravo! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
5	5	3

Activité terminée!!

15-cliquer-chiffre-3 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

1	1	2	1	3	2
2	7	1	3	1	3
3	8	1	3	4	2

bravo! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
5	5	25

Activité terminée!!

- Associer le symbole chiffre à la quantité correspondante : Symbolisation des nombres 0, 1, 2 et 3

1-nombre-objets-1-2-pge-8 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

je compte et associe le nombre d'objets de chaque collection!

résultat	essais	temps
1	1	18

Activité en cours

« j'associe les images aux chiffres convenables »

Associez-chiffre-aux-images-convenables [Maternelle1] - JClic test player

j'associe les images; aux chiffres convnables!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

« j'associe les chiffres au nombre correspondant d'images »

18-associez-chiffre-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	19

Activité en cours

« j'associe les chiffres au nombre correspondant d'images »

24-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	6

Activité en cours

« Relier les chiffres aux nombre d'images correspondantes »

Reliez-image-au-chiffres-correspondant [Maeriel2/2017-T1] - JCllic test player

résultat	essais	temps
0	0	1

Recommencer l'activité

Activité en cours

1. Association des objets selon certains critères (1, 2,3).

math-associe-image-chiffre [Maternelle1] - JCllic test player

j'associe les images; aux chiffres convnables!

résultat	essais	temps
0	0	17

Activité en cours

17-associez-chiffre-objets [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	8

Activité en cours

25-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

23-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClc test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	17

Activité en cours

27-completez-chiffres-convenables-images_2 [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

31-completez-chiffres-convenables-images [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
1	1	15

Activité en cours

9-collectionner-3-objets [Math-mat1-exercices] - JClic test player

Associez les chiffres au nombre correspondant d'images!

résultat	essais	temps
0	0	27

Activité en cours

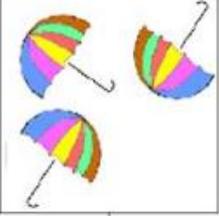
complete-chiffres-ensemble-images [Maernel2/2017-T1] - JCllic test player

Je complète les étiquettes avec les chiffres correspondant au nombre d'images;!

résultat	essais	temps
3	3	18

Activité en cours

math-complete-les-chiffres-convenables_2 [Maternelle1] - JClic test player

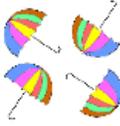


je complète avec les chiffres convenables aux images!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

associe-images-chiffres-correspondants [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

			1 3 4 5 2
			
			
			
			

Reliez-image-au-chiffres-correspondant

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

« Je découvre les chiffres représentant les objets et je les relie au schème correspondant »

associe-chiffres-nombre-objets-correspondants [math-p1] - JClc test player

		4 0 2 3 5 1
		
		

je découvre le chiffres représentant le nombre d'objet ;
et je le relie au schème correspondant !

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

- Ecrire les chiffres 0, 1, 2 et 3

math-complete-les-chiffres-convenables [Maternelle1] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	20

je complète avec les chiffres convenables aux images!

Activité en cours

- Décomposer les nombres 1, 2 et 3

Compter, décomposer, recomposer, symboliser, écrire et dire quelques premiers nombres.

32-comptez-et-écrit_2 [Math-mat1-exercices] - JClc test player

je compte et donne deux tomates à Ogracia en le rangeant sur l'Abacus;!

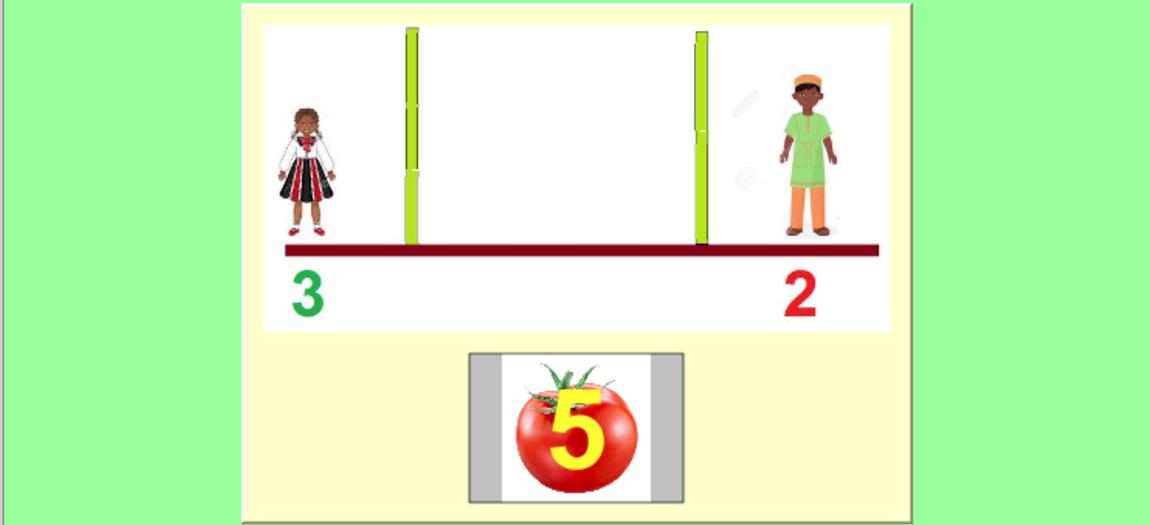
résultat	essais	temps
1	1	6

Activité en cours

- Recompose les nombres 1,2 et 3 → Recomposition, symbolisation, perception des nombres 1 et 2.

Composer et décomposer des nombres. → Ajouter et retrancher des objets - Partager des objets (fruits).

partage-tomates-5 [math-p1] - JClc test player



je partage 5 tomates; je donne trois à, Ogracia, et donne deux à, Owen,!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

- Citer les nombres 0, 1, 2 et 3: Litanie des nombres 0, 1, 2 et 3

“Je fais le Comptage de 0 à 3”.

comptage-1-3 [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

0	5	4
2	1	3

je compte de zéro à trois!

réultat essais temps

0 0 4

Activité en cours

Comparer des ensembles

j-indique-le-nombre-et-le-compare [math-p1] - JClc test player

j'indique le nombre contenu dans chaque collection et je le compare!

résultat	essais	temps
0	0	13

Sens des opérations

- Ajouter quelques objets à un tas (, Idée de l'addition

- Enlever quelques objets d'un tas (Idée de la soustraction)

-Effectuer concrètement et pratiquement certaines opérations mathématiques : addition, soustraction, multiplication, et division.

- L'addition

29-Former-ens-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClic test player

collectionnez les objets selon les critères en bas!

résultat	essais	temps
0	0	26

« Saisissez le nombre correspondant aux images, puis additionnez-les »

Additionner-les-nombres-images [info-mat-toutes] - JClic test player

Saisissez le nombre correspondant aux images, puis additionnez-les

résultat	essais	temps
0	0	14

« Additionne le nombre d'images des ensembles suivants;! »

Additionner-les-nombres-images_2 [info-mat-toutes] - JClc test player

$4 \text{ tomates} + 2 \text{ tomates} = \square$
 $2 \text{ chaussures} + 2 \text{ chaussures} = \square$
 $1 \text{ citrouille} + 2 \text{ citrouilles} = \square$

6

Additionne le nombre d'images des ensembles suivants;!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

- La soustraction

30-barrez-objets-hors-ensemble [Math-mat1-exercices] - JClc test player

bravo! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
2	2	13

Activité terminée!

retirer-un-objet-reste [math-p1] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	2

Je retire un objet dans la collection des images!

Activité en cours

« J'ajuste les images au nombres correspondant dans cette grille »

math-ajuster-image_6 [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

j'ajuste les images au nombre correspondant dans cette grille!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

-division

Sous-activité 2 : Espace et grandeurs

Espace et forme

- Acquérir des notions spatiales de situation / Notions spatiales : Individu par rapport à des objets et objets par rapport à l'individu ; 2 objets, l'un par rapport à l'autre.
- Découvrir les surfaces: (Les surfaces : le carré, le rectangle et le cercle)

92-colorer-seulement-Triangles [Math-maternelle-2] - JClic test player

cliquez en colorant, uniquement, les Triangles!

résultat	essais	temps
0	0	7

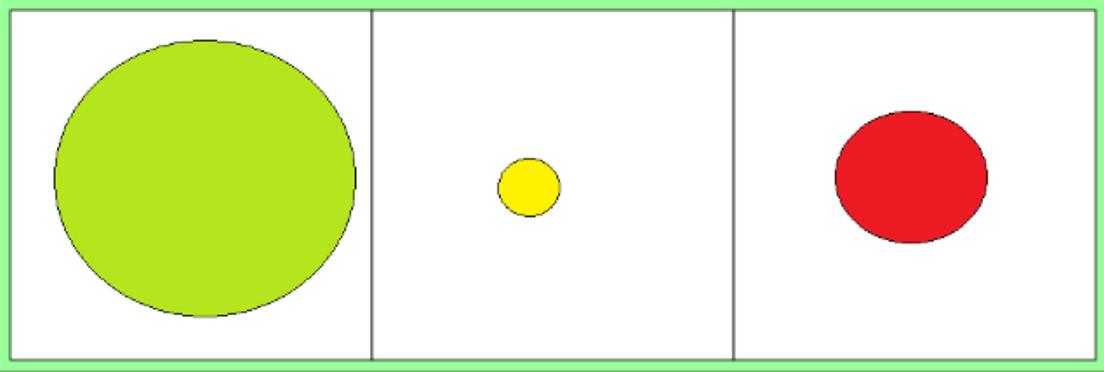
Activité en cours

- Découvrir les solides:(Les solides : objets épais, objets minces, objets creux.)

Grandeurs

-Acquérir des notions de grandeur -> Notions : grand- petit ; long- court ; étroit- large ; haut- bas ; gros- mince ; lourd – léger, etc.

