GUIDE D'UTILISATION DE L'IMAGIER « YAM WEKRE »

Juillet 2018

Table des matières

REMERCIEMENTS IV

Préface du Ministre de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation V

NOTE AUX UTILISATEURS VI

Introduction 1

PREMIERE PARTIE : FONDEMENTS THEORIQUES 2

1.1 Aperçu historique de l'imagier 2

1.2 Le jeu 2

1.3 Découverte de l'imagier «Yam wekre » 2

1.3.1 Définition 2

1.3.2 But et objectifs 3

1.3.3 Pertinence 3

1.3.4 Principes pédagogiques de l'imagier « Yam wekre » 4

1.3.5 Thèmes pédagogiques de l'imagier « Yam wekre » 5

1.4 Potentiel pédagogique de l'imagier « Yam Wekre » 6

1.4.1 Activités pédagogiques réalisables au préscolaire 6

1.4.2 Activités pédagogiques réalisables au primaire 7

DEUXIEME PARTIE : Utilisation pratique dE L'IMAGIER « yam wekre » 8

2.1 La pédagogie de groupe 8

2.1.1 Définition 8

2.1.2 Technique du travail de groupe 8

2.1.3 Méthodologie du travail de groupe 8

2.1.4 Cadre de mise en œuvre de la technique 9

2.1.5 Organisation de la section/classe 9

2.1.6 L'évaluation dans le cadre de la technique du travail de groupe 9

2.1.7 Soutien de la motivation des groupes 9
2.1.8 Le rôle de l'éducateur/enseignant 10
2.1.9 La gestion du groupe 10
2.1.10 Principes et avantages du travail de groupe 10
2.1.11 Les écueils à éviter 11
2.2 La pédagogie ludique et participative 11
2.3 Le genre et l'utilisation de l'imagier « Yam wekre » 13
2.4 Les fiches de jeux 14
2.5 Les fiches thématiques 34
2.6 Les conseils pratiques 62
Conclusion 63
BIBLIOGRAPHIE 64
ANNEXES 66

REMERCIEMENTS

Le présent guide d'utilisation de l'imagier « Yam wekre » est la manifestation concrète du labeur d'Hommes qui ont fait du combat pour l'éducation leur devise. Il sied donc que nous saluons leur engagement.

En effet, sa réalisation a nécessité des efforts et sacrifices tant sur les plans humain, matériel que financier. L'abnégation au travail, la disponibilité et l'engagement des uns et des autres ont permis l'atteinte des objectifs visés. Nous osons espérer que ce manuel permettra aux utilisateurs de prendre les mesures et les actions à même de répondre à la problématique mise en évidence.

Pour ce faire, avons-nous l'honneur de remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de l'expérimentation de l'imagier et qui ont aidé lors de la rédaction du présent manuel de formation.

Tout d'abord nos remerciements vont à l'endroit des plus hautes autorités du MENA qui ont permis la mise en œuvre de l'expérimentation et leur accompagnement technique tout au long du processus.

Au niveau central, nous tenons à remercier vivement la Direction Générale de l'Education Formelle Générale (DGEFG) à travers la Direction de l'Education Préscolaire et Primaire (DEPP), la Direction Générale de la Recherche en Education et de l'Innovation Pédagogique (DGREIP) pour leur participation, le partage de leur expertise. Nous adressons également nos vifs remerciements à toute l'équipe de la Direction de la recherche en Education Formelle (DREF) qui a assuré le pilotage de l'activité. Leur sens élevé de la responsabilité et leur dévouement ont permis de conduire de manière professionnelle, les différentes étapes de l'expérimentation de l'imagier.

Au niveau déconcentré, il convient de remercier les Directions Régionale et Provinciale de l'Education Préscolaire, Primaire et Non Formelle (DREPPNF, DPEPPNF) du Centre, les Circonscriptions d'Education de Base (CEB) de Ouaga N°2 et 11 pour leur accueil, leur esprit d'équipe et leur collaboration ; les membres de l'Equipe Formateurs Concepteurs (EFC) pour les sacrifices consentis.

Enfin, nous tenons à remercier les Directeurs d'Ecoles et des Centres d'Eveil et d'Education Préscolaire (CEEP), les enseignants, les éducateurs et moniteurs, les apprenants et leurs parents pour leur participation effective et leur contribution à la mise en œuvre de l'expérimentation.

A tous ces intervenants, nous présentons nos sincères et vifs remerciements, notre respect et notre gratitude.

PRÉFACE DU MINISTRE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE L'ALPHABÉTISATION

Le langage, la prélecture et la lecture sont des connaissances fondamentales et constituent le socle de tout apprentissage chez le jeune enfant.

Selon Platon « la connaissance des mots conduit à la connaissance des choses ». De même, pour Bernard Weber « l'envie de savoir est le puissant moteur humain ». Et dans nos structures éducatives du préscolaire et du primaire en son sous cycle cours préparatoire (CP), les compétences en langage et en lecture s'installent à travers le jeu qui est au cœur des apprentissages.

Ainsi, le jeune enfant se développe et s'épanouit à travers le jeu considéré comme son travail.

Cependant, l'insuffisance des supports pédagogiques, guides et matériels didactiques demeure fort remarquable dans l'environnement pédagogique du préscolaire et du primaire ; toute chose susceptible d'influencer de façon significative la pratique éducative.

Le présent guide est un outil pédagogique de référence qui oriente et aide les éducateurs /enseignants dans leurs pratiques éducatives. Dans son contenu, il énonce les fondements théoriques de l'imagier « Yam wekre » et fait montre de son utilisation pratique par les acteurs de terrain dans la mise en œuvre des activités. C'est en ce sens, que ce guide vient répondre à un besoin des acteurs de terrain.

C'est l'occasion pour moi d'adresser mes vives félicitations à nos partenaires; notamment Asmae-Association Sœur Emmanuelle et Initiative Communautaire Changez la Vie/Nazemsé (ICCV/N) dont la collaboration dynamique et efficace avec le Ministère de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation (MENA) a permis de mettre à la disposition des acteurs de terrain un précieux moyen pour améliorer leurs pratiques .

J'invite les éducateurs/enseignants à s'approprier cet outil pédagogique afin d'aider les jeunes enfants du Burkina Faso à améliorer leurs performances en langage et en lecture.

NOTE AUX UTILISATEURS

Le présent guide est conçu pour donner des orientations aux utilisateurs de l'imagier « yam wekre » à savoir les éducateurs du préscolaire et les enseigants du primaire ou toute autre personne intéressée par l'exploitation de l'outil pédagogique. Il leur donne des indications importantes sur les points essentiels dont ils doivent tenir compte dans l'utilisation de cet outil pédagogique. Ce sont principalement, la pédagogie ludique et participative, la pédagogie de groupe et la pédagogie sensible au genre.

