

Découvrir le monde - Grande section

Introduction

Les fiches pour la Grande section présentées ici sont regroupées selon quatre grands domaines.

Se repérer dans l'espace

Après avoir vécu de nombreuses situations concrètes dans l'espace (déplacements et cheminements en motricité et manipulations diverses), les élèves pourront consolider ou vérifier l'acquisition du vocabulaire dans le domaine de la topologie grâce aux fiches-jeux.

Se repérer dans le temps

Les rituels de la classe permettront d'aborder la chronologie : repérage des séquences d'une matinée, jours de la semaine, mois, prise de conscience des rythmes naturels (jour/nuit/saisons...). Les retours en arrière et les projets à plus ou moins brève échéance offriront un moyen de structurer le temps de façon perceptible. Ainsi, grâce aux fiches, les élèves préciseront et formaliseront les connaissances acquises dans le domaine du temps.

Découvrir les objets et la matière

À travers les différentes activités menées en classe, les élèves fabriqueront des objets et manipuleront des outils divers. Ce faisant, ils apprendront à reconnaître différentes matières, comme le métal, le carton, le papier. Des activités menées en classe permettront d'agir sur la matière et de découvrir les caractéristiques simples du bois, de la terre, de l'eau, de l'air. Les fiches d'activités proposées ici permettront de consolider ces acquisitions.

Découvrir le vivant

À la fin de l'école maternelle, l'élève devra être capable, grâce à des critères de plus en plus précis, de distinguer le vivant du non vivant. Grâce à des activités diverses (plantations, élevages, sorties, etc.), il développera sa connaissance de l'être vivant, et appréhendera les notions de naissance, de croissance, de reproduction, de vieillissement, etc. Les fiches présentées ici interviendront donc à la fin d'une séquence, après expérimentation. Elles permettront ainsi aux élèves de formaliser les découvertes qu'ils auront réalisées, et pourront également être un support d'évaluation.

Sommaire des fiches

Titre	Thème traité / consigne	N° de la fiche
-------	-------------------------	----------------

I- Se repérer dans l'espace

À gauche, à droite, en haut, en bas (1)	Se situer dans un quadrillage. Colorier et dessiner des flèches.	1
À gauche, à droite, en haut, en bas (2)	Se situer dans un quadrillage. Colorier des flèches.	2
Coder un déplacement avec des flèches	Le pirate et son trésor ; le circuit à vélo	3
Vers la droite / vers la gauche	Les véhicules routiers	4

II- Se repérer dans le temps

Les saisons : l'automne	Colorier les images de l'automne	5
Les saisons : l'hiver	Colorier les images de l'hiver	6
Les saisons : le printemps	Entourer les activités du printemps	7
Les saisons : l'été et l'hiver	Relier les vêtements à la saison correspondante	8
Le jour et la nuit	Coller les activités du jour et de la nuit dans les colonnes correspondantes	9-10
Les activités du matin	Remettre les images dans le bon ordre	11-12
Mettre dans l'ordre une histoire à 4 séquences	Le chat téléphage	13-14
Mettre dans l'ordre une histoire à 6 séquences	Le ballon s'envole	15-16

III- Découvrir les objets

Les objets bruyants / silencieux	Objets divers	17
Les instruments de musique à vent	Les instruments de musique Classement selon 1 critère	18
Les instruments de musique à cordes	Les instruments de musique Classement selon 1 critère	19
Les moyens de transport maritime	Bateaux : voilier, paquebot, barque, bateau à moteur, planche à voile	20-23
Les moyens de transport aérien	Avion, hélicoptère, montgolfière, fusée	21-23
Les moyens de transport terrestre	Véhicules divers	22-23
Les objets électriques	Objets divers (outils et électroménager)	24
Les situations dangereuses à la maison	Les règles de sécurité	25
Les objets dangereux	Outils du jardin	26

IV- Découvrir la matière

Ce qui flotte / ce qui coule	Objets divers	27-28
Les états de l'eau	Trouver l'intrus. Eau liquide / solide	29
Le changement d'état de l'eau	Fonte de glaçons en 4 étapes : remettre les images dans l'ordre	30-31
Le vent (1)	Les objets qui s'envolent quand il y a du vent (objets divers)	32
Le vent (2)	Les effets du vent	33

V- Découvrir le vivant

La croissance : classer du plus jeune au plus vieux	Les êtres vivants : homme, plante, animal	34-35
Vivant ou non vivant	Critères de classification des êtres vivants	36
Les traces des animaux	Relier les animaux aux traces qu'ils laissent dans la nature	37
Les animaux à 4 pattes	Classement selon un critère	38
Les animaux qui volent	Les oiseaux et insectes volants Classement selon un critère	39
Les animaux qui pondent des œufs	Classement selon un critère	40
Les animaux à plumes	Classement selon un critère	41
Les animaux à plumes / à poils / à écailles	Classement selon 3 critères	42-43
Le mode de déplacement des animaux	Modes de locomotion : voler, nager, ramper, marcher, ramper	44
Les insectes volants	Colorier les insectes volants	45
Les insectes : critères de classement	Classement selon 3 critères : pattes, ailes, ni l'un ni l'autre	46-47
Les végétaux qui poussent sur les arbres / dans la terre	Classement des végétaux	48
Les fruits et légumes qui viennent de loin	Fruits exotiques	49
Les légumes crus / cuits	Les légumes à consommer crus et ceux à consommer cuits	50-51
L'alimentation : les aliments cuits	Distinguer le cru et le cuit	52
L'alimentation : un repas équilibré	Alimentation saine / malsaine	53
L'alimentation : les produits laitiers	Reconnaître les produits issus du lait de vache	54
Les animaux et les produits de leur transformation	Le cochon, la chèvre, la vache, l'abeille et la poule et les produits de leur transformation	55
Aliments bruts / aliments transformés	Relier des aliments au produit dont ils sont issus	56
Les sens	Associer un ou plusieurs sens à une situation	57
Les sens : toucher, sentir, goûter	Associer un objet au sens qu'il sollicite Classer en ligne	58-59
Les sens : entendre, voir, goûter	Associer un objet au sens qu'il sollicite Classer en ligne	60-61
Le goût : les aliments sucrés	Trouver l'intrus	62

Le goût : sucré / salé	Distinguer les aliments sucrés et salés Colorier	63
Le toucher : chaud / froid	Objets divers et alimentation, à colorier	64
L'odorat : les objets odorants / inodores	Objets divers à colorier	65
L'odorat : sentir bon / mauvais	Jeux de l'oie, objets divers	66
L'ouïe : bruits agréables / désagréables	Objets et situations diverses	67
Les vêtements et les parties du corps	Connaître les parties du corps humains et leur associer un vêtement	68-69
Le corps humain	Construction d'un pantin articulé	70
Le squelette	Construction d'un squelette articulé	71-72