4-petit-objet [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

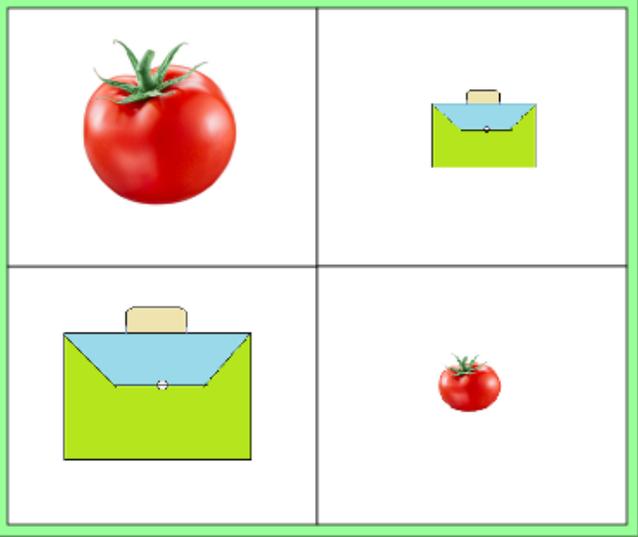


Identifier, puis cliquer sur le petit ronds!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

5-petits-objets2 [Math-mat1-exercices] - JCllic test player

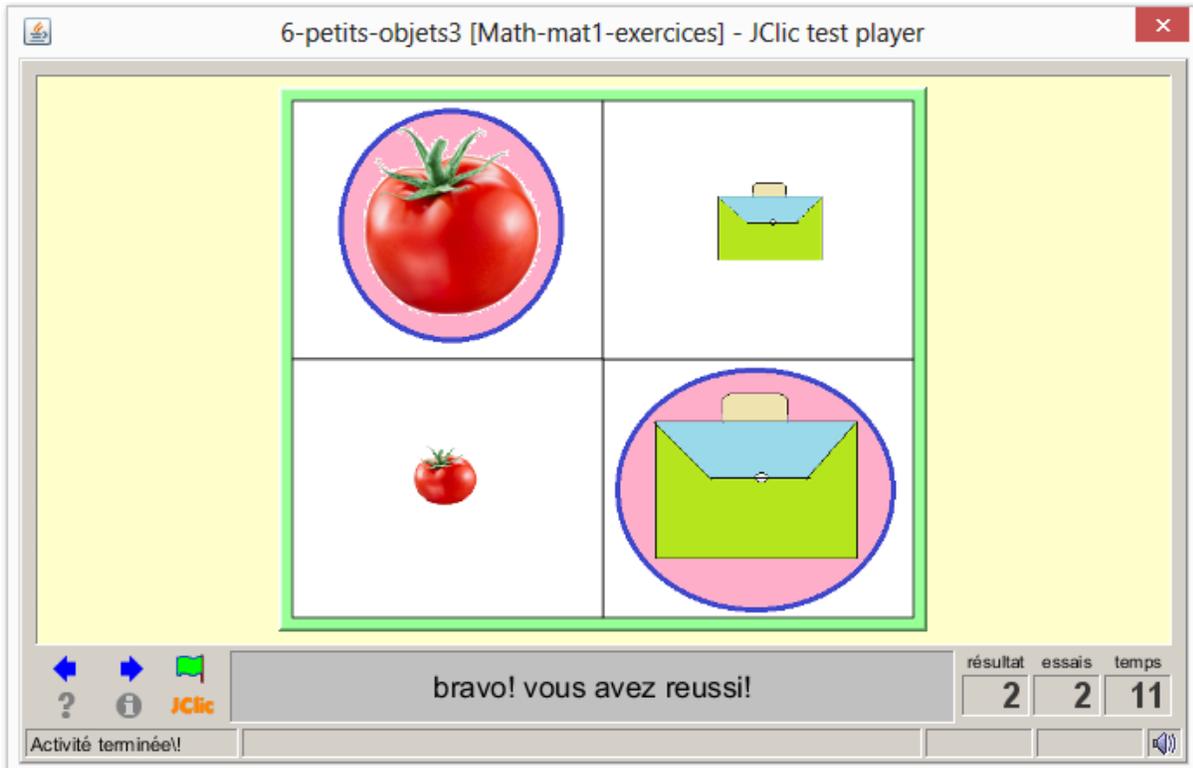


Cliquer, pour encercler les petits objets!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

Grand objet



Trier et classer les objets.

« Je range les courges; de la plus petite à la plus grande;! »



« je range les crayons; du plus long; au plus court;! »

ranger-du-plus-petit-au-plus-grand_2 [math-p1] - JCllic test player

je range les crayons; du plus long; au plus court;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Trier et classer les objets.

math-ordre-chiffre-1-2-_2 [Maternelle1] - JCllic test player

Rangez les courges selon l'ordre croissant; du petit au plus grand.

résultat	essais	temps
0	0	28

Activité en cours

« Classez les chiffres selon l'ordre croissant du petit au plus grand »

math-ordre-chiffre-1-2-3 [Maternelle1] - JClic test player

Classez les chiffres selon l'ordre croissant du petit au plus grand!

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

70-j-ordonne-des-nombre-de-0-à-3 [Math-maternelle-2] - JClic test player

j'ordonne ces nombres de zéro à 3

résultat	essais	temps
0	0	24

Activité en cours

« je range les courges de la plus petite à la plus grande »

71-ranger-du-plus-petit-au-plus-grand [Math-maternelle-2] - JClic test player

je range les courges; de la plus petite à la plus grande;!

réultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

« Ranger les jours de la semaine dans la palette d'au-dessus selon l'ordre croissant »

Ordonnez les jours [Maternelle1] - JClic test player

Ranger les jours de la semaine dans la palette d'au-dessus selon l'ordre croissant

réultat	essais	temps
1	1	13

Activité en cours

Ordonner des objets selon certains critères et dire le rang qu'ils occupent.

« J'ordonne ces nombres de zéro à 10 »

j-ordonne-des-nombre-de-0-à-10 [math-p1] - JCLic test player

1	9	4	5	1	2	3	6	0	8	7

j'ordonne ces nombres de zéro à 10

résultat	essais	temps
0	0	7

Activité en cours

« j'ordonne ces nombres de dix à zéro;! »

j-ordonne-des-nombre-de-10-à-0 [math-p1] - JCLic test player

1	0	2	3	6	4	7	5			
10	9	8								

j'ordonne ces nombres de dix à zéro;!

résultat	essais	temps
2	3	23

Activité en cours

Tri, classement d'objets selon certains critères.

« Je classe les objets selon les critères d'images au-dessus »

7-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClc test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	28

Activité en cours

« Je collection les objets selon les critères au-dessus »

28-Former-ens-collectionner-objets-critères [Math-mat1-exercices] - JClc test player

collectionnez les objets selon les critères au-dessus!

résultat	essais	temps
0	0	23

Activité en cours

-classement par ordre 1er, 2ème, 3ème.

« Identifier puis cliquer sur le deuxième objet »

10-Deuxieme-objets [Math-mat1-exercices] - JCLic test player

Identifier, puis cliquez en cliquant sur, le deuxième objet !

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

« Identifier puis cliquer sur le deuxième objet »

11-Deuxieme-objets_2 [Math-mat1-exercices] - JClc test player



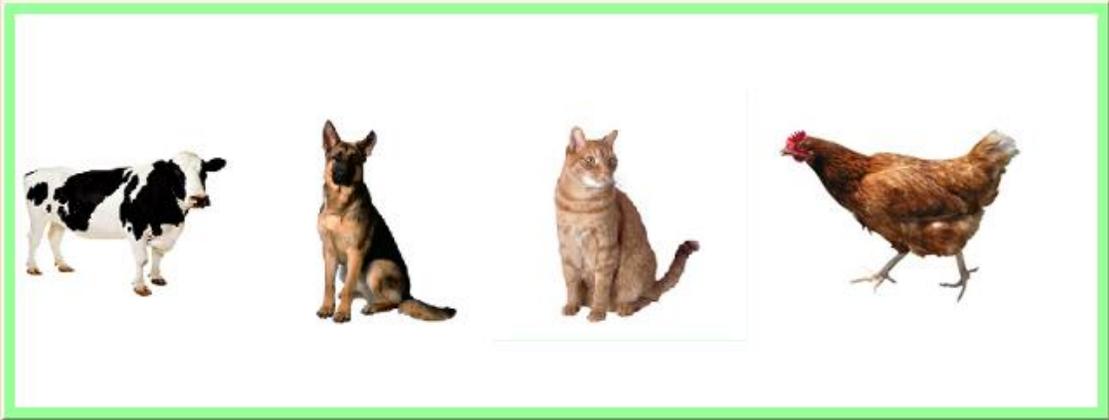
Identifiez, puis cliquez en cliquant sur, le deuxième objet !

résultat	essais	temps
0	0	1

Activité en cours

« Identifier puis cliquer sur le troisième animal »

12-Deuxieme-objets_3 [Math-mat1-exercices] - JClc test player



Identifiez, puis cliquez en cliquant sur, le troisième animal !

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

identifier-numéro-position-enfant [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

N°5
N°1
N°2
N°4
N°3

L'enfant derrière
L'enfant du milieu
L'enfant devant

Associiez chaque position au numéro du rang des élèves;!

résultat	essais	temps
0	0	25

Activité en cours

Sous-activité 3 : Ensembles et relations

Ensembles

Indication méthodologique : L'instituteur/trice réunira un certain nombre d'objets et procédera à la formation des tas selon la nature de ces objets. Il/ elle s'appuiera sur ces tas pour dégager la notion d'ensemble et d'éléments d'un ensemble. Il enseignera la reconnaissance, la formation des ensembles, l'appartenance et la non appartenance. Il/elle s'appuiera sur ces ensembles pour faire découvrir aux enfants quelques relations entre les objets.

- Trier des objets-> Idée d'un ensemble, Triage d'objets
- Classer des objets--> Classement des objets
- Grouper des objets

-Reconnaitre les ensembles

- Former des ensembles: Formation des ensembles

- Exprimer l'appartenance ou la non-appartenance à un ensemble : Notion d'appartenance et de non appartenance

Tri, classement, groupement, collections d'objets selon certains critères. (Sexe, taille, grandeur...).

« Classer les objets selon leurs taille! » : petit, gros, moyen

Répérage-d-objets_4 [TestControlMat32015-2016] - JClic test player

classer les objets selon leurs taille!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

Reconnaissance des ensembles.

sensemble-vide-signeton [Maernel2/2017-T1] - JCllic test player

j'encercle les ensembles vides, et je barre les ensembles singleton;!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

Formation des ensembles : Ex : ensemble des courges, parapluie, bouteille, souris, stylos, ciseaux, poussin,

Former-ensemble-Deux-elements [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

je forme les ensembles de deux objets

résultat	essais	temps
1	1	20

Activité en cours

Former-ensemble-cinq-elements [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

je forme les ensembles de trois objets

résultat	essais	temps
2	2	29

Activité en cours

Reconnaissance des notions d'appartenance et de non appartenance : à l'intérieur, à l'extérieur de la collection/ensemble.