Pour une bonne utilisation de ce guide, les éducateurs/enseignants devraient faire preuve de créativité et d'ingéniosité dans l'organisation des activités en prenant le soin de :

- Prévoir le matériel nécessaire (images du yam wekre) en fonction du thème;
- Permettre aux enfants de manipuler ;
- Créer une atmosphère favorable ;
- Adapter la durée du jeu au niveau des apprenants

Le yam wekre est utilisé en mettant en exergue l'aspect ludique dans les apprentissages, en exploitant au maximum le potentiel de l'outil. Dans cette dynamique, le maitre/éducateur choisira les cartes images en fonction du thème pédagogique à aborder, en fonction de ses objectifs, selon le nombre d'élèves à mobiliser pour l'activité et selon l'activité à mener au profit des élèves. Il importe que les maîtres/éducateurs utilisent des cartes images en lien avec les programmes éducatifs.

Le présent document n'est qu'un guide qui vient compléter les connaissances théoriques et pratiques des utilisateurs. Il convient donc de l'utiliser à bon escient.

INTRODUCTION

L'éducation au Burkina Faso est une priorité pour le Gouvernement. De nombreuses organisations non gouvernementales (ONG) et associations œuvrent au côté de l'Etat Burkinabè à l'amélioration de l'offre et de la qualité de l'éducation. C'est dans ce sens qu'elles accompagnent l'Etat à travers le développement d'approches novatrices dans l'enseignement-apprentissage. En effet, ces innovations reposent sur une volonté politique d'apporter des améliorations au système éducatif dans l'optique de le rendre plus performant et plus pertinent en tenant compte des spécificités. Du reste, la contribution des associations et ONG à l'action éducative est reconnue par la loi N°13-2007 portant loi d'orientation de l'éducation.

Ainsi, dans le cadre de ses activités au Burkina Faso, Asmae-Association Sœur Emmanuelle et son partenaire Initiative Communautaire Changez la Vie Nazemsé (ICCV/N) mènent un projet pilote de *« Lutte contre la déperdition scolaire au Burkina Faso grâce à l'évolution des pratiques pédagogiques vers une approche participative et ludique»* cofinancé par l'Agence Française de Développement (AFD). Un des volets dudit projet est l'expérimentation et l'adaptation au Burkina Faso d'un outil pédagogique, un imagier appelé « Sary Fetsy » développé par Asmae à Madagascar. Cet imagier a été expérimenté aussi bien dans les Centres d'Eveil et d'Education Préscolaire (CEEP) que dans les écoles d'enseignement primaire notamment dans le sous cycle Cours Préparatoire (CP) avant d'être adapté au contexte burkinabè.

De cette adaptation est née la version Burkinabè nommée « Yam-Wekre » qui a été expérimentée au cours de l'année scolaire 2017-2018. Le présent guide est conçu au profit des utilisateurs de l'outil que sont les éducateurs/enseignants du préscolaire et de l'enseignement primaire.

COMPOSITION DU YAM WEKRE

- **Images** : 298 images reflétant la réalité quotidienne des enfants
- **Fiches thématiques** : 29 fiches thématiques récapitulant les activités pédagogiques susceptibles d'être conduites par thème pédagogiques
- **Fiches de jeux** : 19 fiches de jeux orientant les utilisateurs de l'outil pédagogique
- **Fiches pédagogiques d'activités classiques** : 5 fiches : 2 au préscolaire et 2 au CP
- **Contenants** : 29 petits sacs contenant les images de chaque thème pédagogique
- **1 grand sac** contenant les 29 petits sacs et facile à transporter
- **1 guide d'utilisation** orientant les utilisateurs ou toute personne exploitant l'outil
- **1 manuel de formation** élaboré à l'endroit des formateurs

PREMIERE PARTIE : FONDEMENTS THEORIQUES

1.1 Aperçu historique de l'imagier

L'imagier Sary Fetsy a été conçu en 2011/2012 par un groupe d'éducatrices de la région d'Analamanga à Madagascar avec l'appui pédagogique d'Asmae. L'outil a été élaboré en s'inspirant du document français Phono Catégo, développé par les éditions Hatier. Il est composé d'images illustrant le contexte socio-culturel malgache. De nos jours, l'imagier fait partie de la mallette d'outils du préscolaire du ministère de l'éducation nationale de Madagascar. Il est aussi utilisé dans les classes d'alphabétisation (ALPHA), au primaire, au secondaire et au supérieur, de même que dans les animations de groupes d'adultes.

Le processus d'adaptation a permis de mettre en place l'imagier « Yam-Wekre » qui met en évidence les réalités du Burkina Faso.

1.2 Le jeu

Selon le Dictionnaire de francais LAROUSSE, le jeu est une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.

De nos jours, le paradigme de l'apprentissage repose sur le jeu dans le contexte du développement global du jeune enfant. C'est pourquoi le jeu est principalement utilisé dans les structures éducatives (CEEP et CP). Au préscolaire et dans les premières années du primaire, le jeu occupe une place capitale dans le développement des compétences des apprenants. En effet « Le jeu est le travail de l'enfant » disait Kergomard. En ce sens, il contribue de façon très significative au développement de l'enfant au triple plan psychomoteur, socioaffectif et cognitif. En ce qui concerne les innovations pédagogiques telles que l'imagier « Yam Wekre », son utilisation n'échappe pas à cette donne. Le « Yam wekre » de par son utilisation place le jeu au centre de la conduite des activités pédagogiques au profit des élèves. Ainsi, le jeu doit être mis en œuvre dans une situation d'apprentissage afin de stimuler les enfants à participer activement aux activités pédagogiques.

De façon pratique, les jeux en tant que compétition entre les apprenants, entre différents groupes d'apprenants, les jeux collectifs impliquant l'ensemble des élèves sont à privilégier. L'éducateur/enseignant se doit d'encourager constamment les élèves dans l'acquisition des savoirs, des savoirs être et savoir-faire.

1.3 Découverte de l'imagier «Yam wekre »

1.3.1 Définition

Le « Yam wekre » qui se lit « yam wekre » signifie en langue mooré « éclosion de l'intelligence ». C'est un outil pédagogique, un support imagier utilisé dans les CEEP et dans le sous cycle CP des écoles primaires. Il est à cet effet destiné aux éducateurs du préscolaire et aux enseignants. Il est constitué de deux cent quatre-vingt-dix-huit (298) cartes images abordant vingt-neuf (29) thèmes pédagogiques en lien avec la vie courante. L'imagier comporte pour son utilisation des fiches généralistes (fiches de jeux décrivant la conduite de jeu) et des fiches thématiques (fiches énumérant les activités pédagogiques susceptibles d'être conduites par thème).

1.3.2 But et objectifs

L'imagier « Yam Wekre » vise à développer les compétences psychomotrices, socio-affectives et cognitives des enfants. Ces compétences s'acquièrent à travers les interactions entre apprenants et entre apprenants éducateurs/enseignants dans un contexte ludique et participatif.

