# Organisation

## Intérêts du dispositif

* Développer l’autonomie

Les élèves en atelier autonome travaillent sur des notions découvertes précédemment avec l’enseignant et sur lesquelles ils ont déjà eu l’occasion de certains.

Ils sont alors en capacité de travailler seul et savent qu’il leur est tout à fait possible de demander de l’aide à un camarade du même groupe.

Les élèves apprennent à se débrouiller seul ou entre pairs. C’est l’occasion de développer l’entraide.

Ils ont d’ailleurs à lire eux-mêmes le tableau à double entrées pour savoir vers quel atelier se diriger lors du ou des changements.

S’entraîner sans l’adulte c’est aussi un moyen de mettre en évidence le droit à l’erreur, de montrer à l’élève que c’est l’occasion pour lui de recommencer quand il se trompe, de rectifier.

* S’entraîner plus et différemment

Les ateliers représentent un moyen de multiplier les occasions de s’entraîner sur des notions qui n’auraient pas été revues si l’on s’en tenait au fichier comme seul support d’apprentissage des mathématiques.

Ils sont aussi un moyen de manipuler plus souvent (notamment la monnaie, le matériel de dénombrement, etc.).

* Une source de motivation

Les ateliers sont souvent sous forme de jeux collectifs. L’aspect ludique de ce travail est une réelle source de motivation pour l’élève, de surcroît pour l’élève en difficulté. C’est aussi un moment moins « formel » durant lequel le déplacement est plus que jamais toléré, le bruit aussi (dans la limite du raisonnable ). Il est aussi autorisé par exemple de travailler par terre.

* Vivre ensemble

Les ateliers sont un excellent moyen de travailler le « vivre ensemble ». Le respect des règles est primordial, l’autorégulation, l’acceptation de la remarque de l’un de ses pairs, etc.

Les élèves ont longuement parlé du fait de respecter les autres et leur bien-être en classe entière avec l’enseignant.

## Les groupes

Les groupes varient autant qu’il y a de séances d’ateliers.

Ils peuvent être homogènes lorsqu’il s’agit de travailler différemment selon le niveau de difficultés ou d’aisance des élèves. C’est un bon moyen de différencier.

Ils peuvent aussi être hétérogènes.

## Les ateliers

Les ateliers sont très variés. Ils concernent l’ensemble des sous-disciplines en français et en mathématiques. Ils peuvent nécessiter la collaboration (jeux de la monnaie par exemple) ou au contraire se faire individuellement (écriture, certains jeux de cartes à pinces, etc.).

## Déroulement

Il peut y avoir 3 à 6 ateliers selon les compétences à travailler et le temps imparti.

Les ateliers « courts » ont lieu lors d’une seule séance : les élèves changent d’ateliers toutes les 15 à 20 minutes.

Les ateliers nécessitant plus de temps se font sur deux séances.

Les élèves ont le tableau d’organisation des ateliers à disposition pour pouvoir se situer sans l’aide de l’enseignant.

Toutes les consignes sont expliquées à la classe entière en début de séance. Un chef de groupe peut être nommé. Il aura la responsabilité d’expliquer à nouveau les consignes, les règles du jeu aux membres de son groupe si besoin.

Ce temps d’explication est un peu long lors de la mise en place de ce dispositif de travail puis les ateliers sont de plus en plus connus des élèves et cette phase devient de plus en plus rapide et dirigée par les élèves.

C’est l’enseignant qui indique aux élèves le moment où ils doivent changer d’ateliers.

Certains ateliers sont autocorrectifs, d’autres seront réalisés dans le cahier d’entraînement puis plus tard dans le cahier du jour avec correction ultérieure de l’enseignant.

Chacun d’entre eux se tient à ranger soigneusement un atelier avant de le céder à un autre groupe.

# Liste des ateliers de français

## Lecture

\*\*\* Domino des animaux

**Compétence** : Contrôler sa compréhension

**Objectif** : Lire pour comprendre et se faire comprendre

**Déroulement** : Un élève lit une première carte. Il doit comprendre la description de l’animal en question pour lui associer l’image. Si sa compréhension est partielle, insuffisante à la réalisation de l’exercice, ses camarades participent alors à la recherche de la réponse, voire à la lecture de la carte. Le jeu se poursuit en suivant la règle classique du domino.

*Jeu autocorrectif*

\* Méli-mélo des animaux

**Compétence** : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

**Objectif** : Lire des syllabes puis des mots

**Déroulement** : Les élèves doivent remettre en ordre des syllabes afin de retrouver le nom de l’animal. Peut-être ensuite joué selon les règles du memory.