À l'intérieur de la collection

33-barrez-objets-intérieur [Math-maternelle-2] - JClic test player

Cliquez, en barrant les éléments, qui se trouvent à l'intérieur, de la collection!

résultat	essais	temps
2	2	17

Activité en cours

A l'extérieur de la collection

36-barrez-objets-Extérieur-collection [Math-maternelle-2] - JClic test player

Cliquez, en barrant les éléments, qui se trouvent à l'extérieur de la collection!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours



Relations

-Relier les objets semblables-> Identité des objets (ex. : lien entre un **lapin** et sa **silhouette**)

-Associer des objets selon certains critères--> Association des objets (Ex. : lien entre une poule et des grains de maïs...)

- Etablir la relation entre deux ou trois objets--> Perception de la relation (Ex. parmi plusieurs objets dessinés sur une feuille de papier, relier les objets utilisés en classe)

Contenu

1. Découverte des relations entre les êtres, les choses ou les objets.

Ex : relier chaque vêtement à la partie du corps qu'il couvre.

- Perception de relation. Ex : À chaque animal sa tête.

- Négation. Ex : Relier par une ligne rouge toutes les roues non rouges.

- Comparaison des couples

associez-nombres-identiques [math-p1] - JCllic test player

2	1	0	2
3	0	4	3

je cherche et associe les nombres identiques;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

2. Association des objets selon certains critères.

encercle-nombres-identiques-au-modèle-vareuse-9 [math-p1] - JCllic test player



11	10	6	3	4	9
6	9	5	9	3	6

cliquez sur 3 nombres identiques au modèle sur la vareuse (images)!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

“J’associe pour établir la relation entre les objets/images »

99-relations entre les objets_2 [Math-maternelle-2] - JClic test player

? i JClic

j'associe pour établir la relation entre les objets!

résultat	essais	temps
0	0	15

Activité en cours

« J'associe pour établir la relation entre les objets »

98-relations entre les objets [Math-maternelle-2] - JClc test player

j'associe pour établir la relation entre les objets!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

«Relier les tomates de gauche semblables au nombre de tomate de droite »

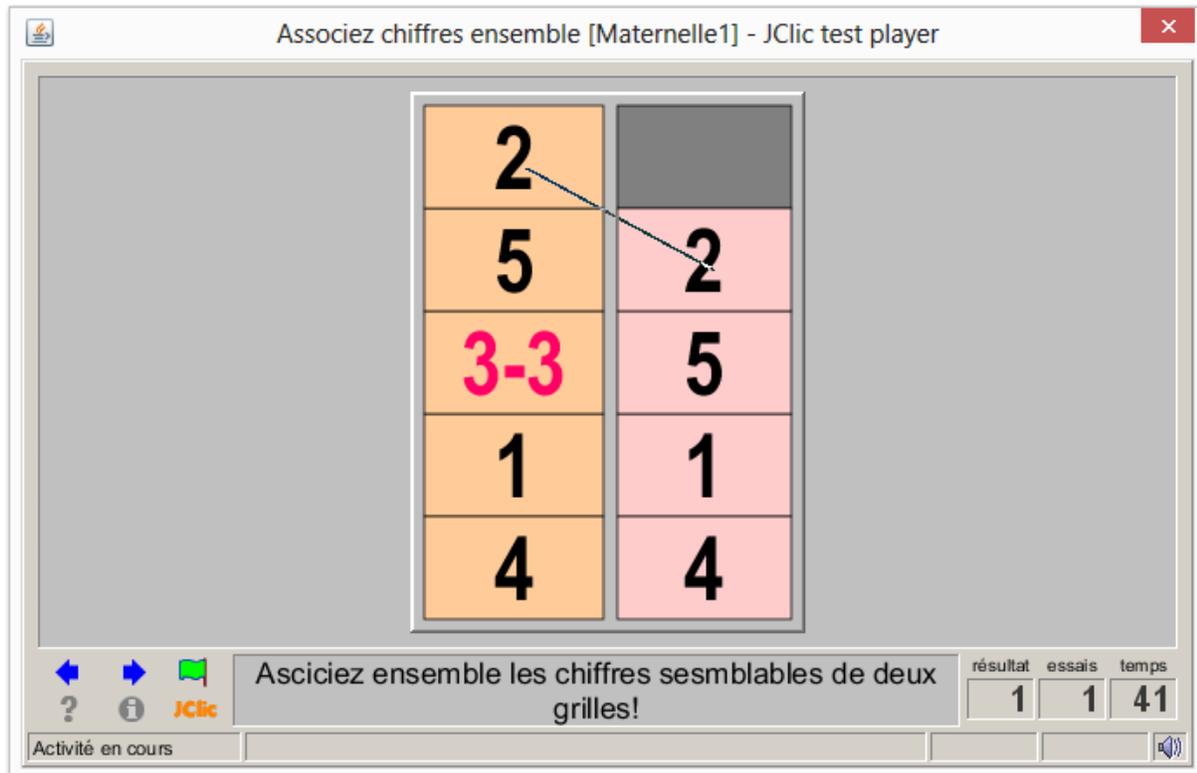
relier-images-à-nombres-semblables [math-p1] - JClc test player

Reliez les tomates de gauche semblables au nombre de tomates de droite!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

“ J’associe ensemble les chiffres semblables”



A COMMENCER DEMAIN

4- Activités d’arts plastiques

Sous-activité1: Activités manuelles

- Rassembler divers objets-> Collection d’objets
- Manipuler divers objets
- Identifier les objets de mêmes caractéristiques-> Formation des tas, des paquets d’objet
- Faire des exercices d’assouplissement de la main
- Rétablir l’ordre en rangeant les objets-> Rangement des objets.

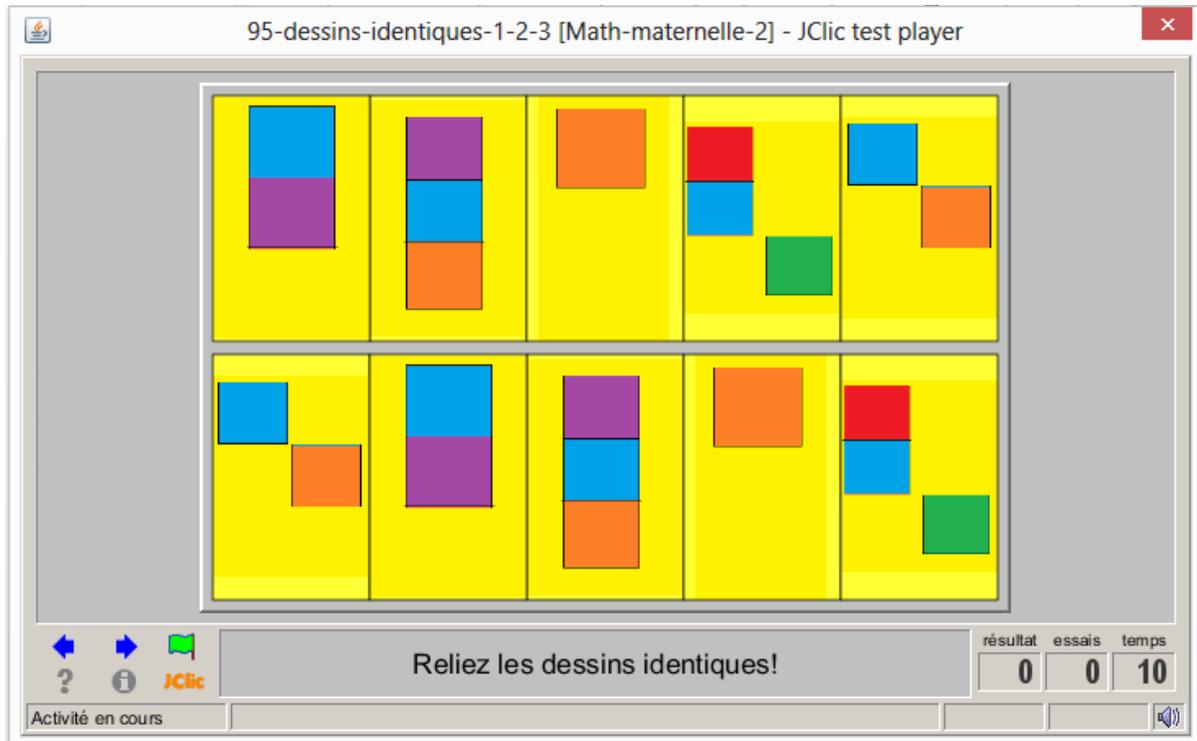
Sous-activité 2: Activités graphiques

Indication méthodologique : Il/elle favorisera la manipulation d’objets en rapport avec le dessin /écriture.

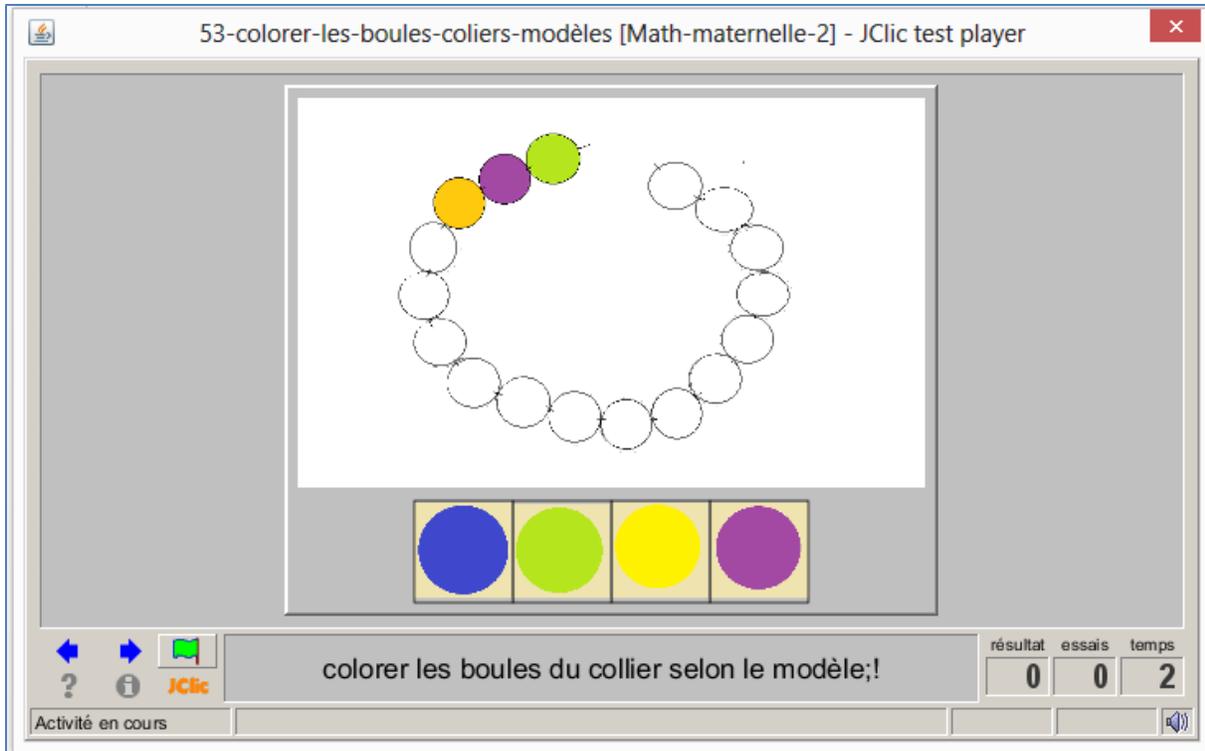
- Manier les outils servant à l’écriture-> Tenue des instruments /outils de dessin /écriture/souris.
- Colorier librement-> Coloriage libre