- **Objectifs au plan psychomoteur** : l'imagier place la manipulation au centre de son utilisation. A cet effet, les enfants manipulent les cartes images et deviennent ainsi acteurs de leurs propres apprentissages. Les thèmes tels que le corps humain, l'hygiène, les animaux etc liés aux apprentissages psychomoteurs et qui font des liens entre les situations vécues et le langage y sont abordés.

En somme, au plan psychomoteur, l'utilisation de l'imagier Yam Wekre contribue au développement de la motricité fine, (habileté, dextérité) la motricité large (développement physique global), la motricité phonatoire (développement des organes phonatoires en vue de faciliter la lecture et le langage), la coordination oculo-manuelle (coordination entre l'œil et la main) etc.

- **Objectifs au plan socio-affectif** : l'imagier « Yam Wekre » utilisé de façon ludique est abordé soit avec le groupe classe soit en petits groupes d'enfants. Cette situation développe donc au plan socio-affectif chez les enfants des compétences relatives à la solidarité, au partage, à la coopération, aux échanges, à la confiance en soi, à la tolérance, au respect des règles et des autres etc.
- **Objectifs au plan cognitif** : le langage est un déterminant clé des apprentissages scolaires ; il est connu que tous les moyens de l'esprit sont enfermés dans le langage.

De même, toutes les activités autant au préscolaire qu'à l'école primaire font une place capitale au développement du langage qui constitue un levier indispensable aux apprentissages des élèves. L'imagier est également un outil par excellence de développement du langage des enfants en ce sens qu'il leur permet, d'enrichir leur vocabulaire, de développer leur langage en leur offrant les moyens et l'occasion de s'exprimer, développer l'esprit d'initiative, etc.

1.3.3 Pertinence

La pertinence de l'imagier se situe tant au niveau de l'enfant, des éducateurs, des enseignants que du système éducatif lui-même.

- **Au niveau de l'enfant, l'imagier « Yam wekre »**
  - Constitue une source de motivation ;
  - Rend les activités pédagogiques attrayantes ;
  - Suscite l'intérêt de l'enfant ;
  - Facilite l'apprentissage ;
  - Permet la participation active de l'enfant ;
  - Enrichit le vocabulaire de l'enfant ;
  - Développe le langage de l'enfant ;
  - Permet la fixation des acquisitions ;
  - Développe l'esprit de curiosité ;
  - Cultive l'esprit de coopération et de solidarité ;
  - Développe l'acuité visuelle ;
  - Développe sa motricité fine ;
  - Développe son esprit d'imagination ;
  - Développe l'autonomie ;

- Est sécurisant pour l'enfant ;
- Est à la portée de l'enfant ;
- Est facile à manipuler.

❖ **Au niveau des éducateurs et des enseignants, l'imagier « Yam Wekre »**

- Aide à la concrétisation des activités ;
- Suscite la créativité ;
- Améliore la pratique classe ;
- Facilite l'enseignement ;
- Est facile à conserver et à transporter.

❖ **Au niveau du système éducatif, l'imagier « Yam Wekre »**

- Constitue une innovation pédagogique ;
- Contribue à la réduction du taux de déperdition scolaire ;
- Contribue à l'amélioration du taux de promotion des apprenants.

1.3.4 Principes pédagogiques de l'imagier « Yam wekre »

L'imagier est utilisé suivant trois grands principes essentiels à savoir :

- **La manipulation**

La manipulation des cartes images se fait aisément à travers les activités pédagogiques proposées par l'éducateur/enseignant aux apprenants. Au cours desdites activités, l'apprenant est amené à observer, réfléchir, choisir, toucher et manipuler les images. L'éducateur/ enseignant doit faciliter l'action de l'enfant et veiller à la bonne utilisation des cartes images. La manipulation constitue donc un des principes clés de l'outil. Elle met l'apprenant au centre de son apprentissage.

Exemple : l'éducateur remet 5 images aux enfants : les images sur le balafon, la calebasse à cauris, la castagnette, la clochette et la flute sont partagées aux enfants. Il appartient à l'éducateur/enseignant de permettre aux enfants par petits groupes de bien les observer, les toucher, les regarder dans tous les sens etc.

- **Le langage**

Ce principe sous-tend que toute activité pédagogique avec l'imagier « Yam Wekre » « Yam Wekre » doit amener l'apprenant, à observer, à réfléchir, à verbaliser, à s'exprimer, à discuter, à argumenter, à donner son avis.

Pour ce faire, il importe que l'éducateur/ enseignant dans sa pratique professionnelle implique tous les élèves à travers la prise de parole et le développement des compétences langagières. Ainsi, l'apprenant a la possibilité de dire ce qu'il voit, ce qu'il imagine en répondant aux questions et en exécutant les consignes.

Exemple : ici l'éducateur amène les enfants à s'exprimer sur les images des instruments de musique. Il corrige les erreurs de prononciation et encourage les apprenants.

- **L'adaptation**

C'est un principe clé de l'éducation qui veut que toute activité pédagogique conduite par un éducateur réponde non seulement aux besoins et à l'intérêt supérieur de l'enfant mais aussi que cette activité soit adaptée au niveau de celui-ci, de son environnement et conforme au programme. Dans la même dynamique, l'éducateur/enseignant utilisera les cartes images en fonction de ses objectifs, en fonction de l'âge des apprenants et de leurs effectifs etc.

Exemple : le choix des images et des consignes doivent tenir compte du niveau des enfants. Il n'est pas conseillé de conduire une activité sur les animaux en présentant les images et en demandant aux apprenants du CP2 de donner le nom de leurs petits (Cheval : étalon, la pintade : pintadeau ; la souris : sourisseau ; âne : ânon ; etc).

1.3.5 Thèmes pédagogiques de l'imagier « Yam wekre »

L'imagier burkinabè est élaboré autour de 29 thèmes pédagogiques, chaque thème étant constitué de plusieurs images.

• les fêtes • les instruments de musique • les bijoux • les aliments/céréales • les lieux/ville/village • les légumes • le voyage et la promenade • les vêtements • le marché • les moyens de transports • les habitations • les métiers • les meubles • la famille, • le matériel d'hygiène • les chiffres	• les fruits • les ustensiles et accessoires de cuisine • les animaux • le corps humain • la sécurité routière • le temps qui passe • les maladies • l'environnement • les jeux/jouets/sports et loisirs • les droits de l'enfant, • les TIC • les lettres • la météo/saison.

Il appartient aux éducateurs/enseignants au regard des programmes annuels, d'utiliser les images au cours de leurs activités de façon ludique et participative et de déterminer un temps pour permettre aux enfants de jouer en développant leurs propres initiatives.

Les images du « Yam Wekre » par thème pédagogique sont en annexe du présent guide.

