



# Remplacer à l'école maternelle

Des références, des outils, des situations d'apprentissage

mission maternelle 27 - version 2 - septembre 2023



# Pour quoi cette mallette ?



En tant que titulaire remplaçant, vous devez pouvoir:

- créer un climat de confiance et de sécurité propice aux apprentissages,
- mettre très rapidement les élèves au travail,

alors même que vous ne les connaissez pas, que vous ne connaissez pas leur niveau, ni les méthodes avec lesquelles ils travaillent et que vous ignorez la plupart du temps combien de temps durera le remplacement.

Cette mallette a pour but de fournir des références nécessaires à la mise en place de réelles situations d'apprentissage répondant aux besoins des élèves et aux spécificités de la maternelle.

Vous trouverez:

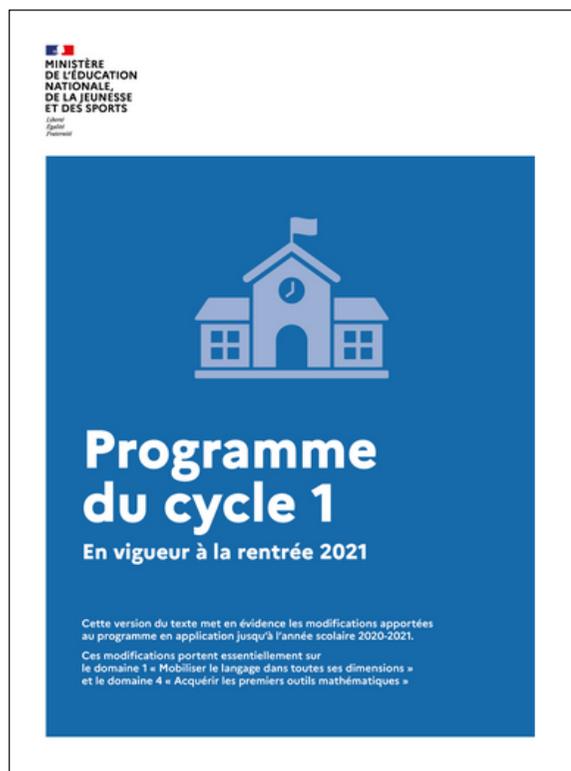
- des références aux programmes et aux documents d'accompagnement
- des repères pédagogiques spécifiques à la maternelle
- des documents et outils à télécharger (séances, séquences, grilles...) symbolisés par



Nous vous souhaitons une expérience riche et enthousiasmante en maternelle!

François Leblanc IEN Prélémentaire de l'EURE Jean-Jacques Dabat-Aracil- Nathalie Destas- Sylvie Ledoux

# L'école maternelle: un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous



[télécharger](#)



[télécharger](#)



[lien](#)



1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants



1 bis. Une école qui accueille les enfants et leurs parents

UNE ECOLE SPECIFIQUE

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage



4. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

# L'école maternelle: une école vigilante



Une école de prévention:

« offrir à tous les enfants des chances égales de réussite ... »

Un rôle essentiel dans l'observation et la prévention des difficultés ou des troubles, en particulier pour les troubles spécifiques du langage

Dispositif Observation du Langage et du Comportement à 3 ans OLC3

à retrouver sur le site maternelle 27:

<http://maternelle27.spip.ac-rouen.fr/>

Priorité: favoriser les acquisitions langagières -> mettre en œuvre des situations pédagogiques riches de sens et authentiques

# Une école adaptée qui tient compte du développement de l'enfant.

- Besoins physiologiques ( repos, propreté, hygiène ...) L'organisation de la journée sera différente selon les sections et suivra l'évolution physiologique et psychologique des enfants.
- Besoins psychomoteurs (motricité globale et fine, prises de risques en sécurité)
- Besoins de découverte et de connaissances nouvelles (imitation, exploration, observation...)
- Besoin d'expression et de communication.
- Besoin de jeu → au sens premier du terme, de création , de rêveries.