- Dessiner les choses et les êtres relatifs aux thèmes en étude

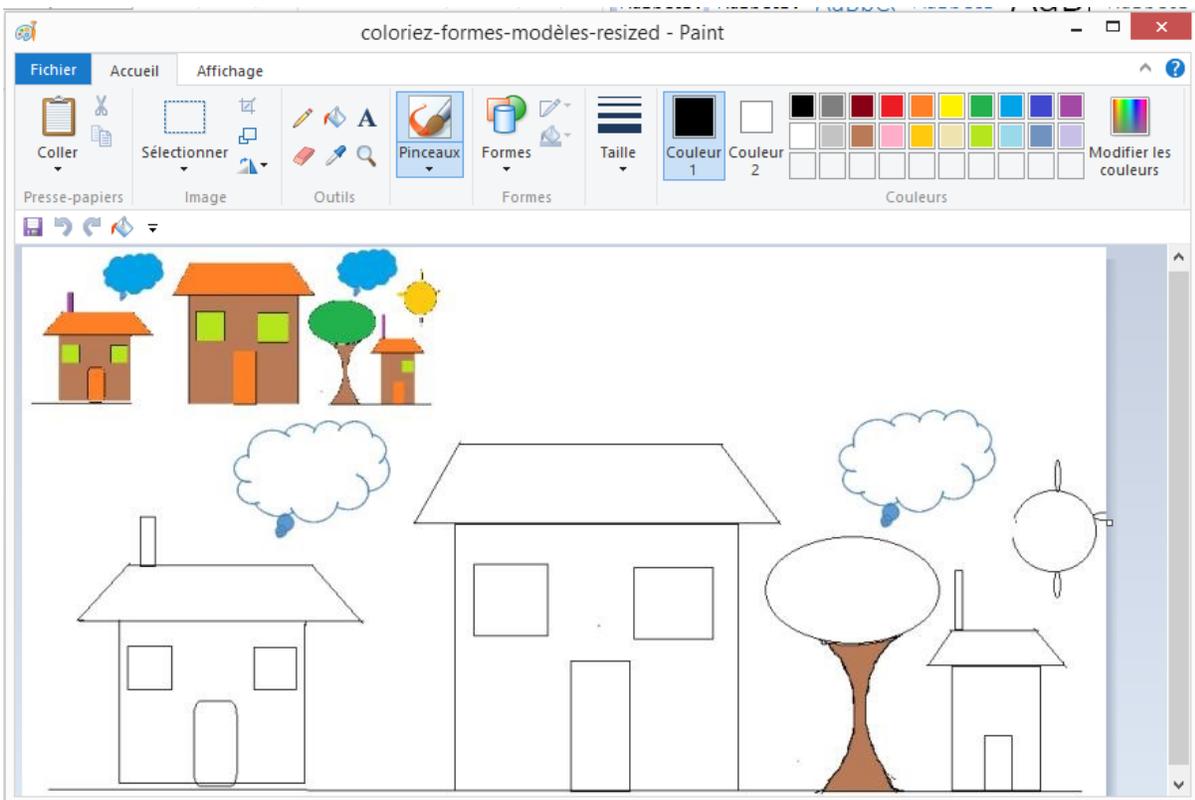
1. collection d'objets : déchirage libre



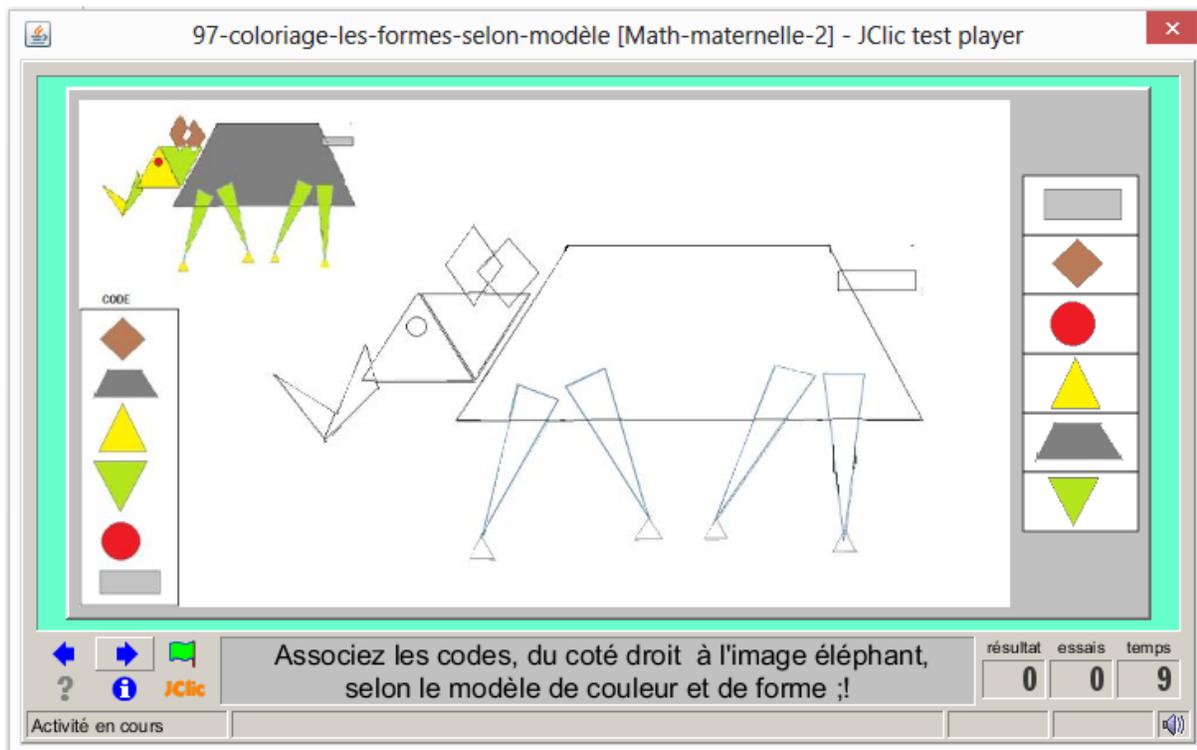
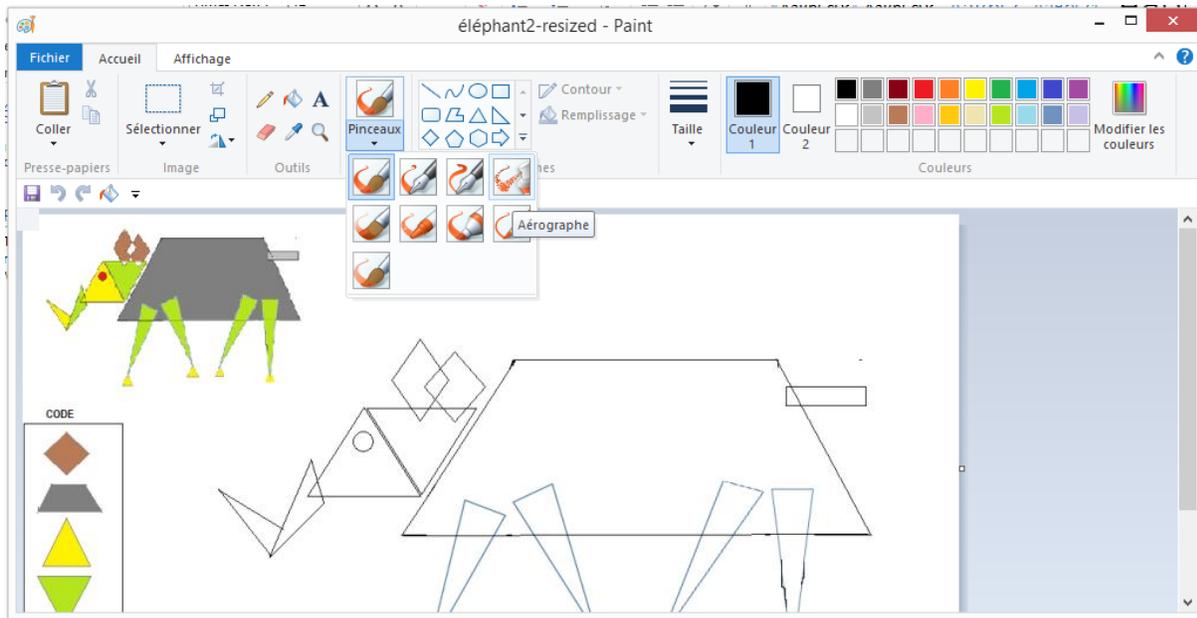
2. construction de personnage ou d'objets divers par : bricolage, modelage, superposition, assemblage des parties, collage, manipulation d'objets, piquetage libre ou dirigé, mosaïque.



