

Besoins des tout-petits.

Compétences à développer.

Ce chapitre propose un référentiel de compétences d'ordre pédagogique et éducatif à acquérir en section de tout-petits. Les enseignants pourront largement s'en inspirer dans le cadre de leurs progressions de classe et des programmations de cycle. Il est bien entendu que ces compétences ne peuvent être travaillées qu'au travers de projets de classes qui donnent du sens aux apprentissages.

Objectifs pédagogiques

Le langage au cœur des apprentissages

Des besoins à satisfaire

- besoin d'être écouté
- besoin de voir sa langue maternelle reconnue
- besoin de s'affirmer
- besoin d'exprimer ses désirs, ses joies, ses craintes
- besoin de communiquer
- besoin de construire sa pensée
- besoin de comprendre le monde qui l'entoure
- besoin d'exprimer des relations de cause, d'effet, d'espace, de temps
- besoin de raconter
- besoin d'imaginer, de créer
- besoin de découvrir le plaisir que peut procurer l'écrit
- besoin de comprendre à quoi sert l'écrit
- besoin d'acquérir une culture de l'écrit
- besoin de goûter le plaisir procuré par l'image
- besoin d'apprendre à « lire » les images
- besoin de connaître différents types d'images...

Des compétences à développer

L'enfant devient progressivement capable de prendre la parole pour...

- s'adresser à l'adulte
- parler à un autre enfant
- prendre la parole en petit groupe

... et pour :

- raconter un événement vécu
- raconter une histoire connue (avec support)
- nommer
- énumérer
- décrire
- comparer
- demander
- commenter une action
- dire avec plaisir jeux de mains, comptines...

Sur le plan physique, l'enfant devient capable de :

- respecter l'articulation des mots
- enchaîner une suite de mots d'une manière claire
- parler, chuchoter, chantonner...
- mémoriser et dire des petites comptines

Lorsque la situation le permet, l'enfant devient capable de :

- employer les mots adaptés à une situation
- construire et énoncer des phrases simples
- réinvestir un lexique découvert dans la classe
- énoncer différents types de phrases : affirmatives, négatives, interrogatives...

Il s'initie au monde de l'écrit et devient capable de :

- manifester de l'intérêt pour l'écrit : prénoms, rituels, imagiers, albums...
- écouter avec plaisir des histoires
- fréquenter spontanément et avec plaisir les lieux de lecture de l'école
- tenir les albums, imagiers... d'une manière adaptée.
- manipuler les écrits avec les « précautions » nécessaires
- prendre des indices à partir d'images, illustrations...
- émettre des hypothèses de sens
- reconnaître son prénom associé à sa photographie
- reconnaître la photographie des autres enfants de la classe
- reconnaître globalement son prénom
- identifier la couverture d'un livre
- dire globalement le titre d'un livre
- dicter la légende de son dessin
- dicter la légende des photographies d'une situation vécue
- différencier : image et texte
- trier différents types d'images : photographies, illustrations
- différencier images fixes (diapositives), images mobiles (films)
- décrire une image
- différencier des types d'images : peinture, dessin, photographie.

Exemples d'activités à organiser

L'enfant a appris à communiquer dans sa famille en employant une communication souvent non verbale. A l'école maternelle, il va devoir acquérir une communication essentiellement verbale pour entrer en relation avec d'autres adultes et ses pairs.

Pour cela, il sera nécessaire de le mettre en situation de construire lui-même son langage et de :

- faire preuve d'écoute en accueillant avec bienveillance tous les « essais » de communication dans les moments de situation duelle : accueil, habillage, goûter...
- dire et faire dire de nombreuses comptines, des jeux de doigts. Les utiliser pour fédérer les enfants, marquer les différents moments de la journée...
- introduire un personnage médiateur : ours, poupée...
- construire des projets prenant en compte ses préoccupations : la vie quotidienne (la maison, la famille, l'alimentation, les soins corporels, les petites maladies, les objets ou ustensiles de la maison...), l'environnement proche et les animaux que l'on peut y observer, les jeux et jouets, la vie de la classe et les fêtes.
- organiser des moments de langage en petits groupes où le personnage médiateur est confronté à une situation de la vie quotidienne.
- proposer aussi de courts regroupements de toute la classe pour chanter, écouter une petite histoire...
- verbaliser faire verbaliser toutes les actions en employant un lexique adapté : motricité, ateliers...