Exemples d'images par thème pédagogique

Les moyens de transport (11 images)	**La famille (10 images)**
• L'avion • Le bateau • Le bus • Le camion • La charrette • La moto • La pirogue • Le taxi • Le train • Le vélo • La voiture	• Le bébé • Les parents (papa/père et maman/mère) • La famille (père, mère, fille et garçon) • La fille • Le grand-père • Les grands parents • La grand-mère • Le garçon • Le père • La mère

1.4 Potentiel pédagogique de l'imagier « Yam Wekre »

L'imagier « Yam Wekre » possède un potentiel pédagogique remarquable. En effet, diverses activités pédagogiques tant au préscolaire qu'au primaire peuvent être conduites par l'éducateur/enseignant avec cet outil pédagogique au profit des apprenants.

1.4.1 Activités pédagogiques réalisables au préscolaire

- **Activité de vie pratique (AVP)**
  - Jeu de classement (classement d'images sur le matériel d'hygiène)
  - Jeu de Kim (il s'agit de demander aux apprenants de bien observer des images en rapport avec le thème du jour ; l'éducateur/enseignant les invite à fermer les yeux et il procède à un retrait ou un ajout d'images et à faire nommer l'image ajoutée ou soustraite).
- **Activités de langage (causerie, observation, conte, recette)**
  - Langage causerie : jeu de classement sur les moyens de transport (du plus rapide au moins rapide et vice versa) ;
  - Langage observation : jeu d'identification sur les fruits et leurs images ;
  - Langage recette : jeu d'identification sur les ingrédients et leurs images pendant la présentation du matériel (ustensile de cuisine) et des ingrédients, pendant la cuisson etc.
  - Langage conte : histoire autour des images

  NB : l'utilisation du « Yam Wekre » se fera dans les coins (espace aménagé où les enfants s'amusent) et ateliers (espace aménagé et où il est fait appel à la réflexion individuelle et collective des enfants sous la direction des éducateurs) lors des prolongements.

  Les thèmes abordés au cours de ces activités ne sont que des exemples parmi tant d'autres.
- **Jeux intérieurs/ extérieurs**
  - Jeux d'imitation (déplacement des animaux);
- **Pré lecture**
  - Phonologie (identification de son);
  - Identification de mots ;
  - Reconnaissance de formes et de couleurs ; des chiffres et des lettres
  - Jeux d'imitation du cri des animaux ;
- **Eveil mathématique**
  - Jeux de classement ;
  - Jeu de tri ;
  - Jeu de reconnaissance sur les nombres ;
- **Littérature enfantine (jeux, chants, poésies, comptines)**
  - Jeux de balayage d'image ;
  - Jeux d'images à interpréter ;

- Jeux d'images à compléter ;
- Jeux d'images à deviner ;

- **Activité perceptivo sensorielle**
  - Jeux de tri (discrimination visuelle)
  - Jeu d'imitation du cri des animaux ;
- **Education musicale**
  - Jeu d'identification d'images d'instruments de musique à travers leurs sons

1.4.2 Activités pédagogiques réalisables au primaire

Les activités pédagogiques suivantes peuvent être abordées :

- **Lecture (30 mn)**
  - Identification d'images contenant le son du jour.
  - Exemple de jeu : trier 10 cartes images dont le nom contient le son du jour.
  - Phrase clé : jeu : trier les cartes contenant le thème du jour (moyens de transport, vêtement etc ;
- **Le langage (30 mn)**

  Les phases de la conduite d'une séance de langage : présentation, consolidation et réemploi
  - La présentation : concrétisation des leçons par les élèves. Jeu : identification des images se rapportant à la leçon du jour ; nommer et faire nommer les images par les élèves, expression autour des images ;
  - La consolidation : concrétisation des leçons. Jeu : rôle du maitre joué par un élève en lien avec l'activité du jour
  - Le réemploi : concrétisation des leçons, transposition, conjugaison portant sur un verbe en lien avec l'activité du jour ; expression libre (jeu)
- **Exercices sensoriels (30 mn)**
  - Identification (formes, couleurs, objets etc). Jeu de tri, de classement etc des images relatives à un thème spécifique ; comparaison des objets.
- **Calcul (30mn)**
  - Ecriture des nombres de deux chiffres, le codage et le décodage
  - Jeu : tri d'animaux à 4 pattes, ajouter, partager, enlever, compter, décompter les images, former les nombres avec les images
  - Acquisition des notions (ajouter, partager, enlever etc) ; codage et décodage ; compter et décompter les nombres, constitution de nombres etc
- **Le dessin (15 à 20mn)**
  - Dessin en lien avec l'image présentée
- **Les Activités Pratiques de Production (APP) (30mn)**

- Identification : exemple : les fruits et légumes
- Jeux : tri des fruits et légumes, moyens de transports (terrestre, maritime etc), les animaux
- Coloriage : mettre à la disposition des élèves des dessins à colorier

- Modelage : modelage en lien avec l'image présentée à l'élève
- Confection d'objet, découpage, etc.

DEUXIEME PARTIE : UTILISATION PRATIQUE DE L'IMAGIER « YAM WEKRE »

L'utilisation pratique du « Yam Wekre » prend en compte la pédagogie du groupe, la pédagogie ludique et participative, et le genre dans l'utilisation du « Yam Wekre »

2.1 La pédagogie de groupe

2.1.1 Définition

Le groupe est une association d'individus en nombre restreint poursuivant des buts communs et interagissant entre eux. La pédagogie de groupe est la mise en œuvre de techniques d'organisation de la classe s'appuyant sur la réalité et la dynamique du groupe pour que sa taille devienne non plus un facteur négatif mais une ressource valorisante. Il est nécessaire de faire travailler les apprenants par petits groupes (5 – 6 maximum) en leur permettant de conjuguer leurs efforts par le système du tutorat et du monitorat.

Le « Yam Wekre » s'appuie sur la pédagogie du groupe, en ce sens qu'il met les apprenants en interaction. Les apprenants effectuent les travaux en petits groupes ou en grands groupes. Ils apprennent à interagir entre eux, à réfléchir ensemble, à conjuguer leurs efforts afin d'exécuter les consignes qui leurs sont soumises au cours des activités pédagogiques.

2.1.2 Technique du travail de groupe

Le travail de groupe peut être défini comme une technique d'organisation pédagogique qui repose sur le principe de la démultiplication. Elle permet de favoriser des situations où l'on exploitera l'entraide, la responsabilité, l'autonomie la prise de responsabilité, la tolérance, la prise d'initiatives, la créativité, etc. Le travail de groupe n'apporte pas que de nouveaux savoirs cognitifs mais il contribue aussi à mieux les faire assimiler par les apprenants. On peut également définir le travail de groupe comme une technique de gestion de la classe qui tend à lier les impératifs de la formation de l'enfant, dans la perspective d'une vie future d'ouverture vers autrui, à une participation consciente à l'activité communautaire. La technique de travail de groupe permet à l'éducateur/enseignant d'exploiter mieux les différentes ressources des apprenants.

2.1.3 Méthodologie du travail de groupe

Cette technique alterne trois types d'activités: les activités collectives, les activités individuelles et les activités de groupes.