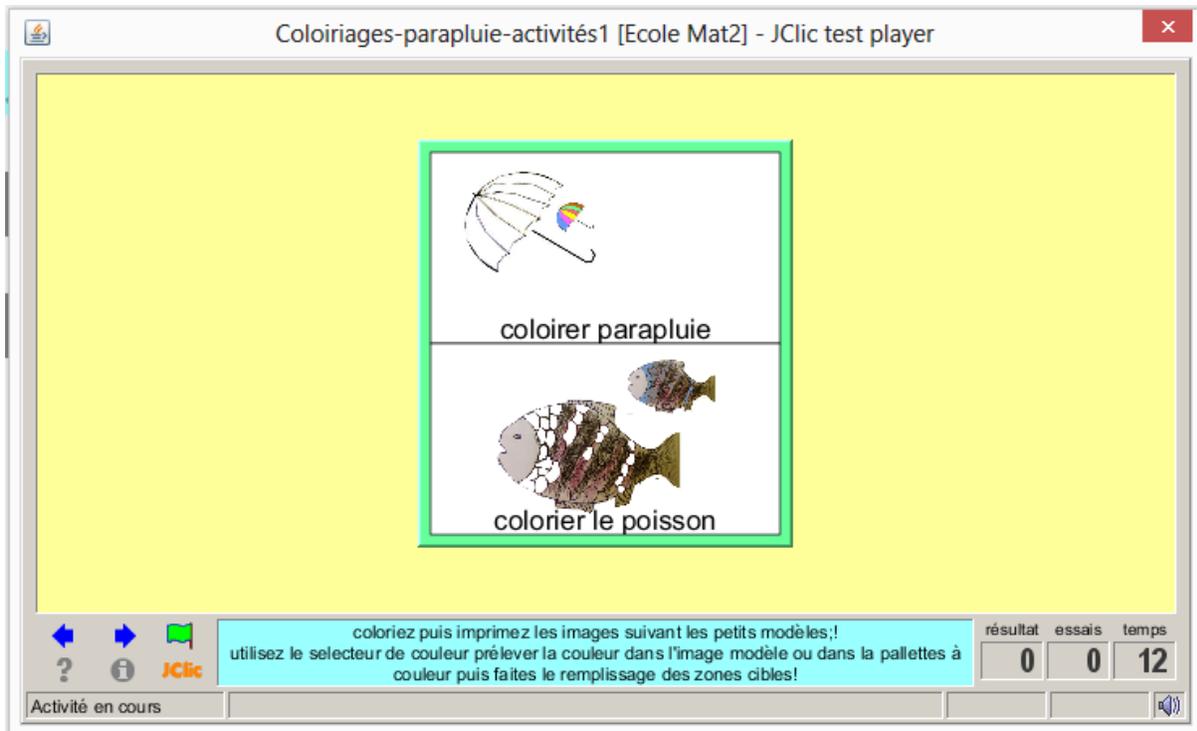
Colorez les formes par remplissage selon le modèle en haut



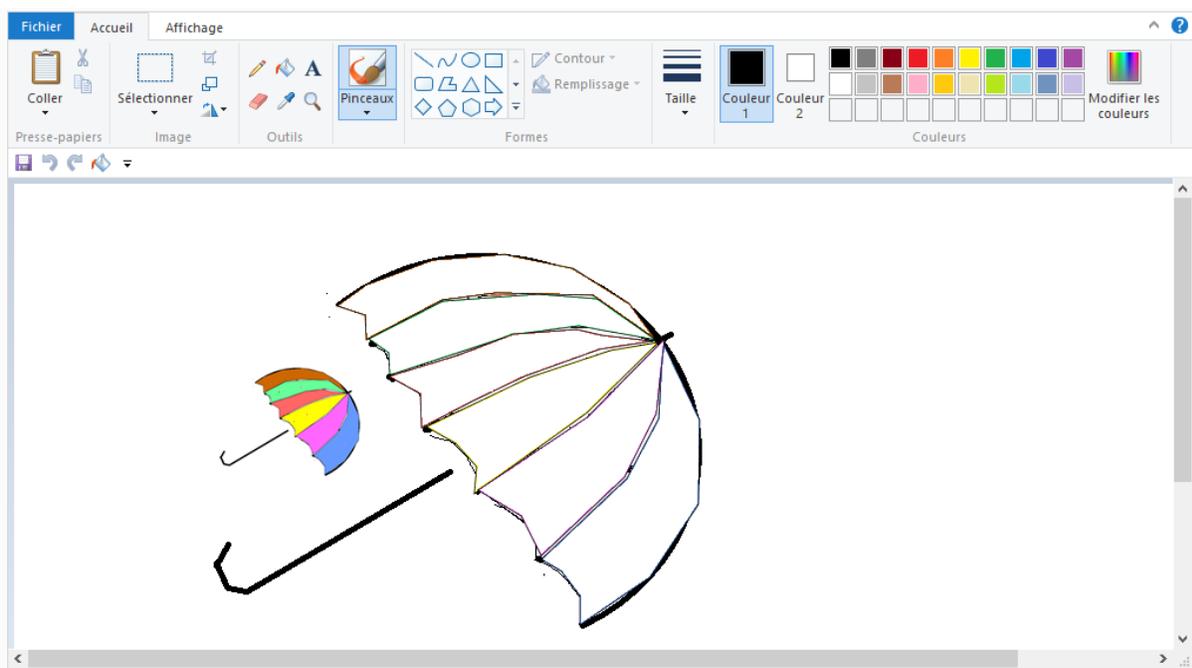
3. Dessin (griffonnage) et peinture, coloriage



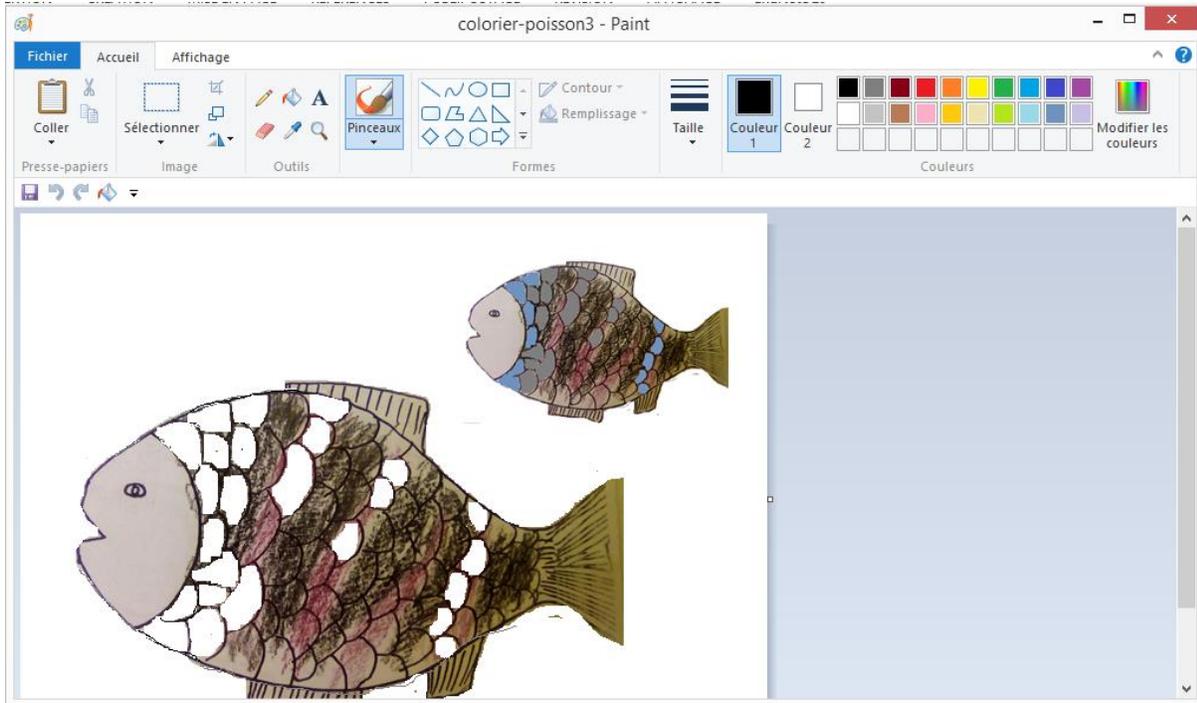
Activité de coloriage dans un environnement utilisant les objets de peinture : pinceau, aérophage, crayon de couleur, gomme, etc.



Coloriage du parapluie selon le modèle ; un simple clic, renvoi dans l'environnement MS Paint qui détient déjà des outils de coloriage.



Coloriage du poisson



5- ACTIVITES MUSICALES

SOUS-ACTIVITE 2 : ORCHESTRATION, AUDITION, RYTHME



6- activités Libres

- Reconnaître les objets
- Découvrir les objets non encore vus
- Exécuter des activités courantes dans la chambre
- Exercer la main -> Exercice de la main libre : crayonnage, griffonnage, manipulation d'outils d'écriture

6.1. SOUS-ACTIVITE 1 : JEUX MENAGERS

Indication méthodologique

Identifier quelques problèmes auxquels sont confrontés les enfants dans le milieu ou de façon générale, les enfants de cet âge, par exemple : Comment s'habiller ?

Objectifs

1. Problèmes liés à sa vie à l'école.
2. Identifier quelques problèmes liés à l'habillement, (ordre de port des habits masculins/féminin)

3. Exercices de rangement

Info-Algo-habiletment-double-puzzle [Maternelle3/ 2018] - JClc test player

Ranger ces habits selon un ordre logique d'habillement!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

Ranger ces habits selon un ordre logique d'habillement!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

Compétences de base2 (CB2) : Gérer son corps, son espace et son temps par la coordination et l'exécution des mouvements simples et complexes.

7- Activités psychomoteurs

Sous-activité 1: schéma corporel

Indication : Faire toucher les parties du corps et les nommer

-Toucher une partie du corps : Connaissance des parties du corps humain. Perception/ reconnaissance des parties du corps humain.

- Nommer une partie du corps. ->Noms des parties du corps humain (grandes parties)

-Localiser les parties du corps humain par association ou par déguisement

Identifier les parties de son corps et leur rôle (Amener les enfants à se mouvoir et à identifier les différentes parties de leur corps et à donner leur rôle.)

Identification des parties du corps et leurs rôles :

- La tête et ses parties.

- Le tronc : le ventre, le dos, la poitrine...

- Les membres : supérieurs et inférieurs.