*Jeu autocorrectif (grâce aux images)*

\* Les syllabes mélangées

**Compétence** : Identifier des mots de manière de plus en plus aisée

**Objectif** : Lire des syllabes puis des mots

**Déroulement** : Les élèves doivent remettre en ordre des syllabes afin de retrouver des mots connus. Le travail peut être laissé sur la table pour que l’enseignant (ou un autre camarade) vienne le vérifier. Il est aussi envisageable que les élèves prennent une photo de leur travail ou recopient les mots sur l’ardoise, le cahier d’entraînement, le cahier du jour.

\*\*\* Les jeux de lecture

**Compétence** : Lire à voix haute

**Objectif** : Améliorer le fluidité de lecture, l’intonation.

**Déroulement** : Les élèves travaillent en binôme ou trinôme. La texte est précédé d’une consigne spécifique. Les élèves doivent réaliser l’exercice en respectant cette consigne jouant sur l’intonation, la voix, etc.

Cette lecture peut ensuite être présentée à la classe et vérifiée par l’enseignant.

\*\* Qui est-ce ?

**Compétence** : Contrôler sa compréhension

**Objectif** : Lire pour se faire comprendre / Contrôler sa compréhension

**Déroulement** : Un élève est le lecteur. Il lit la description tandis que les autres élèves l’écoutent pour deviner de qui il s’agit.

*Jeu autocorrectif (carte réponse)*

## Étude de la langue

* Vocabulaire

\* Les contraires

**Compétence** : Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d’utilisation ; s’en servir pour mieux comprendre.

**Objectif** : Connaître l’antonyme des adjectifs et verbes courants

**Déroulement** : Comme pour un jeu de bataille, toutes les cartes sont distribuées. Le premier joueur pose une carte et celui possédant le contraire du mot pose sa carte. Le jeu se poursuit jusqu’à ce que les joueurs n’aient plus de cartes dans les mains.

*Jeu autocorrectif (pas deux paires possibles)*

\* L’ordre alphabétique

**Compétence** : Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris

**Objectif** : Faciliter la recherche dans le dictionnaire en systématisant l’ordre alphabétique

**Déroulement** : La série thématique de mots doit être remise dans l’ordre alphabétique.

*Jeu autocorrectif (lettres B – R – A – V – O au dos)*

\* Les mots étiquettes (1)

**Compétence** : Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d’utilisation ; s’en servir pour mieux comprendre.

**Objectif** : Établir des relations entre terme générique et termes spécifiques

**Déroulement** : En binôme ou trinôme, à tour de rôle, les élèves lisent à leurs camarades la liste de mots. Ceux-ci doivent alors deviner le « mot étiquette ».

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\* Les mots étiquettes (2)

**Compétence** : Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d’utilisation ; s’en servir pour mieux comprendre.

**Objectif** : Établir des relations entre terme générique et termes spécifiques

**Déroulement** : En binôme ou trinôme, les élèves doivent constituer une liste de mots en fonction du « mot étiquette » de la carte piochée.

\*\* Les mots de la même famille

**Compétence** : Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d’utilisation ; s’en servir pour mieux comprendre.

**Objectif** : Comprendre l’idée de radical, préfixe, suffixe.

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne les mots de la même famille que le mot central sur sa carte.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

* Grammaire

\*\* Le genre et le nombre

**Compétence** : Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques, d’accord essentiellement.

**Objectif** : Comprendre les notions de singulier et pluriel ; de masculin et féminin

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\* Tout au pluriel

**Compétence** : Raisonner pour résoudre des problèmes orthographiques, d’accord essentiellement.

**Objectif** : Comprendre les notions de singulier et pluriel.

**Déroulement** : Individuellement, l’élève transpose le mot au pluriel sur son ardoise (ou cahier d’entraînement ou cahier du jour).

*Carte d’aide (pluriels en s, en x, exceptions)*

\* Phrase ou non phrase

**Compétence** : Identifier les principaux constituants d’une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique.

**Objectif** : Identifier une phrase à l’aide de ses trois caractéristiques : majuscule, point, sens.

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\*\* Types de phrase

**Compétence** : Identifier les principaux constituants d’une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique.

**Objectif** : Connaître les trois types de phrases et le point qui y est associé.

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\*\* La nature des mots

**Compétence** : Identifier les principaux constituants d’une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique.

**Objectif** : Identifier un verbe (l’action), un nom (personne, animal, chose ou lieu), un déterminant.

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

* Conjugaison

\*\* Passé/Présent/Futur

**Compétence** : Comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus fréquentes.

**Objectif** : Distinguer le récit au passé, au présent, au futur.

**Déroulement** : Individuellement ou en binôme, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

* Écriture

\* Les majuscules en écriture cursive

**Compétence** : Copier de manière experte.

**Objectif** : Savoir écrire les majuscules en cursive.

**Déroulement** : Le travail se fait en trois étapes mais les élèves peuvent « l’écourter » s’ils se sentent prêts. (2 majuscules par semaine)

* Travail sur fiche effaçable avec lignes de majuscules et noms propres
* Travail sur ardoise avec modèles
* Travail sur cahier avec modèle dans la marge

# Liste des ateliers de mathématiques

## Nombres et calcul

\* L’ordre croissant

**Compétence** : Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

**Objectif** : Ordonner des nombres inférieurs à 100

**Déroulement** : Individuellement, sur le cahier d’entraînement (puis du jour), les élèves remettent en ordre les 4 nombres écris sur la carte.