Toujours dans le cadre de projets, les enfants seront aussi mis en situation de découvrir différents types d'écrits et leur fonction : les albums bien sûr, les textes des comptines, des écrits sociaux ...

- proposer des imagiers, dialoguer avec les enfants autour de ces petits livres
- choisir avec soin les albums qui seront lus et relus, ne pas omettre de donner leur titre, de commenter les illustrations avec les enfants...
- exploiter les albums : jeux sensoriels, d'attention visuelle ...
- écrire devant les enfants et dire ce qu'on écrit, pourquoi on écrit et pour qui.
- accompagner la découverte des illustrations, verbaliser, établir des relations et ainsi dépasser le stade de la désignation.
- mettre à disposition des enfants : photographies, illustrations de publicités, dessins ou illustrations pour rire, rêver, imaginer...
- proposer de nombreux jeux avec les images : lotos avec des imagiers, associations d'idées, memory avec peu de cartes, transformation d'images par ajout d'un personnage...
- proposer des tris d'images : photos de la classe, photocopies des couvertures des albums lus, cartes postales...

Activités graphiques

Des besoins à satisfaire

- besoin de laisser des traces
- besoin d'expérimenter différents « outils scripteurs »
- besoin d'exercer différents mouvements : taper, tourner, « balayer » avec les feutres, craies...
- besoin d'investir des espaces variés
- besoin de donner du sens à ses traces

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- laisser des traces sur ou dans différents supports en utilisant son corps, des outils
- montrer de l'intérêt pour la trace laissée.
- laisser des traces en se déplaçant ou en déplaçant des objets
- utiliser différents outils
- contrôler progressivement sa pression
- utiliser des supports verticaux puis horizontaux
- utiliser tout l'espace pour le parcourir, le couvrir
- contrôler progressivement son geste, le « freiner »
- savoir arrêter son geste
- adapter son geste, la pression à l'outil utilisé,
- tenir l'outil d'une manière adaptée : prise en pince
- représenter des formes simples : ronds, traits
- utiliser plusieurs couleurs
- associer ronds et traits (premières représentations : soleil, bonhomme)
- donner du sens, à posteriori, à ses tracés (solicitation de l'adulte)
- différencier : dessin, écriture
- simuler l'écriture pour signer son travail

Exemples d'activités à organiser

L'ensemble des activités proposées vise à développer les composantes de l'acte graphique : motrice, sensori-motrice, appropriation spatiale, symbolique. La présence d'une piste graphique (ou deux) : tableau ou tableau effaçable, rouleau de papier fixé sur un mur, chevalet ... et la mise à disposition d'outils différents seront pour les enfants autant d'invitations à

- laisser des traces (seul ou à plusieurs)
- investir l'espace graphique en se déplaçant
- utiliser différents outils
- passer progressivement à une tenue en pince des outils scripteurs.

L'organisation d'ateliers permettra aussi de

- laisser des traces dans/ sur/ avec différents supports (sable, terre, pâte à sel...)
- utiliser des objets variés (outils de modelage, jeux : CLIPO, DUPLO...)
- observer les effets obtenus qui devraient être verbalisés avec les enfants pour susciter l'intérêt de ces derniers sur la trace laissée.

Dans le cadre des projets en cours, seront proposées des activités visant à

- parcourir l'espace (faire rouler une petite voiture dans la peinture puis partout sur la feuille A3)
- remplir l'espace (peinture tapée partout, rouleau...)
- utiliser un espace limité (pochoir, gabarit)

Des supports, des outils variés, des éléments inducteurs permettront progressivement de :

- exercer des pressions différentes (ex : craie grasse sur papier de verre)
- maîtriser un mouvement pour réaliser un tracé (tourner autour de la silhouette ronde collée ? vers le rond, suivre les cannelures du carton ondulé ? vers les tracés rectilignes verticaux ou horizontaux)

- arrêter un mouvement : bandes collées, grandes gommettes à relier...