32-identifier-parties-corps_humain [maternelle-PS] - JClic test player

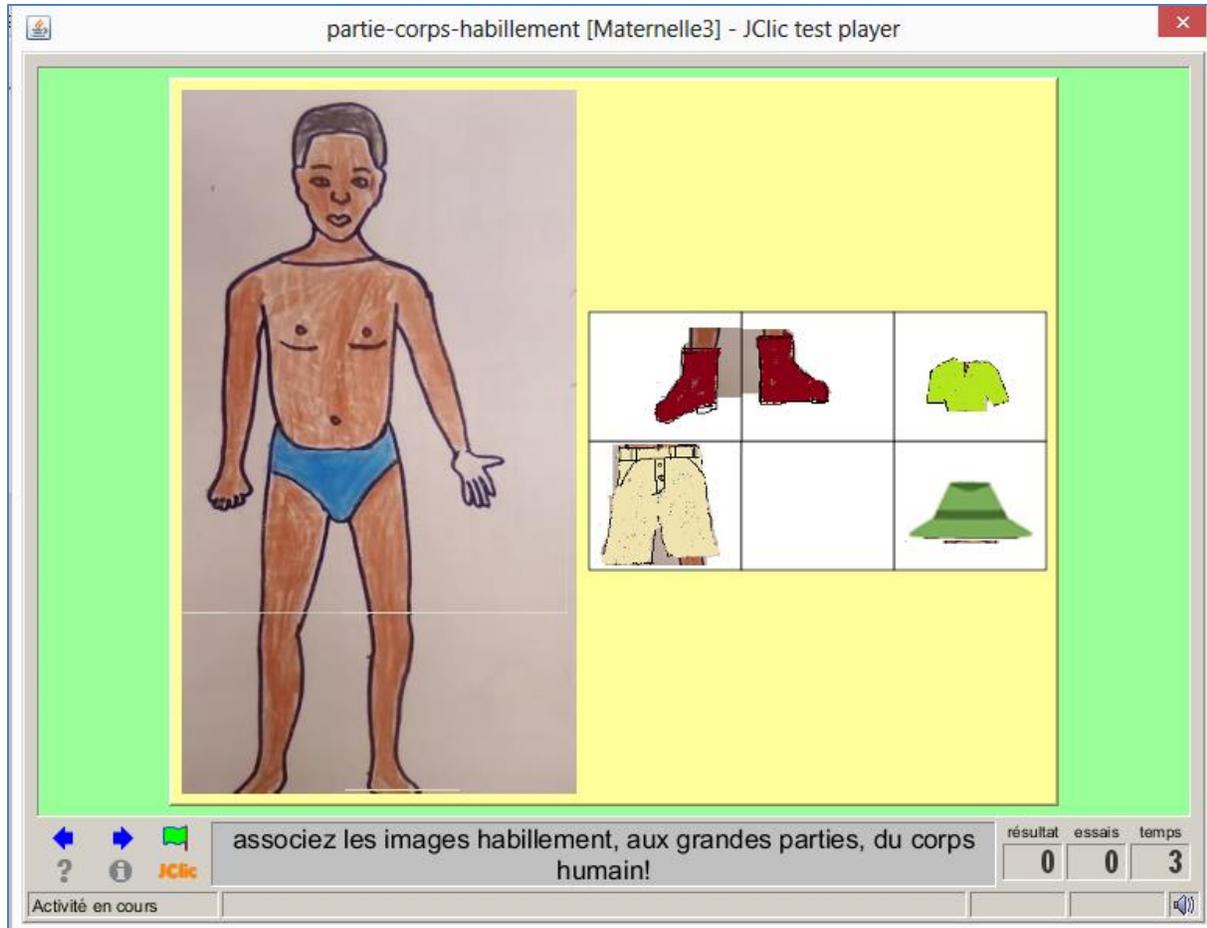
e) le pied
c) la main
a) la tete
d) le genou
b) la poitrine

j'identifie les parties du corps humain!

résultat	essais	temps
0	0	54

Activité en cours

« Associez les images habilleement aux différentes parties du corps »



Sous-activités 2: structuration spatiale

Faire utiliser des notions spatiales élémentaires de situation, de grandeur, de position, de mouvement, de forme, ... dans la conversation ou dans les situations d'entretien.

Exploiter des notions spatiales telles que celles de grandeur pour ranger les objets/éléments.

N.B. Donner des consignes précises et simples.

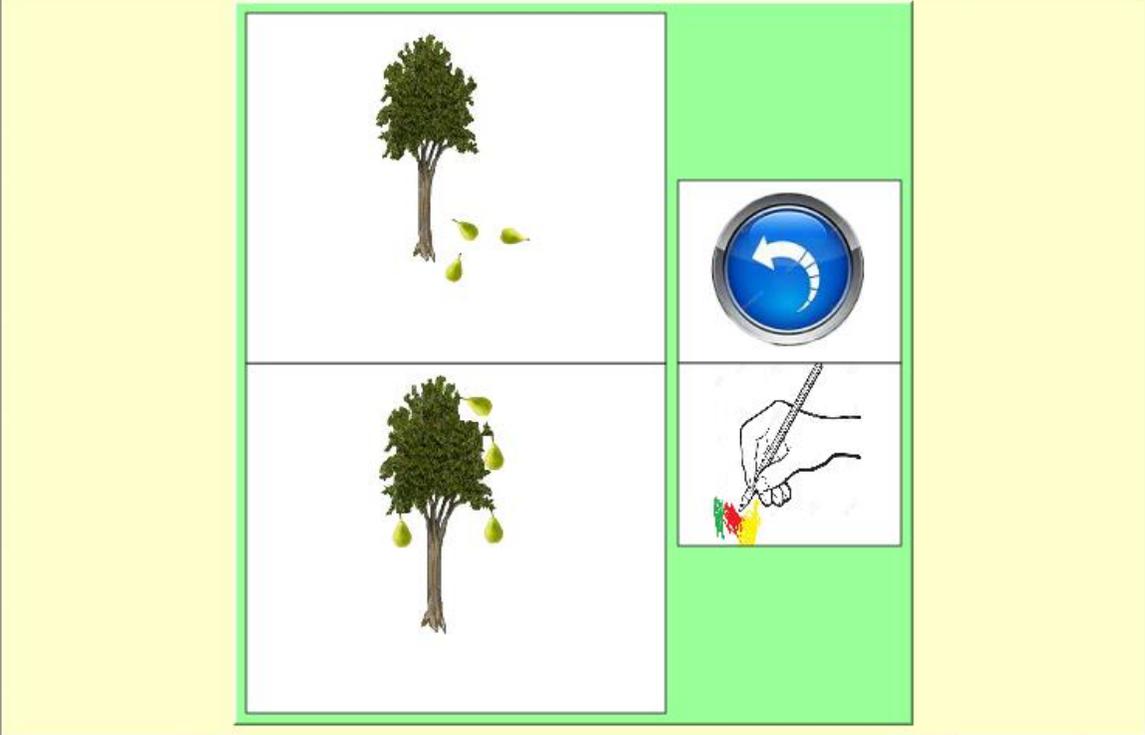
- Identifier l'espace immédiat :

Connaissance des notions spatiales

1. De situation : loin- près ; dedans – dehors ; haut– bas ; sur – sous ; partout ; autour, entre

–..haut-bas

Encerclez l'avocat haut [Maernel2/2017-T1] - JClic test player



Encerclez l'avocat en haut et colorez celui d'en-bas!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

-...devant-derrrière

Devant-derrrière

58-cliquer sur-autocollant-devant-animal [Math-maternelle-2] - JClic test player

cliquer sur l'autocollant, devant l' animal;!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

- notions de situations (dedans, dehors, en haut, en bas, sur, sous, devant, derrière,...)

56-encerclez-objets-Devant-voiture [Math-maternelle-2] - JClic test player

Encerclez l'enfant, devant la voiture;!

résultat	essais	temps
0	0	2

Activité en cours

...Au-dessus/ sur /sous

Coloriez la fleur [Maernel2/2017-T1] - JClc test player

Coloriez la fleur au dessus de la table et barrez celle en-dessous de la table!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

2. De grandeur : grand-moyen- petit, étroit-large ; gros - petit
3. De position : debout, assis ; bien droit ; ouvert-fermé ; levé-baissé ; appuyé
4. De mouvement : marche, course, recul, avancement, saut,
5. De forme : rond, carré, rectangle, triangle, autres formes, ...)

- Ranger les formes/Grandeurs : du plus petit au plus grand ; du plus bas au plus haut-> Progression des grandeurs des formes

8- Activités physiques

Compétences de base3 (CB3) : Résoudre des situations - problèmes simples et adaptées à son âge en respectant les valeurs de son milieu.

9- Activités de comportement

Sous-activités 1: Education morale

Sous-activités 2: Education civique

Connaissance du milieu de vie

Reconnaitre :

- les membres de sa famille, son adresse, membres, autorité

L'habitat : adresse, repères

L'école : nom et adresse, (situation ; personnes qui fréquentent l'école)

- le nom du pays

- les autorités nationales

Pratiquer les valeurs civiques liées aux personnes, aux choses et aux pays.

Vis-à-vis de la nation, de la patrie

- Salut au drapeau

-Amour du travail

Sous-activité 3: Education religieuse

Reconnaitre l'existence de Dieu-> les images des lieux de culte : Eglise, mosquée, croix

10- Activités de vie pratique

10.1. Sous-activité1 : Jeux de métiers

Jardinage

-Initier l'enfant aux actions du jardinier

- Exercices de semailles / plantation

Jeux ménager

-Mettre chaque chose à sa place--> Exercice de rangement

10.2. Sous-activité 2: Initiation à la vie courante

-Éviter des objets pointus, tranchants ou autres (cliquer sur les objets à éviter)→ Prudence dans l'usage d'objets pointus tranchants et autres :(fer à repasser, clôture a épines)

- Attention avec les liquides bouillants (eau, huile)

Compétences de base4 : S'épanouir dans un environnement familial, scolaire et social propice en adoptant des attitudes et des comportements favorables à la protection de la nature.

11- activités exploratoires

11.1. Sous-activité 1 : Découverte de l'environnement

• Ecole

- 1) Milieu scolaire
- 2) Classe

-Identifier le matériel et les meubles de la salle de classe, leurs dispositions, leurs usagers et leurs usages->
Objets de la salle de classe : matériels, mobilier, disposition, usages, usagers (enfants et institutrice)

« Cliquer sur les objets que tu vois dans la salle de classe ».



• Habitat

Identifier les éléments de son habitation-> Habitation : parcelle, clôture (nature, matière), maison (sortes) : basse, à étage, hutte, case, immeuble, etc. et autres objets de la parcelle

Famille

-Reconnaitre les membres de la petite famille-> Famille restreinte (petite famille) : papa, maman et les enfants.