**Ces besoins sont variés et évolutifs**



## Tableaux du développement de l'enfant

D'après Florin, A. (2003). *Introduction à la psychologie du développement. Enfance et adolescence. Paris : Dunod, Les Topos. Tous droits réservés.*

Age	Langagier	Cognitif	Social et affectif	Sensoriel et moteur
0-3 mois	Produit des cris différents selon les stimulations, gazouillis, jeux vocaux, rires, vocalises. Discrimine les contrastes entre groupes de sons. Préfère la voix de sa mère à celle d'une autre femme, sa langue maternelle à une autre langue. Sensible à la prosodie. Reconnaît une syllabe dans des énoncés différents	Discrimine des stimuli visuels ou auditifs. Anticipe du regard la trajectoire d'un objet. Manifeste une préférence pour la nouveauté.	Tourne les yeux en direction de la partie du corps touchée. Sourire social, mimique de surprise	Réaction à la voix, localisation visuelle. Maintien de la tête
4-6 mois	Préférence pour le langage maternel adressé au bébé. Catégorise les voyelles. Premiers échanges communicationnels.	Reproduit des événements fortuits intéressants. Catégorise des éléments différents selon une propriété commune.	Tourne la tête vers une source sonore, prolonge l'interaction en souriant.	Prise et transfert d'objets S'assoit seul.
7-9 mois	Produit plusieurs syllabes, chantonne. Comprend des mots en contexte, Détecte les frontières des groupes de mots (syntagmes).	Ajuste ses comportements aux caractéristiques d'un objet (forme, volume, poids, etc.)	Réciprocité dans les échanges. Manifeste un attachement sélectif.	Se tient debout avec un support. Montre un objet du doigt.
10-12 mois	Production des premiers mots, essaye de nommer les objets désignés par l'adulte. Comprend des mots hors contexte. Détecte les frontières de mots.	Anticipe les événements. Construit une tour, peut suivre la ligne du regard.	Réagit différemment aux proches et aux inconnus. S'ajuste à des demandes.	Premiers pas Coordonne plusieurs actions.
1-2 ans	Discours télégraphique. Comprend les mots familiers. Développement du premier lexique, de 20 mots à 200 mots.	Expérimentation active. Identifie des parties du corps.	Comprend les expressions faciales d'autrui, répète les actions qui font rire.	Marche seul Descend des escaliers à reculons. A une préférence pour une main.
2-3 ans	Modifie les demandes selon l'interlocuteur. Produit 200 à 300 mots. Comprend les demandes directes et les demandes indirectes.	Identifie les objets par l'usage, prend en compte le point de vue d'autrui (oriente un objet pour que l'adulte le voit).	Attachements multiples. Se reconnaît dans un miroir. Jeux symboliques.	Monte et descend les escaliers, saute à pieds joints. Tourne les pages d'un livre, coupe avec des ciseaux
3-4 ans	Extension du vocabulaire et phrases courtes. Peut suivre une conversation, comprend des promesses, s'amuse des jeux de langage.	Acquisition de concepts d'espace, de temps, de quantité. Utilise les principes du comptage	Identifie plusieurs parties du corps .Attend son tour. Aime aider les autres. Critique autrui.	Court avec aisance, tape du pied dans un ballon. Fait du tricycle