Le libre accès aux feuilles, feutres ...seront des invitations à :

- réinvestir des mouvements, s'exercer librement
- réaliser des dessins libres
- utiliser différentes couleurs
- donner du sens à ses dessins

Agir et s'exprimer avec son corps

Des besoins à satisfaire

- besoin de bouger, de dépenser son énergie
- besoin d'explorer
- besoin de découvrir les possibilités de son corps
- besoin d'agir sur et dans le monde
- besoin de surmonter des « défis », de prendre des risques
- besoin de rencontrer l'autre
- besoin de développer la confiance en soi

Des compétences à développer

Mis en confiance dans un environnement aménagé, l'enfant devient capable de :

- passer d'une activité spontanée à une activité de plus en plus construite : courir, sauter, lancer, grimper, glisser, s'équilibrer, tirer, pousser...
- s'engager dans une activité corporelle en respectant des consignes de sécurité (franchissement d'obstacles, ateliers)
- prendre des risques mesurés
- utiliser d'une manière adaptée un matériel varié et en connaître les fonctions
- préciser ses gestes
- s'exprimer corporellement seul, puis à deux ou à plusieurs
- respecter des règles de jeux
- coopérer
- découvrir de nouveaux milieux : terrains de jeux du quartier, parcours de santé...

Exemples d'activités à organiser

La motricité large est d'abord sollicitée dans des espaces d'expérimentation familiers dont l'organisation va évoluer pour :

- explorer la classe, le couloir, une salle spécialisée...
- s'y déplacer
- se déplacer en poussant ou tirant un objet sur un parcours déterminé
- se déplacer sur un objet qui roule (porteur, tricycle...)

L'organisation des activités, va devoir se complexifier progressivement de manière à utiliser des mouvements assurés dans des contextes où ils sont moins opérants.

Trois catégories de situations peuvent être proposées pour :

- favoriser une motricité de locomotion et de posture : l'équilibre, la construction du corps dans l'espace en privilégiant les sensations : ramper, glisser sauter...en utilisant du gros matériel (chaises, bancs, tables...)
- agir sur l'objet, la motricité de manipulation. L'enfant s'adapte à un objet, découvre ses caractéristiques et réagit en conséquence : lancer, tirer, faire rouler... une balle, un cerceau, manipuler un carton...
- entrer en relation physique avec l'(es) autre(s) : tirer- pousser, imiter et transformer son activité en fonction de celle d'un autre, dialoguer, répondre (par un bruit par exemple) ou participer à des jeux chantés, à des rondes...

Encourager la prise de risques et d'initiatives en vue de développer l'autonomie.

Découvrir le monde

Des besoins à satisfaire

- besoin de voir, entendre, sentir, goûter, toucher
- besoin de manipuler, malaxer, aplatis, transformer...
- besoin de satisfaire sa curiosité, de découvrir
- besoin de s'approprier les objets techniques simples de la vie quotidienne
- besoin de répéter inlassablement les mêmes gestes.
- besoin d'empiler, emboîter...
- besoin de comprendre le monde qui l'entoure : monde des objets, manifestations de la vie
- besoin de se repérer dans le temps
- besoin de se repérer dans un espace proche

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- reconnaître et nommer les objets de son environnement
- reconnaître des propriétés de ces objets par la vue (couleur, rouge, jaune, grand petit), par l'ouïe (sonneries ...), par le toucher (doux, dur, chaud, froid)
- manipuler pour : empiler, aligner, remplir, vider, transvaser, encastrer, visser...
- adapter son geste à différents outils (pinces...) en vue d'une action précise
- découvrir différentes matières solides : graines, marrons, pâtes, sciure...
- découvrir différentes matières liquides : eau, peintures, encre...
- désigner et nommer différentes parties de son corps
- désigner et nommer ses yeux, sa bouche, ses oreilles, ses cheveux...
- adopter et nommer différentes positions : assis, debout, à quatre pattes...
- exprimer des besoins physiques : nourriture, sommeil, sensations...
- énumérer des étapes de la vie : bébé, aîné, maman et papa, grands-parents...
- différencier un objet animé par rapport au vivant (souris mécanique et souris vivante par exemple)
- s'intéresser à la croissance de plantes ou fleurs (jacinthe sur eau...)
- exercer des responsabilités à sa portée : donner à manger aux poissons, arroser les plantes.
- reconnaître et nommer des animaux et leurs petits
- connaître quelques milieux de vie : poisson ? eau, ver ? terre...
- conduire des observations simples : manière de se déplacer d'un animal
- acquérir une hygiène corporelle : lavage des mains avant de goûter, après être passé aux toilettes, se moucher...
- énoncer le caractère dangereux de certains outils
- accepter des interdits et respecter des règles de sécurité
- différencier ce qui peut être goûté ou non (boisson / peinture ...)
- différencier : jour et nuit
- se repérer dans la journée : matin, après-midi
- prendre les premiers repères dans le déroulement de la journée : goûter, la récréation, sortie...
- se repérer dans la classe
- se repérer dans l'école