Identifier les membres de la famille restreinte.

Situation et contenu

Observation d'une famille : la petite famille ou la famille restreinte (composition) :Papa, maman, et les enfants

La famille [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

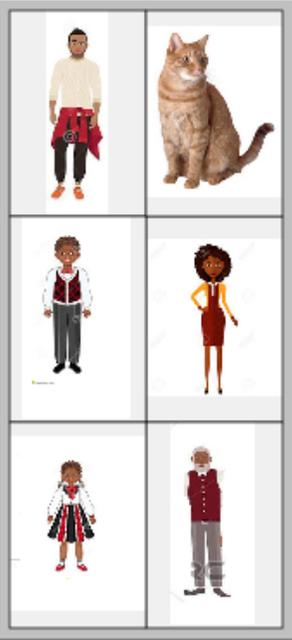
résultat	essais	temps
0	0	33

constituer une famille restreinte (simple) à partir des images, identifier en les associant au numéro correspondant

Activité en cours

Ex2 : constituer une famille restreinte (simple) à partir des images ; identifier en les associant au numéro correspondant

Identifier les mbres de La famille-restreinte [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

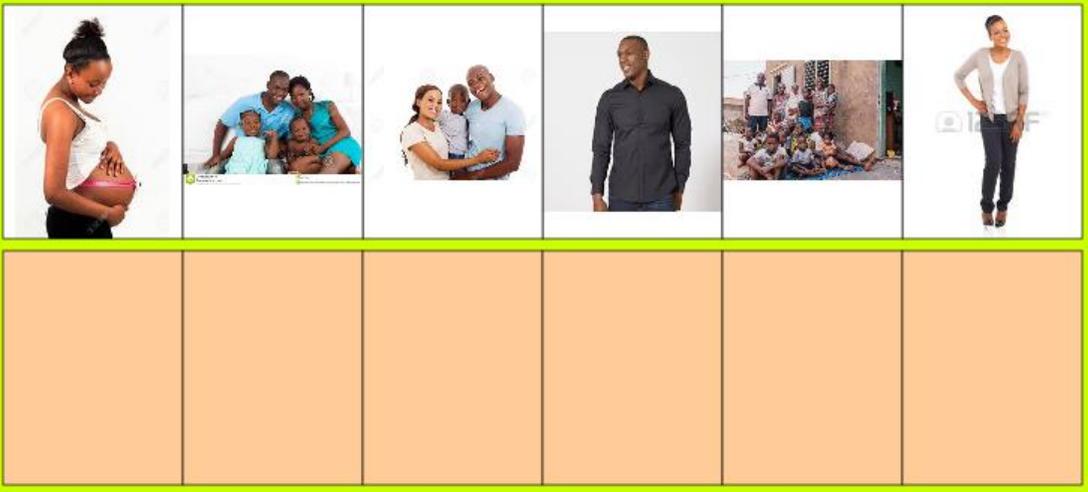


identifier les membres qui forment la famille simple!
restreinte!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Arrangement famille [Ecole maternelle 2] - JClic test player



je range les images selon des étapes de formation d'une famille composée;!

résultat	essais	temps
0	0	6

Activité en cours

« Je range les images selon les étapes de formation d'une famille élargie »

Arrangez la famille [Ecole maternelle 2] - JClic test player

je range les images selon des étapes de formation d'une famille composée;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

-Distinguer parmi les enfants, les garçons et les filles ; les frères et les sœurs.-> Enfants : garçons, filles, aîné, cadet, bébé, frères et sœurs.

Cliquer uniquement sur les enfants garçons

distinguer-garçon_4 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Identifier les enfants garçons

distinguer-filles-garçon_2 [Ecole Mat2] - JClc test player



J'identifie, en Cliquant uniquement, sur les images garçons!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Corps humain

-Identifier les grandes parties du corps humain et autres. -> Grandes parties du corps humain ; tête, tronc et les membres. (Voir schéma corporel au-dessus)

Les grandes parties du corps [Ecole maternelle 2] - JClc test player

Les yeux	
La tête	
La jambe	
La bouche	
Le bras	

Associez le nom à la partie du corps correspondant!

résultat	essais	temps
0	0	13

Activité en cours

-Identifier les autres parties : cheveux, bouche, ventre, pieds, fesses, etc.

ESE-Corps-humain-Association-complexe-personnalisé [P3.INFO-SUITE-TOISIEME-DEUXIEME-PRIM] - JClc...

1.Front	8.colonne
4.Une fesse	
6.Jambe	2.Talon
3.La main	7.Le poignet
9.L'oreille	10.la joue
11.le cheveux	12.Le nuque
13.L'épaul	14.Le pouce
la hanche	Le genou
Le nombril	La cuisse
Le ventre	L'avant bras
L'oeil	la Poitrine
La bouche	Menton
Le coude	Le majeur
L'annulaire	Le bras
Le nez	Le cou
L'indexe	L'orculaire/Pe

Indiquez par association les différentes parties du corps humain!

résultat	essais	temps
1	1	72

Activité en cours

Identifier les parties du corps [Ecole maternelle 2] - JClc test player

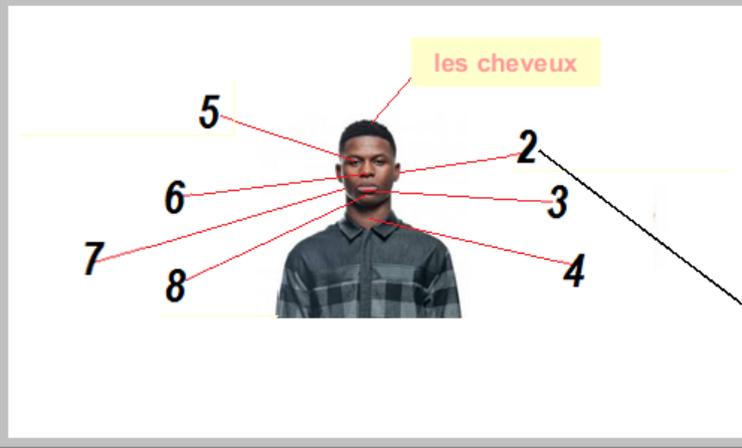


j'identifie les parties du corps humain;!

résultat	essais	temps
0	0	9

Activité en cours

identifie-parties-tête-humain [Ecole maternelle 2] - JClc test player



les cheveux

la main;!
Le cou
l'oeil
la joue!
les levres;!
le nez
l'oreille
le menton!

j'associe chaque partie de la tête à son numéro correspondant;!

résultat	essais	temps
1	1	35

Activité en cours

- Dire l'utilisation de ces parties (manger, marcher, écouter, voir, jouer le ballon, écrire...)

- identifier quelques besoins du corps humain-> (Besoins du corps humains : repos, sommeil, sécurité émotionnelle, manger, boire, etc.)

Vêtements

-Identifier les vêtements des enfants : garçons et fille-> Vêtements des enfants : culotte, jupe, robe, chemise, singlet, tricot, pantalon, soulier, etc

- Distinguer les vêtements des filles--> Vêtements courants des filles : robe, jupe, chaussure, chemisette, etc.

- Distinguer les vêtements des garçons-> Vêtements courants des garçons : culotte, chemise, singlet, tricot, pantalon, soulier, etc

- Identifier les vêtements de bébé-> Vêtements du bébé, couche, chaussons, bonnet, grenouillère (makako), chemisette, bavette, pampers, etc.

« Je distingue les habits d'hommes des habits dame »

distinguer-vetements-homme-femmes-ens-math [Maernel2/2017-T1] - JClic test player

résultat	essais	temps
0	0	13

Associez l'image homme et femme aux vêtements correspondants!

Activité en cours

« Je distingue les habits d'hommes des habits dame »



Saisons

Saison des pluies:

Caractéristiques/phénomènes du ciel : nuage, pluie, vent

Saison sèche :

Identifier les éléments de la saison sèche :- > Eléments de la saison sèche : absence des pluies, sécheresse, fraîcheur, poussière, etc.

Temps /calendrier

Identifier les jours de la semaine à travers les gestes et occupations liés à certains jours de la semaine-> Jours (activités, congé)

- Décrire les principales caractéristiques des fêtes-> Les fêtes et leurs caractéristiques : réjouissance, nourriture, danse, cadeau, boissons.

- Découvrir les éléments qui caractérisent le petit marché

Marché et magasin

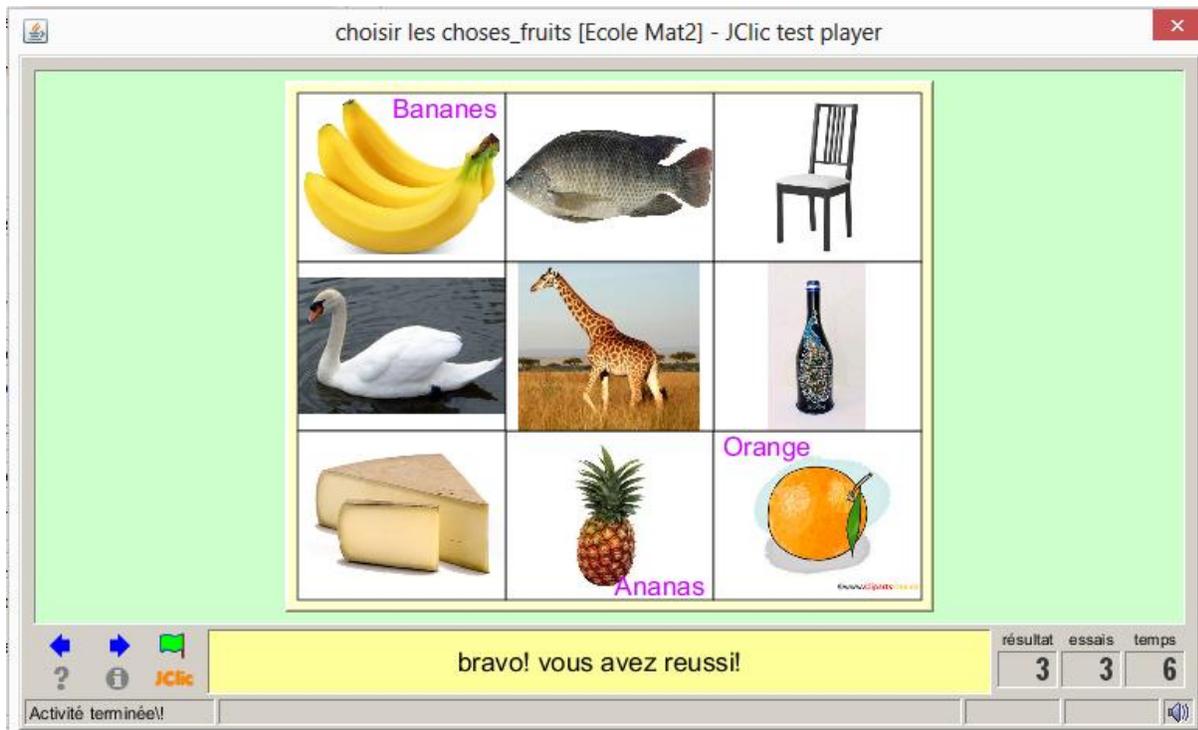
- Petit marché : son aspect, sa disposition
- Produits/articles exposés/vendus
- Personnes qui y fréquentent : vendeurs, acheteurs et porteurs, etc.
- Usage de la monnaie.