Age	Moteur	Social et affectif	Cognitif	Langage
4-5 ans	Monte à une échelle, marche en arrière. Tient un papier d'une main tout en écrivant de l'autre.	Comprend l'état mental d'autrui. Joue à des jeux de compétition. Stabilité du genre (se reconnaît comme garçon ou fille).	Est attentif à sa performance, capable de classification et de sériation	Produit des demandes indirectes et des justifications. Comprend le comparatif, l'identité et la différence.
5-6 ans	Fait du vélo sans roulettes, lace ses chaussures	Sait se contrôler. Choisit ses amis. Négocie avec l'adulte.	Début de la conservation (comprend que la grandeur d'une collection d'éléments reste la même quelle que soit la manière dont elle est présentée). Dessine un bonhomme, écrit son prénom.	Produit des énoncés de 5-6 mots, répond au téléphone. Début de lecture logographique. Identifie des rimes, comprend environ 2500 mots.
7-11 ans	Début de la puberté, poussée de croissance. Développement des activités physiques et sportives.	Identité de genre (conformité à des références culturelles) et ségrégation sexuelle. Différence réel et virtuel	Opérations concrètes. Logique du nombre. Morale préconventionnelle : les conséquences des actions (exemple : punition), en déterminent la valeur morale.	Utilise la forme passive, produit des inférences, apprend à lire. Comprend les sarcasmes et les métaphores.