Exemples d'activités à organiser

Pour le jeune enfant, découvrir c'est agir. C'est le répertoire des gestes et comportements disponibles qui organise et donne du sens à ce monde.

Une approche sensorielle est à développer pour :

- catégoriser les objets après avoir découvert leurs qualités (couleur, forme, texture, bruits, odeurs, goûts)
- caractériser l'environnement, identifier des bruits, le regarder différemment, à l'aide de verres de couleurs, explorer des surfaces, des volumes à l'aide de ses mains
- apprécier les composantes d'un moment, la collation, en explorer les saveurs, les couleurs, et odeurs.

Progressivement, l'enfant est amené à combiner des actions sur différents matériaux, à utiliser des instruments pour faire :

- manipuler des objets
- créer
- exercer des activités inhabituelles (exemple : introduire des objets dans des goulots de bouteilles de plastique)

- jouer et pour cela avoir besoin par exemple d'utiliser des instruments pour pousser ou déplacer des objets ou donner des composantes d'objets techniques et donc devoir démonter...

Dans des situations de jeux ou de projets, il est amené à :

- s'exprimer sur des déplacements, des actions, des positions de son corps, de celui de son camarade, des animaux familiers...
- observer la croissance de plantes...
- exercer des petites responsabilités : donner à manger au poisson rouge, arroser les plantes...

L'enfant a besoin de connaître l'espace dans lequel il évolue et savoir ce qu'il va lui arriver ainsi que comprendre les caractéristiques prévisibles de certains événements. Il peut :

- se servir des référents disponibles : panneaux de signalisation, règles de fonctionnement
- utiliser la frise chronologique de la journée et se repérer dans son déroulement à l'aide des photos des différents moments et lieux d'activités.

Quantités et nombres ▲

formes et grandeurs, structuration de l'espace

Des besoins à satisfaire

- besoin de manipuler
- besoin de connaître
- besoin de s'approprier le monde, de le comprendre
- besoin de comparer
- besoin d'avoir des repères

Des compétences à développer

Mis en situation d'agir, de manipuler, l'enfant devient capable de :

- trier selon ses propres critères
- trier selon un critère donné
- classer dans différents espaces familiers : poupées, cuisine...
- classer selon un critère de couleur, de forme
- sérier plusieurs éléments par essais/ erreurs
- comparer des tailles très différentes : petit /grand
- estimer globalement des quantités (beaucoup, pas beaucoup)
- estimer globalement des masses : lourd, pas lourd
- dire la comptine des premiers nombres en situation de jeu
- résoudre des petits problèmes de la vie quotidienne : assez, pas assez ? compléter
- associer un objet familier à sa silhouette (encastrement, jeux de loto)
- reconnaître et nommer la silhouette d'objets familiers
- reconnaître et nommer le rond
- se repérer dans l'espace classe
- dire où il veut se rendre
- ranger des objets à leur place
- situer des espaces communs de l'école (BCD, salle de jeu...)
- se repérer dans la cour
- connaître des trajets familiers
- faire des constructions en volume (empiler des blocs de mousse...)
- réussir des encastrement
- réaliser des puzzles de quatre pièces

Exemples d'activités à organiser

Toujours à partir de situations ludiques, l'enseignante conduira l'enfant à dépasser sa connaissance empirique et intuitive de différentes notions : tris, quantités... pour passer d'une activité spontanée à une activité organisée, d'une connaissance implicite à une connaissance explicite. Les situations de la vie quotidienne sont d'excellents points de départ pour :

- résoudre des petits problèmes : il manque 2 ou 3 verres pour le goûter...
- faire des correspondances terme à terme : donner une assiette, un verre, une cuiller à chacun...