- les activités collectives: elles sont menées par l'éducateur/enseignant/ qui donne des consignes de travail, des informations utiles et des explications à toute la classe.
- les activités individuelles: chaque apprenant s'attèle à analyser une situation d'apprentissage selon les consignes de l'éducateur/enseignant ou du responsable du groupe. Ex : trouver l'intrus-image parmi des images d'animaux et la nommer
- les activités de groupe: chaque groupe procède à la mise en commun des productions individuelles.

Exemple : l'éducateur met des images à la disposition des enfants et les invite d'abord individuellement à trier les images d'intruments de musique. Ensuite il les nomme et tout en les mettant ensemble.

2.1.4 Cadre de mise en œuvre de la technique

Le travail de groupe est une technique pédagogique, applicable dans tous les groupes quelle que soit leur taille (grands groupes, groupe restreints, homogènes ou hétérogène).
Cette technique est praticable dans toutes les sections/classes.

Au départ, l'éducateur/enseignant peut limiter la pratique à quelques matières (lecture, calcul par ex), le temps que les apprenants s'habituent avant de l'étendre progressivement aux autres matières.

Au préscolaire, le travail de groupe est permanent et constitue la base de la pratique éducative.

2.1.5 Organisation de la section/classe

Elle comprend les étapes suivantes :

- **Sensibilisation des apprenants :**

L'éducateur/enseignant doit sensibiliser les élèves en les informant de la nouvelle forme que va prendre l'organisation de la classe. Il leur fait percevoir l'importance de développer l'esprit de solidarité qui consiste à faire comprendre que chacun peut contribuer à la réussite de l'ensemble de la section/classe en acceptant de partager avec ses camarades et aider ses pairs.

- **Organisation des groupes**

La voie la plus simple est celle par laquelle l'enseignant part de la connaissance qu'il a de ses élèves pour constituer des groupes hétérogènes. Chaque groupe comptera des apprenants 'forts, moyens et faibles" ». Il peut organiser un test de niveau (primaire) ou une observation structurée (préscolaire) qui va révéler les capacités de chacun dans les diverses disciplines. Les apprenants peuvent être répartis en groupe de 6 à 8, de telle manière que chaque groupe recèle des compétences indispensables à son évolution propre. Chaque groupe désigne démocratiquement ses responsables. Il les changera en cas de besoin sous le contrôle de l'éducateur/enseignant.

2.1.6 L'évaluation dans le cadre de la technique du travail de groupe

Il y a une pratique pédagogique qui veut que l'on parte de l'activité individuelle pour déboucher sur l'activité de groupe. Elle recommande que l'éducateur/enseignant:

- S'élève vers les derniers échelons de la taxonomie pour proposer des items faisant plus appel à l'intelligence qu'à la mémoire;
- Organise une évaluation formative c'est à dire celle qui permet d'apporter une aide aux apprenants ;
- Propose des activités qui amènent l'apprenant à mobiliser toutes ses connaissances pour résoudre des situations-problèmes.

2.1.7 Soutien de la motivation des groupes

L'un des avantages essentiels que l'éducateur/enseignant tire du travail de groupe est l'exploitation des ressources morales et intellectuelles de la section/classe en vue d'atteindre les objectifs pédagogiques fixés. Pour susciter et soutenir l'effort des apprenants, il faut

magnifier et valoriser tout succès individuel ou de groupe et instaurer une saine émulation entre groupes et les différents membres du groupe. Pour mener avec succès la motivation des groupes l'enseignant doit :

- adapter les consignes aux capacités des apprenants (principe d'adaptation du yam wekre);
- mener une pédagogie active en responsabilisant l'apprenant à toutes les étapes du processus de l'enseignement-apprentissage (principe de manipulation du yam wekre) ;
- faire preuve d'organisation, de sérieux et de bonne humeur à chaque instant,
- éviter les sévices corporelles, les injures, etc ;
- classer par ordre de mérite les groupes, à partir de leurs productions dans tous les domaines de l'apprentissage;
- valoriser les productions des groupes ;
- espacer les bilans afin que les groupes aient le temps suffisant de réaction positive;
- tenir compte de la dignité de chaque apprenants;
- faire preuve de compréhension à l'égard des apprenants ou des groupes en difficultés.

2.1.8 Le rôle de l'éducateur/enseignant

La technique du travail de groupe pour atteindre ses objectifs, à savoir l'entraide, la recherche, la créativité, doit être tributaire de l'attitude et du comportement de l'enseignant. Son rôle sera surtout celui d'organisateur, de guide et de facilitateur. L'éducateur/enseignant doit s'astreindre à une préparation lointaine, mentale, écrite, très sérieuse également préparer matériellement sa classe (identifier les images à utiliser lors de la séance). Pendant le déroulement des travaux de groupe l'éducateur/enseignant doit être toujours auprès des groupes pour :

- Réguler éventuellement les tensions qui pourraient naitre (éviter que des enfants s'accaparent des images au détriment de d'autres enfants);
- Aider le groupe à prendre conscience de ses erreurs et des progrès;
- Veiller à encourager tous les membres des groupes à participer effectivement au travail de groupe (conduite de jeux collectifs);
- Observer et analyser la nature des difficultés qui se posent à chaque groupe et à ses membres pour leur proposer des solutions idoines;
- Adapter son enseignement aux besoins et au niveau des apprenants;
- Responsabiliser les apprenants dans l'organisation du travail et dans la gestion du temps;
- Bien structurer les exercices d'évaluation pour mesurer effectivement les acquis de chacun.

2.1.9 La gestion du groupe

Les groupes étant constitués d'apprenants de niveaux différents, les plus forts sont invités à aider les plus faibles.

Par ailleurs, pour le primaire, le groupe désigne un animateur, un porte-parole et un gestionnaire de temps.

2.1.10 Principes et avantages du travail de groupe

❖ **Les principes**

Ils découlent d'observations scientifiques menées dans le domaine psychopédagogique dont voici quelques aspects:

- un grand groupe peut se subdiviser en petits groupes;
- au sein d'un groupe se développent les interactions qui conduisent à sa consolidation ou à sa dislocation;
- la production d'un groupe est en rapport direct avec le sens de l'organisation et l'attitude de son animateur.

❖ **Les avantages**

Ils sont nombreux et concernent entre autres; l'apprenant, l'animateur, et les apprentissages.

- l'apprenant comprend mieux les explications de ses pairs (identification d'images ou exécution des consignes ou explication par un autre enfant);
- l'apprenant-moniteur renforce ses propres connaissances en aidant son camarade et se sent valorisé;
- les apprenants sont épanouis, prennent des initiatives ;
- les opérations de synthèse et de transfert de connaissances sont facilitées;
- la mise en place d'une pédagogie participative est effective (principe de manipulation);
- le travail de groupe développe la valeur de l'entraide et de la solidarité;
- le travail de groupe favorise la mobilisation et l'intégration de diverses connaissances établissant ainsi le lien entre les activités scolaires et le vécu de l'élève.
- le travail de groupe est une véritable école d'apprentissage de la démocratie; il socialise l'apprenant.