Et après...	Fin de la puberté : 14-15 ans pour les filles ; 16-17 ans pour les garçons.	Evolution de l'estime de soi. Relations amoureuses, puis de couple. Responsabilité pénale (13 ans). Evolution des relations parents/enfants et des rôles sociaux. Orientation scolaire et choix professionnels.	Pensée hypothético-déductive, morale conventionnelle, capacité à se référer à des principes généraux plutôt qu'à des opinions particulières, relativisme des jugements.	Poursuite du développement lexical et sémantique (vocabulaire technique) en compréhension et en production, développement de la production écrite, de la lecture - compréhension, des capacités argumentatives.

## 6 objectifs essentiels

1- Permettre de vivre pour tous les élèves une première expérience scolaire réussie.

2- 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.

3- Permettre à l'élève d'acquérir un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre.

4- Permettre à l'enfant d'établir des relations avec d'autres enfants et avec des adultes.

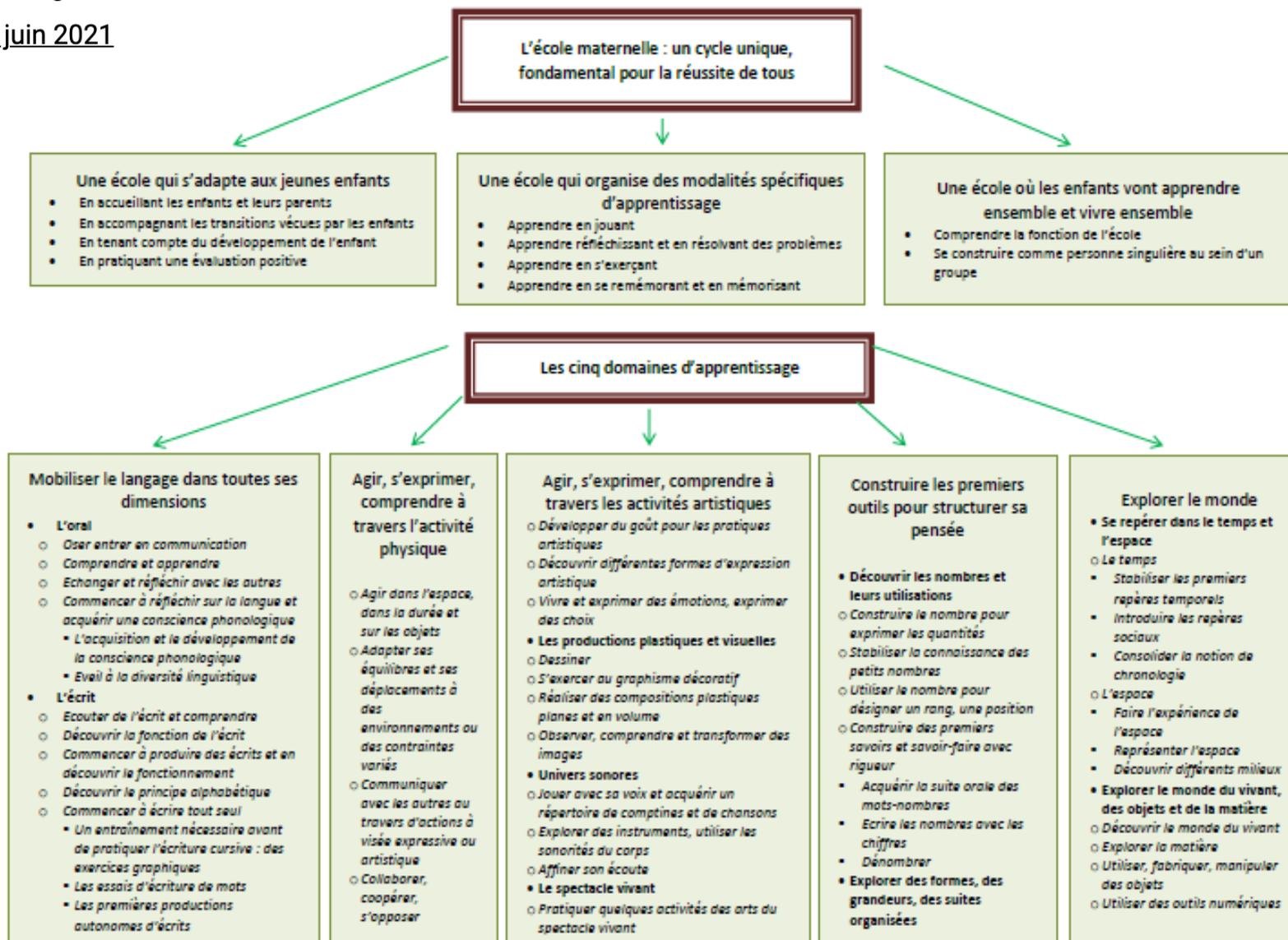
5- Favoriser l'éveil de la personnalité des enfants, stimuler leur développement sensoriel, moteur, cognitif et social et concourir à leur épanouissement affectif.

