

## ***Pédagogie Freinet :***

Expression orale socialisée.

Écoute et respect.

Organisation coopérative du travail.

## ***Références aux I.O. :***

Cycle 2 : Compétence 7 du socle commun : s'engager dans un projet.

Consolidation du langage oral : s'exprimer, rapporter, prendre part à des échanges verbaux, acquisition du vocabulaire.

Cycle 3 : Compétence 7 du socle commun : respecter des consignes simples en autonomie, commencer à savoir s'autoévaluer, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

Maîtrise du langage oral : raconter, décrire, exposer, échanger, débattre, activités réflexives autour du vocabulaire.

Et les compétences liées au thème de l'atelier.

## ***Mise en œuvre :***

Les ateliers peuvent être permanents ou temporaires.

Lors d'un remplacement, s'il est bien entendu possible de mettre en place des ateliers temporaires, il est également envisageable de laisser dans la classe, avec l'accord de l'enseignant titulaire, un, voire plusieurs ateliers permanents.

Ces ateliers peuvent être fixes ou mobiles. Le matériel nécessaire à chacun est mis à disposition soit dans un coin de la classe (table réservée, casier, étagère, tableau...), soit dans un bac que l'on sortira pour l'occasion. Si possible et si nécessaire, les tables peuvent être regroupées en blocs de 2, 3 ou 4.

Selon le contexte, plusieurs formules peuvent être envisagées :

- plusieurs activités durant le même temps ;
- des ateliers autonomes et un groupe qui travaille avec l'enseignant ;

- dans le cadre d'un atelier permanent, l'activité peut être poursuivie lorsque le temps personnel de l'enfant est compatible avec l'organisation générale de la classe (temps d'atelier, temps de travail individualisé ou informel).

Si un atelier nouveau nécessite une forte présence de l'adulte, bien penser à faire en sorte que les autres ateliers se fassent bien en complète autonomie.

Les fiches élèves sont pensées pour cet usage autonome.

## **Compléments :**

Exemples d'ateliers possibles :

- utilisation des fiches élèves : 2 ou 3 enfants autour d'une fiche
- atelier de pesées, de mesures
- jeux de société
- etc.

En cas d'atelier de recherche ou de création, prévoir un temps de présentation à la classe.

Un exemple d'organisation :

Pour 30 minutes d'activité effective, plus 15 minutes d'installation et rangement :

- un groupe autonome s'occupe de la décoration des enveloppes pour envoyer le journal de la classe ;
- un groupe autonome travaille sur les fiches quadrillages (E1 à E8)
- un groupe autonome travaille sur les fiches tangram (E20 et E21)
- un groupe avec l'enseignant(e) met en place le jeu des sorcières (E25)

Un temps de présentation est envisageable ensuite.

# Changer sans tout changer

## Création sonore

Fiche

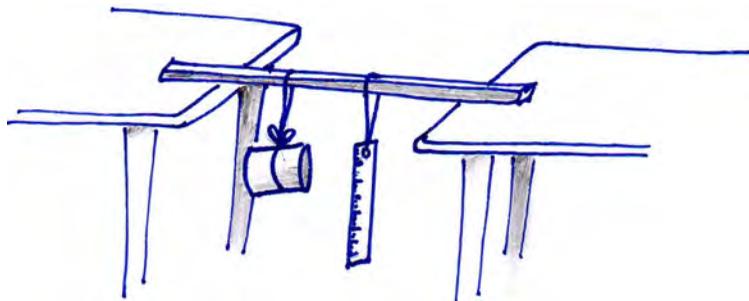
E27

### Créer un carillon et en jouer

Rassemble des objets qui « sonnent » bien quand on les frappe.

Cherche ce qui va le mieux pour les frapper.

Certains objets peuvent être suspendus, ils sonneront alors différemment : accroche-les à une barre posée entre deux tables.



Tu peux utiliser : des pots de fleurs en terre cuite ; des boîtes en carton, métal ou plastique ; des tubes en métal ou PVC ; des bouteilles en verre ; des verres d'eau ; des clés ; des objets divers.

En remplissant plus ou moins les verres ou les bouteilles, tu peux changer les sons. Essaie de faire les mêmes notes que celles d'un instrument si tu en as (à toi, à un camarade ou dans la classe).

Essaie de classer les sons du plus grave au plus aigu.

Aide :

- tu peux inventer un air de musique et le jouer à tes camarades ;
- tu peux former un orchestre pour jouer avec des camarades ;
- voir les fiches E26 et E28.