Jouer avec les comptines pour :

- s'approprier des notions de quantité (« Deux par deux dansez »)
- découvrir l'aspect ordinal du nombre (« La première, la dernière.. »)

La collecte d'un matériel varié : boîtes et leurs couvercles, bouteilles en plastique et leurs bouchons... pour :

- sérier
- apparier
- trier selon la forme, la couleur, la grosseur...

Les jeux de manipulations pour :

- développer une première approche des quantités : beaucoup, pas beaucoup ; plein – vide
- approcher des notions de masse : lourd, pas lourd...
- comparer des volumes à partir de constats de transvasements : « ça déborde » ou « il y a encore de la place »,
- aider l'enfant à prendre conscience des volumes différents des récipients utilisés...

Les jeux du type objet caché ou perdu, permettent de :

- se repérer dans l'espace de la classe, de l'école, de la cour
- apprendre à nommer les différents espaces.

La sensibilité, l'imagination, la création

Des besoins à satisfaire

- besoin de s'exprimer de différentes manières : voix, corps
- besoin d'exercer ses sens
- besoin de jouer en inventant, imaginant, produisant, expérimentant
- besoin de découvrir
- besoin d'éprouver du plaisir à écouter, sentir, toucher, pétrir, aplatir, couvrir une surface, mélanger, créer

Des compétences à développer

A partir de différentes situations de la vie de la classe, le tout petit devient progressivement capable de :

- mimer des comptines
- enrichir ses capacités d'expression corporelle
- jouer avec sa voix : parler, chuchoter, crier, chanter...
- participer à des jeux de fictions
- différencier silence/ bruit
- identifier des bruits de l'environnement
- produire des sons avec son corps : bruits de bouche, mains, pieds
- imiter des cris d'animaux,
- produire des sons avec différents matériaux
- produire des sons différents par des actions différentes sur un même objet (taper, frotter, froisser...)
- reconnaître le son de petits instruments
- jouer avec des instruments selon des rythmes différents
- reconnaître des voix familières
- dire des onomatopées
- produire des sons longs ou courts avec sa voix
- jouer sur l'intensité : fort, doucement.
- dire avec plaisir des comptines
- reconnaître quelques mélodies
- enrichir ses capacités d'expression corporelle : « danser » avec un accessoire sur une musique
- participer à des petits jeux dansés à deux ou petites rondes
- établir des relations sensorielles et affectives avec la matière : taper, caresser, déchirer, froisser...

- transformer la matière en la manipulant
- participer à la création de collections...
- découvrir des techniques graphiques et artistiques simples et utiliser les outils appropriés
- participer à des réalisations communes dans le cadre de projets

Exemples d'activités à organiser

L'enseignant(e) de petite section veille à se constituer un répertoire de comptines, jeux de mains, petits jeux dansés pour :

- fédérer le groupe
- marquer le passage d'une activité à une autre
- faire acquérir un « patrimoine » de comptines, jeux de mains... pour toutes les situations : pluie, soleil, fêtes, chagrins...
- encourager l'enfant à s'exprimer d'une manière expressive
- enrichir l'expression orale (jouer avec les mots) ainsi qu'un répertoire gestuel (mime)

Des moments de la journée de classe sont plus particulièrement réservés pour mémoriser, mimer, danser ces comptines (expression corporelle en salle de jeux par exemple).

Cependant pour rythmer les différents moments de la journée et pour le plus grand plaisir des enfants, l'enseignant « puise » dans ce répertoire chaque fois que la situation le permet pour : débiter tous les regroupements, signaler, introduire ou finir une activité ...