6- Permettre à l'enfant de devenir élève progressivement en développant en lui l'envie d'apprendre.



## Programme d'enseignement de l'école maternelle

BO n° 25 du 24 juin 2021



**Ensemble et en vivant ensemble**

**En jouant**  
Importance du jeu dans tous les domaines d'apprentissage

**En réfléchissant et en résolvant des problèmes**  
Mise en place de situations-problèmes



**APPRENDRE**  
programmes 2021

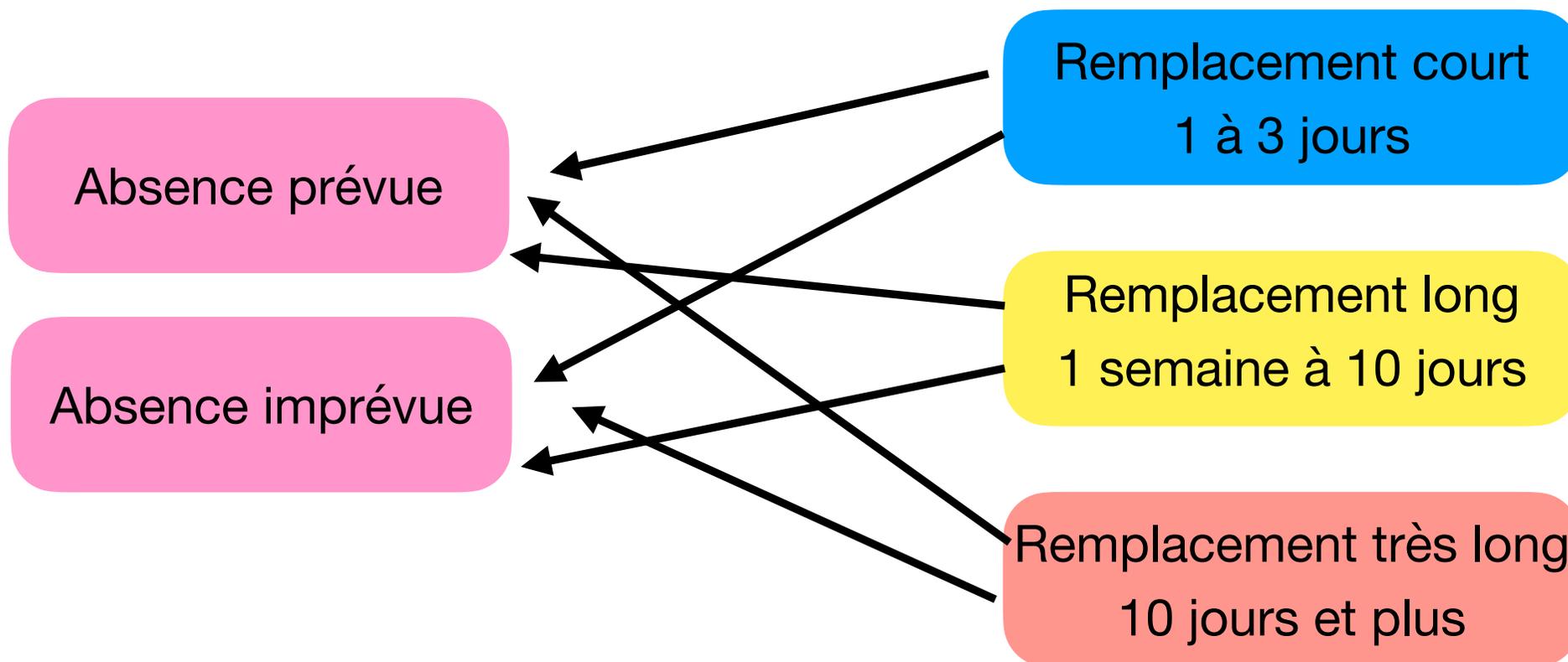


**En s'exerçant**  
Importance de la répétition, de l'entraînement, de l'automatisation

**En réussissant**

**En se remémorant et en mémorisant**  
Rôle fondamental de l'enseignant dans la mémorisation

## Différents types de remplacements



## Remplacement court imprévu

→ « incarner la rupture ... dans la continuité. »

- Pour ne pas se mettre en danger car on est dans **la rupture**

→ Proposer des activités impliquantes et motivantes

→ Respecter les besoins des élèves

→ Garder à l'esprit l'idée du mini-projet transversal

→ Pas de fiche

→ Mettre en œuvre des activités maîtrisées, répondant à vos domaines de prédilection