2.1.11 Les écueils à éviter

Des difficultés peuvent surgir si le travail de groupe est mal compris ou mal appliqué, . En voici quelques-unes:

- les pertes de temps: le temps devient difficile à gérer (privilégier les jeux collectifs);
- le manque d'organisation;
- l'usure ou le non fonctionnement des groupes;
- les interactions mal coordonnées peuvent conduire à la dislocation du groupe.

2.2 La pédagogie ludique et participative

La pédagogie en contexte de l'éducation préscolaire et au cycle primaire est fondamentalement basée sur la pédagogie ludique. Ainsi, l'apprentissage par le jeu prend ses racines dans le paradigme du socioconstructivisme. Dans ce modèle, le jeu utilisé comme outil pédagogique doit être mis en œuvre dans une situation d'apprentissage par l'aménagement de cadres appropriés de jeu et par la stimulation des enfants à participer activement aux jeux dans un climat de sécurité et de gaieté. Elle se fonde sur le principe selon lequel « ce que l'enfant apprend en jouant n'est pas moins important que ce que l'adulte apprend en travaillant ».

Le jeu permet à l'apprenant de tendre vers la socialisation et d'acquérir des compétences au plan psychomoteur, socio-affectif et cognitif.

La pédagogie ludique et participative place le jeu au cœur de sa mise en œuvre qui met en exergue les avantages suivants:

- le jeu est une source de motivation et de plaisir pour l'apprenant ;
- il est l'occasion d'exercer certaines compétences (langage, réflexion, actions) ;
- le jeu permet d'impliquer l'apprenant en tant qu'acteur ;

- il permet de faire participer tous les apprenants, et surtout ceux qui sont timides ou anxieux ;
- le jeu atténue la crainte de l'erreur et de l'échec ;
- il développe la prise en compte des règles et le respect mutuel ;
- le jeu développe l'esprit de coopération entre les apprenants il socialise le jeune enfant.

Au regard de ces avantages, le « Yam wekre » est utilisé au profit des apprenant à travers la conduite d'activités pédagogiques et de jeu. Il s'agit de proposer des activités et ou de jeux permettant à l'apprenant d'observer les images, de les manipuler, de les nommer et d'exécuter les consignes données.

Exemple : l'éducateur/enseignant présente les images du thème de la famille aux apprenants ou à un groupe d'enfants. Ils sont invités d'abord à observer les images des différents membres de la famille (bébé, fille, garçon, fille, papa, maman, le couple, le grand père, la grand-mère, les grands parents). Ensuite, les enfants choisissent (en manipulant) et nomment les images. Enfin, l'éducateur/enseignant donne la consigne suivante : « classe les images de bébé à grand père et vice versa »». L'éducateur corrige les erreurs et fait répéter les structures de phrases correctes.

En ce qui concerne le jeu, le canevas suivant est renseigné par les utilisateurs de l'outil pédagogique.

CANEVAS D'ELABORATION DES FICHES DE JEUX
Nom/Titre du jeu :
Section/classe :
Disciplines/Activités :
Matériel/Support :
Disposition :
Durée :
Objectifs pédagogiques :
DEROULEMENT
Motivation :
Description du jeu :
Variantes :

Quelques conseils : il s'agit entre autres :

- les « perdants » au niveau des enfants doivent apprendre autant que les gagnants ;
- la durée du jeu doit être raisonnable (30mn maximum) ;
- le jeu ne doit pas être trop complexe ;
- le jeu doit être sécurisant ;
- le jeu doit produire de l'enthousiasme ;
- le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé.

2.3 Le genre et l'utilisation de l'imagier « Yam wekre »

Le « Yam Wekre » est constitué d'une grande variété d'images embrassant plusieurs thématiques. Très pratique comme support de langage aussi bien au préscolaire qu'au CP, il est genre sensible car sa conception a tenu compte de cette dimension et permet en outre de déconstruire les stéréotypes sexistes chez les apprenants si toutefois :

- l'éducateur/enseignant, dans la préparation de l'activité, décrypte chaque image pour juger de sa neutralité ou de sa référence à un stéréotype donné ;
- l'éducateur/enseignant prévoit un contre stéréotype au cours de l'activité soit à travers une autre image ou simplement à travers le langage (sensibilisation) ;

  Ex : les images du jour comprennent "un policier réglementant la circulation" :

  1- le décryptage de l'image permettra de noter qu'une telle image peut amener l'enfant à croire que l'emploi de policier est réservé aux hommes ;

  2- le contre stéréotype t consiste à montrer une autre image d'une policière règlementant la circulation ou simplement à expliquer aux apprenants qu'il y'a des femmes policières qui font aussi bien leur travail que les hommes. le témoignage de certains apprenant est à solliciter ;
- les actes quotidiens dans le processus d'enseignement-apprentissage ne trahissent pas les contre stéréotypes ;
- l'éducateur/enseignant est à l'écoute des pratiques familiales en vue d'apporter un correctif (en conseillant les enfants ou en échangeant avec les parents).

De plus, le genre doit également être pris en compte dans l'utilisation du yam wekre. Aussi, les utilisateurs doivent mettre un accent particulier tant dans l'organisation de la classe, la préparation des activités que dans leur déroulement.

❖ **De l'organisation de la classe ou de la section**

Les éducateurs/enseignants dans l'organisation de la classe se doivent de tenir compte de :

- la disposition des apprenants en section/classe favorise la participation des filles et des garçons ;
- la mixité est de mise dans la disposition des élèves de telle sorte qu'il n'y a pas de regroupement par sexe ;
- la mixité est de mise dans la constitution des groupes de travail ;
- la distribution des rôles tient compte de l'équité de genre ;
- l'agencement des supports visuels affichés au mur qui véhiculent des messages respectueux du genre ;

❖ **De la préparation des activités pédagogiques**

Afin que les activités prennent en compte le genre, les aspects suivants sont à prendre en compte :

- les situations d'apprentissages favorisent la participation des filles et des garçons ;
- les supports pédagogiques choisis véhiculent des messages respectueux du genre ;
- les contre stéréotypes sont prévus en cas d'utilisation de textes ou d'illustrations stéréotypés ;
- l'éducateur/enseignant prévoit du temps pour gérer les besoins des filles et des garçons

❖ **Du déroulement des activités/leçons**

- l'éducateur/enseignant utilise un langage non sexiste ;
- l'éducateur/enseignant fait des feedback ;
- les questions sont posées autant aux filles qu'aux garçons ;
- la parole est distribuée autant aux garçons qu'aux filles ;
- les exemples pris valorisent aussi bien les filles que les garçons ;
- les filles sont autant invitées au tableau que les garçons ;
- l'expression orale est encouragée aussi bien chez les filles que chez les garçons ;

2.4 Les fiches de jeux

Ces fiches sont conçues à travers le canevas ci-dessus abordé. Ce sont des jeux proposés aux utilisateurs et peuvent être adaptés selon l'âge et le niveau des enfants. Il appartient aux utilisateurs de s'en inspirer pour créer d'autres jeux au profit des apprenants.