Plantes

-Découvrir les différentes sortes de plantes du milieu-> Sortes de plantes : oranger, manguier, avocatier, citronnier, papayer, cocotier, bananier, etc.

-Identifier les grandes parties d'une plante et autres-> Parties (grandes) d'une plante et autres accessibles ;

« J'identifie uniquement les fruits »



Animaux Domestiques et sauvages

-Identifier les différentes sortes d'animaux domestiques de son milieu de vie--> Variété : poule, coq, canard, pigeon, chat, perroquet, lapin, cobaye, cheval, vache, mouton, chèvre, etc.

-Découvrir les différentes sortes d'animaux sauvages de son milieu-> Variété : lion, léopard, éléphant, antilope, singe, crocodile, poisson, serpent, etc.

« à travers les deux grilles; Encerclez les animaux aquatiques; barrez les animaux sauvages; et; colorez les animaux domestiques!»



- les oiseaux et insectes. Exemples : papillons, mouches.

Les animaux domestiques

- à 2 pattes : poule, canard, pigeon...



- à 4 pattes : vache, porc, chien, chat, chèvre

« Identifier les animaux domestiques à quatre pattes »



Métiers

-Découvrir les différents métiers du milieu-> Variété/sortes de métiers : menuisier, maçon, plombier, cuisinier, boulanger, pêcheur, chasseur, etc.

- Découvrir les métiers qui logent et les outils qui y sont utilisés-> Métiers qui logent : menuisier, maçon, plombier, etc. Outils : rabot, truelle, scie, clé à mollet, etc.

- Découvrir les métiers qui nourrissent et les outils qui y sont utilisés-> Métiers qui nourrissent : cuisinier, boulanger, pêcheur, chasseur, etc.

Outils : marmites, couteaux, plateau, four, filet, hameçon, houe, arrosoir, etc.

Terre et ciel

-Reconnaitre certains éléments qui se retrouvent sur la terre-> Terre : sable, boue, grains de terre,

-Reconnaitre certains éléments qui se retrouvent au ciel.-> Ciel : nuages, étoiles, soleil, lune,

- Eau et air :

Identifier certains endroits de son milieu où l'on trouve de l'eau-> Source d'eau : source, robinet, rivière, fleuve etc.

- Donner les différents usages de l'eau--> Usages : breuvage, bain, préparation de la nourriture, lessive, vaisselle, etc.

- Donner quelques usages de l'air-->, Usage de l'air : gonflage des pneus de voiture, des ballons; course avec cerf – volant, etc. cliquer sur les objets ou l'on utilise l'air.

Moyens de communication

-Reconnaitre les différents moyens de communication de son milieu.-> Différents moyens : radio, TV, parole, sifflet, tam-tam, téléphone, lokole, etc. ordinateur

Moyens de transport

-Identifier les différents moyens de transport-> Différents moyens : pied, bus, voiture, vélo, bateau, moto, pirogue, avion, etc. Ex. le vélo transporte les personnes etc.

- Donner l'utilité de ces moyens de transport-> Utilité de ces moyens ; transport des personnes, des marchandises, des bêtes, etc.

11.2. Sous-activité 2 : Eveil scientifique

-Identifier les organes de sens et leur utilité-->

La main (le toucher) :

pour saluer, manger, tenir, dessiner, modeler,

...

- L'oreille (l'ouïe) pour entendre et écouter

- Le nez (l'odorat) : pour sentir les odeurs

- L'œil (la vue) : pour voir et regarder

- La langue (le goût) pour savourer, goûter

1. Reconnaître ses organes de sens

contenus/matières

Les organes de sens :

a. L'organe de toucher : la peau

Exemple : palper, manipuler, toucher les objets, les êtres ou les choses.

b. L'organe de l'ouïe : les oreilles

Exemple : entendre les bruits, les sons...

c. L'organe de l'odorat : le nez

Exemple : sentir les odeurs des aliments...

d. L'organe de goût : la langue

Exemple : goûter les aliments, les boissons...

e. L'organe de vue : l'œil

Exemple : regarder les personnes, les objets...

Ex2 : identifier la partie du corps quisent la douleur

Ex3 : associez les organes/partie du corps à leurs sens (qui permet de voir les objets/oeil, qui permet d'entendre le bruit/oreille, qui permet de sentir l'odeur/nez, qui permet de goûter/la langue, qui sent la douleur lors de piqure/la peau)

associer-les-organes-à-leurs-sens [info-mat-toutes] - JClic test player

Toucher	
L'ouï	
Le goût	
l'odorat	
la vue	

Associez le sens, à leurs organes, du corps humain;!

résultat	essais	temps
0	0	11

Activité en cours

-Identifier les étapes de vie d'un être humain--> Etapes de la vie d'un être humain : la naissance, la croissance et la mort.

Poser ou se poser des questions, sur les faits et les phénomènes liés aux personnes, aux animaux, aux plantes et au monde physique.

Prise de conscience sur les faits et les phénomènes liés :

- à la personne. Exemple : l'homme naît, il grandit, il vieillit.

De l'enfance à la vieillesse :

« ranger les images de l'enfance à la vieillesse »

Ordonner-cycle-vie-homme [Ecole Mat2] - JClic test player

réultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ordonnez les images de l'évolution de l'enfant fille à la femme vieille

Ordonner-cycle-vie-femme_3 [Ecole Mat2] - JClic test player

réultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

Ordonner-cycle-vie-homme_2 [Ecole Mat2] - JClc test player

Bravo! vous avez réussi!

résultat	essais	temps
6	6	17

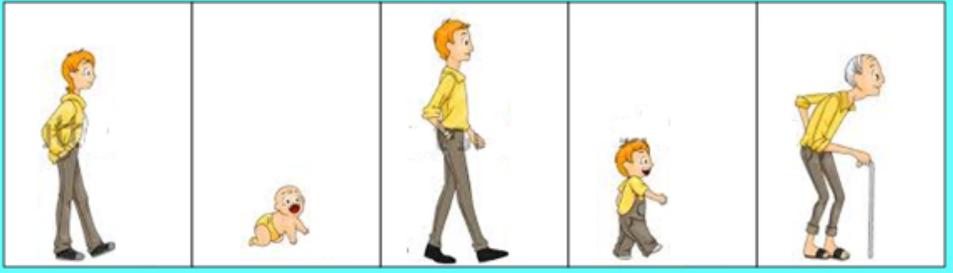
Activité terminée!

Étape de l'enfance à la vieillesse : naissance, enfance, adolescence, âge adulte, vieillesse, mort

Bébé enfant adolescent adulte personne âgée

De l'enfant au vieux

Ordonner-cycle-vie-homme_3 [Ecole Mat2] - JCllic test player



ordonner, les étapes de cycle de vie, d'une personne homme, de la vieillesse au bébé;!

réultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

Ordonner-cycle-vie-homme_4 [Ecole Mat2] - JCllic test player



ordonner les étapes de cycle de vie d'une personne homme!

Recommencer l'activité

réultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

- Identifier les étapes de vie d'un animal --> De la vie animale Etapes de la vie d'un animal: la naissance, la croissance et la mort.

Aux animaux. Ex : la reproduction (Etape de l'oeuf, poussin, poule).

1. De l'œuf à la poule

les étapes de reproduction_3 [Ecole Mat2] - JClic test player

J'ordonne les images selon les étapes de la reproduction d'une poule

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

-Identifier les étapes de vie d'un végétal--> De la vie végétale Etapes de la vie d'un végétal : la naissance, la croissance et la mort

- aux plantes. Ex : la germination et le développement d'une plante.

1. Germination : de la graine à la plante haricot : coller ces images dans le bon l'ordre de germination

les étapes de reproduction_PLANTE [Ecole Mat2] - JClic test player

j'ordonne; les étapes de la germination de la plante;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

les étapes de reproduction_PLANTE_2 [Ecole Mat2] - JClic test player

j'ordonne; les étapes de la germination de la plante;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours



Compétences de base5 : Prendre soin de son corps à travers les activités d'hygiène, de nutrition et de promotion de la santé

12- activités de promotion de la santé

12.1. Sous-activité1 : Education à l'hygiène

12.2. Sous-activité 2 : Education à la nutrition

Identifier les aliments locaux de base

Aliments de base :

- Aliments locaux : riz, pain, fufu, chikwangue, banane plantain, millet, légumes ; etc
- Viande, poulet, poisson, chenilles, œufs, lait, etc.
- Haricot, pois, arachide, soja,
- Fruits et légumes

12.3. Sous-activité 3 : Education pour la santé

13. ACTIVITE INFORMATIQUE

Sous activité objets informatiques et composantes

Sous activité algorithmique Ludo pédagogique

Algorithmique PS

Déplacer et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.

completer-aglorthme-PS [Ecole Mat2] - JClc test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.;!

résultat	essais	temps
0	0	3

Activité en cours

completer-aglorithme-PS_2 [Ecole Mat2] - JClc test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.!

résultat	essais	temps
0	0	4

Activité en cours

completer-aglorithme-PS_3 [Ecole Mat2] - JClc test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme.!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours

completer-aglorthme-PS_4 [Ecole Mat2] - JClic test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme. ;!

résultat	essais	temps
0	0	1

Activité en cours

completer-aglorthme-PS_5 [Ecole Mat2] - JClic test player

je déplace et colle les images poissons au bon endroit pour continuer chaque algorithme. ;!

résultat	essais	temps
0	0	5

Activité en cours