- Des activités qui répondent aux programmes



# Des outils activités spécifiques suivant le type de remplacement

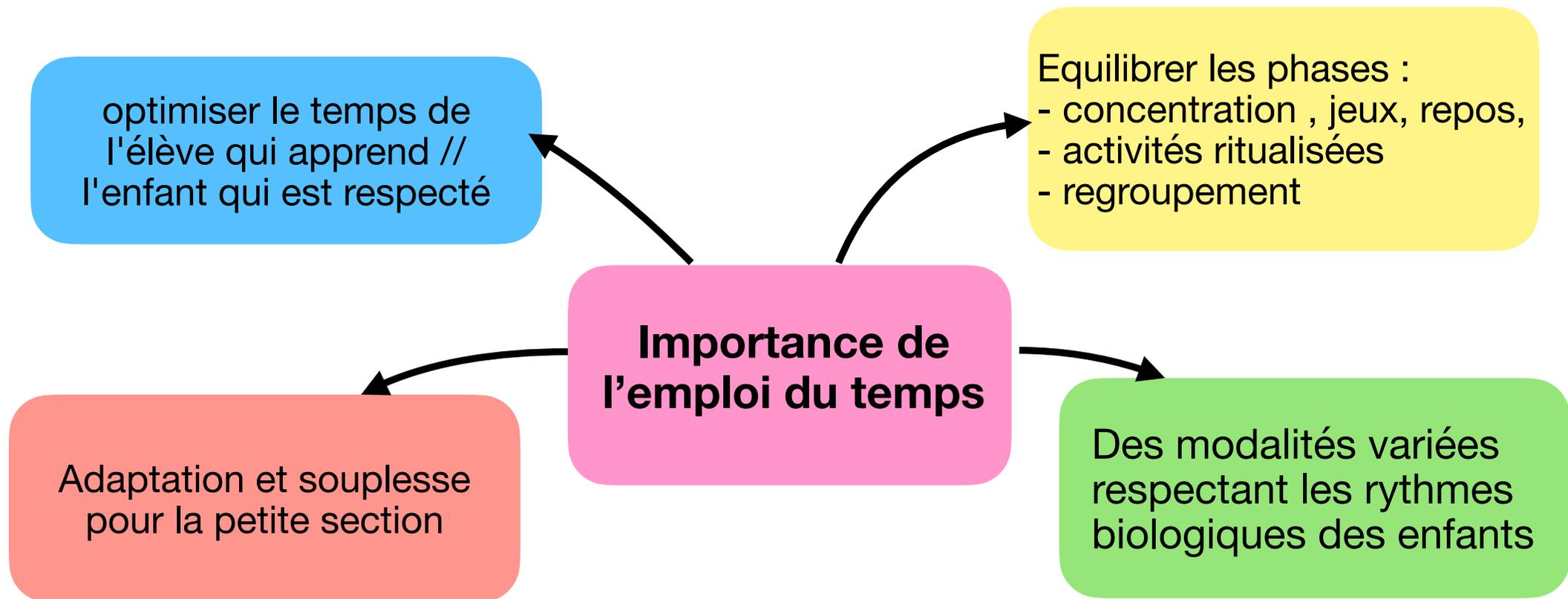
## Remplacement court → continuité

- Compléter le cahier journal de la classe (respecter l'emploi du temps)
- Ne pas introduire de notions nouvelles
- Parfois difficulté à assurer tout ce qui est prévu
- Laisser un bilan : commentaires sur les séances, si le travail prévu a été fait.

## Remplacement long → continuité

- Compléter son cahier journal
- Fiches de préparation de séances ou séquences

## Une école qui doit s'adapter aux besoins spécifiques des jeunes élèves qu'elle accueille :



# la posture du remplaçant

« Se placer entre **continuité** et **rupture** »

- **Continuité** : Il ne faut pas que les élèves perdent leur repères.
- Sentiment d'insécurité de la personne qui n'est pas connue.
  - Avoir très vite connaissance des habitudes.

→ **Rupture** : Chaque enseignant est différent.

C'est pourquoi le remplaçant doit mettre en œuvre les apprentissages suivant son style et ses appétences pour certains domaines



# Comment se préparer à remplacer dans une classe inconnue ?

- S'appuyer sur le cahier d'appel et les feuilles de renseignement
- S'approprier le cahier journal ou les notes préparé par le collègue
- Repérer la répartition des locaux de l'école
- Consulter les services de récréation
- Prendre connaissance des règles de vie de la classe
- Regarder le cahier de vie
- Repérer l'emploi du temps
- Mémoriser les prénoms
- Observer les affichages du coin regroupement
- Consulter les progressions et programmations
- Consulter les cahiers, classeurs des élèves



**Mise en garde à la pratique trop fréquente d'activités à partir de fiches d'exercices photocopiés, au détriment des jeux, des recherches et des manipulations.  
Cette pratique n'est pas adaptée aux besoins des élèves.**

On peut se référer à 3 verbes clés:

### **AGIR**

Ce qui implique d'une part la possibilité de prendre des initiatives, donc des consignes ouvertes, d'autre part la possibilité de faire et refaire en procédant par essais/erreurs.

### **COMPRENDRE**

La réussite de la tâche ne marque pas la fin d'une activité : il faut l'étayage d'un adulte disponible à certains moments pour construire la réflexivité et la posture d'élève que l'on attend à terme.

### **REUSSIR**

C'est-à-dire aller au bout d'une intention, d'un projet, d'une réponse, de manière satisfaisante (certains ont besoin pour cela d'être soutenus, guidés).

# 20 fiches outils



## 1 - Des astuces pour le retour au calme

- Comptines
- Jeux de doigts
- Chants
- Lecture offerte
- Relaxation
- Écoute
- Devinettes...



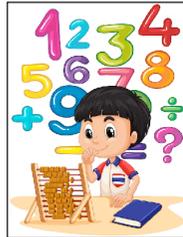
## 2 - Découvrir la mascotte

Une mascotte vient en classe avec son petit sac avec un contenu (des textures, des fruits, un album...), son carnet de voyage, son appareil photo numérique, une clé USB. On pourrait entendre des bruits de lieux où elle serait passée, écrire nom, apprendre à la connaître, la dessiner.