\* Les additions à trous

**Compétence** : Calculer avec des nombres entiers

**Objectif** : Systématiser les tables d’additions

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\*\* J’enlève 9

**Compétence** : Calculer avec des nombres entiers

**Objectif** : Développer des stratégies de calcul : - 9 = -10+1

**Déroulement** : Individuellement, en suivant le principe des cartes à pinces, l’élève sélectionne la bonne réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\* Additions

**Compétence** : Calculer avec des nombres entiers

**Objectif** : S’entraîner à la technique opératoire de l’addition posée avec et/ou sans retenue

**Déroulement** : Individuellement, l’élève calcule sur son ardoise (ou cahier d’entraînement ou cahier du jour).

\*\*\* Soustractions

**Compétence** : Calculer avec des nombres entiers

**Objectif** : S’entraîner à la technique opératoire de la soustraction posée

**Déroulement** : Individuellement, l’élève calcule sur son ardoise (ou cahier d’entraînement ou cahier du jour) puis vérifie la réponse.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\* Les super compléments à 100

**Compétence** : Calculer avec des nombres entiers

**Objectif** : Développer des stratégies de calcul

**Déroulement** : En groupe, en suivant le principe du jeu de memory, les élèves doivent reformer les compléments à 100 illustrés par des couples de super héros.

*Jeu autocorrectif (une seule paire possible pour caque carte)*

\*\* Combien ? (1)

**Compétence** : Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

**Objectif** : Développer des stratégies pour dénombrer une grande quantité

**Déroulement** : Individuellement, l’élève doit trouver une stratégie permettant de dénombrer une grande quantité d’objets. Il écrit son résultat puis échange avec un camarade pour vérifier leur réponse. Avant de vérifier la correction de la carte réponse, ils doivent chercher ensemble en cas de désaccord. Qui a tort ? Pourquoi ? et réessayer si nécessaire.

*Jeu autocorrectif (carte réponse)*

\*\* Combien ? (2)

**Compétence** : Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

**Objectifs** : Développer des stratégies pour dénombrer une grande quantité, connaître le système décimal et savoir l’utiliser.

**Déroulement** : En binôme, les élèves doivent dénombrer une grande quantité d’objets en respectant les règles d’échanges. Ils écrivent leur résultat puis échange avec un autre binôme pour vérifier leur réponse.

\* Combien ? (2)

**Compétence** : Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

**Objectif** : Lire les nombres en chiffres

**Déroulement** : En groupe, à tour de rôle, chaque élève tire au sort un nombre. Les élèves jouent en suivant le principe du loto (ou bingo).

\* Problèmes

**Compétence** : Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

**Objectif** : Résoudre des problèmes additifs et soustractifs

**Déroulement** : Une situation problème est représentée sous forme de puzzle avec 4 pièces : la situation, le premier terme de l’opération, le second terme de l’opération, la phrase réponse. L’élève doit reconstituer son puzzle mais les éléments des situations coïncident pour plusieurs puzzles. Il devra donc discuter avec ses camarades si l’une des pièces de son puzzle n’est plus disponible (déjà utilisé par un camarade dans un autre puzzle).

## Grandeurs et mesures

\* Les longueurs

**Compétence** : Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques à ces grandeurs

**Objectif** : Mesurer des longueurs à la règle.

**Déroulement** : Individuellement, l’élève mesure la longueur du segment.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\* La tirelire

**Compétence** : Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

**Objectif** : Connaître la monnaie, additionner des pièces et billets.

**Déroulement** : En groupe, à tour de rôle, les élèves retournent une carte et disent à haute voix quelle est la somme contenue dans la tirelire en question.

*Jeu autocorrectif (réponse au dos)*

\*\* La liste de courses

**Compétence** : Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

**Objectif** : Connaître la monnaie

**Déroulement** : En groupe, après avoir récupéré une carte « liste de course » et fait leur calcul, les élèves vont à la caisse payer leurs courses. Un élève tient le rôle du caissier, il doit vérifier que le compte est bon.

Ce jeu évolue avec l’intégration des centimes et le rendu de monnaie.