Dans le cadre de l'exploitation de projets, des ateliers sont proposés quotidiennement aux enfants. Ils peuvent être libres d'accès dès l'accueil par exemple pour :

- établir des relations sensorielles avec la matière
- explorer des propriétés
- découvrir l'utilisation de différents outils...

L'atelier de peinture gagnerait à être un atelier permanent et « ouvert » toute la journée. A d'autres moments de la journée, ces ateliers sont utilisés pour :

- sensibiliser les enfants aux arts les plus divers : peintures de différentes époques, cultures, modelage, collections ...
- faire découvrir une technique et les utiliser avec plaisir.

Un soin tout particulier est à apporter à la mise en valeur des productions : encadrement, utilisation de sous-verre, création d'un fond, titre, bref descriptif de la démarche ou de la technique employée ... et à leur exposition (préférer les lieux de l'école où les parents viennent régulièrement : entrée, couloir).

OBJECTIFS EDUCATIFS

Vivre ensemble

Des besoins à satisfaire

- besoin d'affection
- besoin de sécurité et de régularité
- besoin de grandir
- besoin d'agrandir son univers
- besoin d'aller à la rencontre des autres
- besoin de s'isoler du groupe
- besoin de partager des plaisirs, des jeux, des rires
- besoin de trouver des limites : celles données par la vie en groupe, celles « posées » par un pair, par l'adulte.

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- quitter un milieu familial (famille, crèche...)
- se séparer, sans crainte, de la personne qui l'accompagne à l'école
- s'adapter à son nouveau milieu

- entrer en relation avec d'autres adultes (Enseignante, ATSEM, ...)
- participer à de courts moments communs
- trouver du plaisir et de l'intérêt à s'engager dans des activités
- établir des relations avec ses pairs, témoigner de l'intérêt pour les autres
- percevoir des règles de convivialité dans différents échanges : bonjour, merci...
- accepter quelques règles de vie : partager, attendre son tour, accepter que l'adulte se consacre à tous les enfants ...
- accepter des contraintes liées à des activités : tablier pour jouer à l'eau, s'asseoir un court instant en regroupement...
- participer à la vie quotidienne : ranger, chercher ses vêtements, essayer de se vêtir seul...
- formuler ses besoins
- faire un choix, exprimer des préférences
- prendre plaisir à dire des comptines avec ses camarades
- s'adresser à ses pairs et établir, de cette manière, des relations non agressives tout en acceptant le contact physique

Exemples d'activités à organiser

- prévoir des temps d'adaptation à l'école : accueils individualisés des enfants et des parents dans la future classe en juin ; durée de présence progressive ; organiser la découverte de l'école ...
- mettre à disposition des enfants un matériel attractif
- organiser des jeux permettant l'explicitation des règles de vie collectives, des règles de sécurité
- offrir à l'enfant l'occasion de vivre des responsabilités adaptées à ses possibilités
- l'aider à s'inscrire dans des rites.

Le goûter

Des besoins à satisfaire

- besoin physiologique
- besoin affectif
- besoin de se ressourcer
- besoin de convivialité
- besoin de développer ses sens : odorat, goût, toucher, vue
- besoin d'agir de faire « seul »
- besoin de découvrir

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- respecter des règles d'hygiène : se laver les mains avant le goûter
- mettre la table
- préparer sa nourriture : tartiner, éplucher
- servir ses camarades
- se servir
- respecter des règles de convivialité : remercier, attendre que les autres soient servis...
- goûter à des mets inconnus, apprécier des saveurs nouvelles
- participer au rangement

Exemples d'activités à organiser

Lorsqu'il s'agit de goûters individuels :

- partager le contenu des sacs et dire ce que l'on aime ou n'aime pas
- débiter le goûter par une comptine appropriée
- veiller à ce qu'il y ait un changement de place au moment du goûter pour favoriser la communication, mieux faire connaissance

Préparer ensemble un goûter collectif après avoir pris les mesures d'hygiène nécessaires :

- conservation des aliments (chaîne du froid), vigilance aux allergies.
- dresser une jolie table pour une fête, un anniversaire (thème, couleur)
- favoriser l'autonomie : se servir, servir les autres...