## 3 - Construire le nombre avec des activités ritualisées

- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres
- Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position
- Acquérir la suite orale des mots-nombres
- Écrire les nombres avec les chiffres
- Dénombrer



## 4 - Fabriquer un moulinet à l'aide d'une fiche technique

- Tâtonner pour découvrir le fonctionnement d'un objet technique
- Fabriquer un objet à l'aide d'une fiche technique
- Jouer avec le vent



## 5 - Création d'un abécédaire de la classe

- Projet pluridisciplinaire
- Vers une finalisation collective et individuelle



## 6 - Je joue à des jeux de société avec mes élèves

**Pour:**

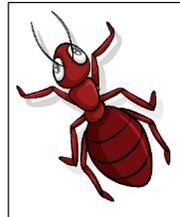
- Vivre des situations mathématiques variées en jouant
- Donner une place à chaque élève
- Amener les élèves à manipuler, coopérer, échanger
- Acquérir un lexique en lien avec le jeu (couleur, espace, quantité...)
- Favoriser le débat, l'argumentation dans des situations langagières authentiques



## 7 - Les êtres vivants de la cour de récréation

Défi: Y-a-t-il des êtres vivants dans ta cour d'école ? Peux-tu nous les montrer ?

- Trouver le plus d'espèces vivantes dans la cour de l'école...
- Photographier le plus d'espèces animales présentes dans l'école.



## 8 - Projet: réaliser un album à compter

- La construction individuelle d'un livre à compter engage chaque élève dans la réalisation de plusieurs tâches.
- Le champ numérique sera défini en fonction des compétences des élèves (niveau et période de l'année).



## 9 - La boîte à mystère

- Une situation pour nommer, qualifier, raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.



## 10 - Des jeux graphiques

- 4 jeux graphiques à réaliser seul, en binôme ou en groupe adaptés à tous les niveaux



## 11 - Propositions d'activités autonomes

Des situations:

- fonctionnelles et qui sont au service de la réalisation d'un projet identifié
- ludiques qui invitent au jeu et à la coopération
- qui correspondent à un besoin d'entraînement repéré et reconnu par l'enfant (à l'aide de l'adulte) suite à une « évaluation », une « auto-évaluation » ou à l'analyse d'erreurs récurrentes



## 12 - Des activités en salle de jeu

- Des jeux collectifs
- aux règles simples
- avec du matériel courant



## 13 - J'apporte un élevage en classe

- Connaissance du vivant (naissance, croissance...)
- Approche de la locomotion, nutrition, reproduction
- Prise en charge d'un élevage sur un moyen terme
- Développement de l'observation



## 14 - Mettons la table!

- Situation langagière et mathématique
- Entrer dans un défi
- Utiliser les coins jeux de la classe



## 15 - Autour d'un album

- Le choix de l'album se fera en lien avec le niveau de classe, le vivre ensemble, avec la possibilité de le vivre en salle de jeux, lien avec les Arts, avec le personnage de classe...



## 16 - Graphisme: la grille de l'école

- Observer son environnement et y découvrir des signes graphiques
- Utiliser un détail de l'école pour réaliser une composition



## 17 - Manipulation de petit matériel en salle de jeu

- De la manipulation libre à la maîtrise de l'objet et du geste.
- Utilisation du petit matériel disponible dans l'école (cartons, cousins, couverture, ballons, sacs de graines...)



## 18 - Le mur d'images

- Décrire une image et exprimer son ressenti en utilisant un vocabulaire adapté.
- Classer, trier, ranger des images selon des consignes données.



## 19 - Ecouter une oeuvre musicale

- Constituer un répertoire commun
- Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- Comprendre et utiliser un vocabulaire précis pour désigner un oeuvre, un univers sonore



## 20 - Je travaille les rimes

- Manipuler des syllabes et discriminer des sons à l'aide d'atelier, d'activités autonomes et de comptines.