1. Nom/Titre du jeu : le son recherché

Section/classe : Grande et CP

Discipline/Activité : prélecture/lecture

Matériel/Support : images

Disposition : en grand groupe / en U

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- déterminer les images dont le nom contient le son étudié ;

- classer les images en fonction du nombre de son étudié qu'elles contiennent.

DEROULEMENT

Motivation : nous allons faire un jeu qui consiste à retrouver les cartes qui contiennent le son étudié que je vais rappeler

Description du jeu : l'éducateur rappelle le son étudié, distribue des cartes aux apprenants (contenant et ne contenant pas le son étudié), invite les apprenants à déterminer les cartes contenant le son du jour et à les classer selon le nombre de son qu'elles contiennent.

Les apprenants écoutent l'éducateur prononcer le son étudié. Ils choisissent les cartes contenant le son étudié, les classent en fonction du nombre de son qu'elles renferment.

Variantes : le nombre de cartes, le son étudié

2. Nom/Titre du jeu : cri et démarche des animaux

Section/classe : petite, moyenne et grande section, CP

Discipline/Activité : langage

Matériel/Support : images d'animaux au choix (oiseaux, animaux domestiques, animaux sauvages)

Disposition : en grand groupe ou en ateliers

Durée : 10, 20,30 mn selon la classe/section

Objectifs pédagogiques : à la fin de la séance, l'élève doit être capable de :

- nommer les animaux présentés par la maitresse à partir des images

- imiter le cri ou le chant et la démarche de ces animaux

DEROULEMENT

Motivation : Quels sont les animaux qui vivent avec vous à la maison ? Parlent tt-ils comme nous ? Connaissez-vous leurs cris et leur démarche ? Essayons de faire comme eux.

Description du jeu : La maitresse remet 4 ou 5 cartes à chaque membre ou montre une à une les images d'animaux et invite les élèves à les nommer et à les imiter. Les élèves essaient un à un ou par groupe d'imiter les animaux. Elle apprécie et fait observer les élèves qui ont bien imité et les félicite. Elle fait reprendre le jeu pour une meilleure acquisition.

NB : les bons imitateurs sont les gagnants du jeu et seront applaudis

3. Nom/Titre du jeu : la salade de légumes

Section/classe : moyenne et grande section, CP

Discipline/Activité : langage/ exercices d'observations

Matériel/Support : images de légumes, de fruits, sel, huile, vinaigre

Disposition : par groupe

Durée : 20 à 30 mn selon la classe/section

Objectifs pédagogiques : à la fin de la séance, l'élève doit être capable de :

- choisir les images des ingrédients utilisés pour préparer la salade de légumes ;

- décrire comment préparer la salade de légumes

DEROULEMENT

Motivation : qu'est-ce qu'on cultive au jardin ? Quels repas peut –on préparer avec cela ? Aujourd'hui nous allons apprendre comment préparer la salade de légumes. Voulez-vous ?

Description du jeu : L'éducateur/enseignant met à la disposition des groupes des images. Il invite les apprenants à trier toutes les images des ingrédients qui peuvent composer la salade de légumes et les nommer. Il invite ensuite les apprenants à faire la description de la préparation de leur mets. Les autres groupes complètent ou corrigent ; le meilleur groupe reprend la bonne description.

4. Nom/titre du jeu : Mon weekend

Section/classe : moyenne et grande section, CP

Disciplines/Activités : langage causerie

Matériel/support: images du yam wekre

Disposition : par groupe ou assis en U sur des nattes

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- choisir les images en fonction de son weekend ;

- raconter ce qu'on a fait le weekend en le matérialisant avec des images de façon chronologique

DEROULEMENT

Motivation : les enfants, aujourd'hui c'est quel jour ? Réaction des enfants. Très bien, hier et avant-hier vous n'estes pas venus à l'école. Alors qui va nous dire ce qu'il a fait à la maison ?

Description du jeu : L'éducateur prévient en avance les enfants de faire l'effort de retenir ce qu'ils feront le weekend.

Pendant le jeu : l'éducateur demande à un enfant de venir devant ses camarades pour raconter son weekend. Après son récit, il doit choisir les images qui résument son récit et les déposer dans l'ordre chronologique. Les autres écoutent, posent des questions et applaudissent à la fin. Le jeu continue avec d'autres enfants. **Variantes** : le nombre des images

5. Nom/titre du jeu : qui suis-je ?

Section/classe : toute section, CP

Discipline/Activité : prélecture/langage

Matériel/support : images du yam wekre sur les animaux

Disposition : par groupe ou assis en U sur des nattes

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- choisir l'image d'animal en fonction du cri entendu ;
- dire si l'animal est domestique ou sauvage

DEROULEMENT

Motivation : les enfants, aujourd'hui nous allons faire un jeu d'images très intéressant. Restez sages et écouter attentivement

Description du jeu : L'éducateur éparpille des cartes images d'animaux (coq, poule, chat, chien, âne, mouton, bœuf, éléphant, lion etc).

Il demande à 2 enfants de venir devant leurs camarades. L'un doit imiter le cri d'un animal qu'il voit sur la table, et l'autre doit chercher l'image de l'animal concerné. Ensuite intervient la vérification collective. Après l'accord collectif, l'apprenant qui tient l'image doit maintenant dire si l'animal concerné est domestique ou sauvage. Le jeu se poursuit avec d'autres enfants.

Variantes : le nombre des images d'animaux

6. Nom/titre du jeu : Qu'est-ce que je possède ?

Section/classe : toute section, CP

Discipline/Activité : Littérature enfantine (poésie)

Matériel : images du yam wekre sur les différentes parties du corps liées à la poésie

Disposition : en ½ cercle sur des nattes

Durée : 25 à 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- nommer les images ;

- dire la poésie en utilisant les images

DEROULEMENT

Motivation : les enfants, je suis allé en moyenne section, et j'ai trouvé un enfant qui faisait une poésie avec de belles images. Il récitait et posait les images sur la table et quand il a fini de réciter, on a très bien applaudit pour lui !! Voulez-vous que je vous apprenne ce jeu ? Réaction des enfants

Description du jeu : L'éducateur sélectionne les images relatives aux différentes parties du corps ciblées dans la poésie (la tête, le nez, la bouche, les yeux, les oreilles, les bras, les pieds, les cheveux). Il montre l'exemple en récitant et en sélectionnant l'image de la partie ainsi de suite jusqu'à la fin de la poésie. Il invite quelques enfants à faire le jeu, celui qui se trompe est éliminé. A la fin du jeu, il encourage les perdants et félicite les vainqueurs.