La récréation

Des besoins à satisfaire

- besoin de se dépenser physiquement
- besoin de « s'aérer », de se « recréer »
- besoin de sécurité
- besoin d'explorer librement des espaces
- besoin de se rencontrer, se confronter, échanger...
- besoin d'observer et de s'approprier l'environnement

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- varier et enrichir son activité motrice
- doser ses efforts
- s'adapter aux règles de vie de la cour et à de nouvelles règles de jeux
- s'adapter à un groupe « élargi »
- se repérer dans l'espace de la cour
- prendre des responsabilités
- participer à / ou conduire une activité non guidée par l'adulte

Exemples d'activité à organiser ou à installer

- Surtout en début d'année, organiser une récréation différée des autres classes.
- Faire de la récréation un temps éducatif qui rythme la journée scolaire : deux récréations le matin si la durée de présence est de quatre heures, ou faire de la récréation un véritable temps médian de la demi-journée.
- Proscrire une récréation après la sieste ou en début ou fin de demi-journée.

L'hygiène

Des besoins à satisfaire

- besoins physiologiques
- besoin de propreté
- besoin de confort

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- exprimer ses besoins
- solliciter l'adulte pour se rendre aux toilettes puis s'y rendre seul (proximité de la salle de propreté, d'une ATSEM...)
- s'assurer de la propreté des lieux d'activités
- s'organiser pour entreprendre des activités salissantes
- se laver les mains après une activité salissante
- se laver les mains après le passage aux toilettes, avant le goûter...

Exemples d'activités à organiser

- Il n'est pas nécessaire que l'enfant soit tout à fait propre pour être accueilli à l'école maternelle.
- Les objectifs de la section des petits étant de le rendre de plus en plus autonome, progressivement, au contact des autres, il apprendra à contrôler ses besoins physiologiques.
- En cas de petits « accidents », l'enseignant devra dédramatiser, verbaliser, expliquer.

Il faut privilégier le passage aux toilettes à la demande et / ou en petits groupes.

- sensibiliser les parents à l'intérêt pour l'enfant de porter des vêtements facilitant le développement de l'autonomie : éviter les bretelles, les ceintures...
- apprendre à l'enfant à tirer la chasse d'eau, à utiliser du papier WC

- lui apprendre à respecter la propreté des lieux
- veiller à ce qu'il se lave systématiquement les mains après chaque passage aux toilettes.
- attirer l'attention de l'enfant sur la nécessité de débiter une activité sur un plan de travail propre
- veiller à la propreté des tables avant et après le goûter
- faire participer les enfants au nettoyage des tables
- prévoir des poubelles bien en vue.

L'accueil

Des besoins à satisfaire

- besoin de respect de son rythme
- besoin de repères spatiaux et temporels
- besoin de repères sociaux
- besoin de référents : adultes, rythme, rites
- besoin d'autonomie, de liberté
- besoin de sécurité
- besoin de mouvement
- besoin d'expression

Des compétences à développer

L'enfant devient capable de :

- choisir un jeu
- prendre des initiatives
- conduire un projet personnel
- prendre des risques mesurés
- s'inscrire spontanément dans des rituels : signaler sa présence...
- s'intégrer à l'activité d'un groupe
- accepter des contraintes, des règles de vie ou de jeux : porter le collier ou le signe d'un atelier,
- accepter d'attendre qu'une place se libère...
- accepter le regard d'un autre
- partager avec l'autre
- céder sa place ou son jeu à l'autre
- reconnaître les autres

Exemples d'activités à organiser

L'accueil, à effectuer dans la salle de classe, permet d'accueillir l'enfant et l'adulte qui l'accompagne.

- proposer des rituels pour signaler sa présence par exemple.
- favoriser les échanges d'une manière duelle : adulte – enfant ou semi-collective (adulte et groupes de trois ou quatre enfants), encourager les échanges verbaux entre enfants.
- varier les activités proposées à l'accueil : types de jeux, matériel, mise en valeur d'un coin de jeux (lien avec le projet de la classe, introduction d'objets nouveaux...)
- mettre en place des activités éducatives dès l'accueil : peinture, graphisme...
- organiser des activités sensorielles et de manipulations. Veiller à leur évolution au cours de l'année scolaire.
- limiter le temps d'accueil