NB : Poésie : qu'est-ce que je possède ?

J'ai une tête ;
Une bouche ;
Un nez ;
J'ai aussi deux yeux ;
Deux oreilles ;
Deux bras ;
Deux pieds ;
Et beaucoup beaucoup de cheveux !!

7. Nom/titre du jeu : montre-moi si tu m'entends

Section/classe : toute section

Discipline/Activité : prélecture, APS, éducation musicale

Matériel/support : images sur les instruments de musique, instruments de musique
Disposition : assis en ½ cercle ou en L

Durée : 25 à 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- Nommer les images

- Montrer un instrument de musique à partir du son

DEROULEMENT

Motivation : pendant les congés, je suis allé à une fête au village. On y jouait le tam tam, le balafon, des castagnettes etc. Les gens ont bien dansé et la fête était très belle. Connaissez-vous les instruments de musique ? Voulez-vous les connaitre ? Aujourd'hui nous allons jouer des instruments de musique pour mieux les connaitre.

Description du jeu : les enfants sont assis sur l'aire de regroupement .Un groupe de 5 enfants se met face aux autres. L'éducateur remet à chaque enfant 3 cartes. Chaque enfant est invité à nommer ses images. Puis, l'éducateur se met derrière un paravent et joue les instruments de musique. Lorsqu'un instrument est joué, les enfants qui détiennent son image doivent le présenter aux autres qui applaudissent ou corrigent.

8. Nom/Titre du jeu : range nous et lis

Section/classe : MS, GS, CP

Discipline/Activité : prélecture

Matériel/support : images

Disposition : assis en démi cercle face au tableau

Durée : 25 à 30 mn

Objectifs pédagogiques :

- Nommer les images
- Constituer une phrase avec des images

DEROULEMENT

Motivation :

Bonjour les enfants ; je suis allé voir les enfants de CP1 ce matin ; ils apprenaient à lire. C'était tellement intéressant que j'ai décidé de vous apprendre à lire aujourd'hui. Voulez-vous ?

Description du jeu :

L'éducateur invite un groupe de 5 enfants au tableau. Il met à leur disposition des images et leur dicte une phrase ; il invite les enfants à construire la phrase en collant les images au tableau ; chaque enfant lit la phrase construite par le groupe à partir des images.

Variante : *les enfants sont en groupes dans les ateliers ; chaque groupe à des images et doit constituer une phrase à partir des images mises à sa disposition. On veillera à ce que les enfants ne se fassent pas face à face.*

9. Nom/Titre du jeu : la dictée de son

Section : grande/Moyenne sectionp

Activité : éducation musicale

Matériel/support : images d'instruments de musique, instruments physiques (calebasse à cauris, djembé, guitare)

Disposition : assis en groupe

Durée : 25 mn

Objectifs pédagogiques :

Ecouter attentivement ;

Jouer un instrument de musique ;

Nommer l'image de l'instrument correspondant ;

Déroulement

Motivation

Bonjour les enfants, hier à la maison, il y avait un mariage chez nous et on a fait de la musique. Les batteurs tapaient sur ces instruments de musique. Qui connait ces instruments de musique ? Réaction des enfants. Aujourd'hui nous allons découvrir les différents rythmes de ces instruments de musique.

Description du jeu

Les enfants sont répartis en deux équipes. La première équipe joue et l'autre présente l'image de l'instrument joué et vice versa. L'équipe qui trouve marque un point. L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de points. Les gagnants sont félicités et les perdants encouragés.

10. Nom/Titre du jeu : La parade des animaux (jeu collectif)

Section : Moyenne et grande section

Activité : jeu intérieur

Matériel/support : images d'animaux

Disposition : en grand groupe

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques

- Nommer les images d'animaux ;
- Exécuter la démarche des animaux identifiés

Déroulement

Motivation

Aujourd'hui, nous allons imiter la démarche de quelques animaux que nous avons vus en classe.

Description du jeu

Montrer les images d'animaux pendant que la musique joue ; les enfants (groupe classe) nomment l'animal et imitent la démarche de celui-ci. Lorsque la musique s'arrête, l'enfant doit demeurer dans sa position ; dans le cas contraire, il est éliminé. Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à trouver un ou des gagnants.

Variantes : inviter les enfants à évoluer par groupe affectif

11. Nom/Titre du jeu : la famille

Section : grande et moyenne

Activité : littérature enfantine

Matériel/support : les images relatives à la famille

Disposition : assis sur des chaises autour d'une table

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques :

Nommer les images des membres de la famille ;

Classer les images à partir de bébé ;

Déroulement

Motivation

Bonjour les enfants ; hier je suis allé au village. Là-bas, il y a beaucoup de personnes dans la maison de yaaba. Il y a des enfants, des tanties, des tontons, des grands- parents. Voulez-vous les classer du moins âgé au plus âgé ? (Réaction des enfants : Oui, tonton)

Description du jeu

L'éducateur dispose sur une table des images des membres de la famille (un bébé, un garçon, une fille, une mère, un père, une grand-mère et un grand-père). Ensuite, il demande à un enfant de venir classer les images en fonction de l'âge de chaque membre de famille en les nommant. L'enfant qui classera sans se tromper sera le gagnant.

12. Nom/Titre du jeu : Jeu de kim

Section : grande et moyenne

Activité : jeu intérieur

Matériel/support : images du yam wekre

Disposition : assis en rond

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques

- Observer les images ;
- Identifier les images de couleur rouge, vert ou jaune ;
- Trier collectivement les images de la couleur de son groupe ;
- Soustraire une image de la couleur de son groupe ;

Déroulement

Motivation

Hier soir, j'ai vu des enfants qui jouaient avec des images de plusieurs couleurs. Parmi ses enfants, un a pris une carte rouge, un autre a pris une carte verte et le dernier enfant a pris la carte jaune. Voulez-vous jouer comme ses enfants avec des images ?

Description du jeu

Les enfants sont répartis en trois groupes distincts identifiés par les couleur rouge, jaune et vert. Les enfants de chaque groupe sont assis autour d'un cercle (un rond) préalablement tracé par l'éducateur. L'imagier est mis à la disposition de chaque groupe dans le cercle. Chaque groupe observe bien les images.

Consigne 1

- Le premier groupe (les rouges), trie toutes les images de couleur rouge et fait un tas ;
- Le second groupe (les verts) trie à son tour toutes les images de couleurs vertes et fait un autre tas ;
- Le troisième groupe (les jaunes) trie aussi toutes les images de couleur jaune et fait un tas.

Chaque groupe observe bien la couleur de ses cartes. Un enfant range les images qui restent (couleurs non citées dans le jeu). L'éducateur renverse toutes les cartes des trois couleurs sous le regard des enfants.

Consigne 2

Individuellement, le représentant de chaque groupe vient soustraire une image correspondante à la couleur de son groupe :

- Celui qui trouve la bonne couleur de son groupe revient dans son groupe ;
- Celui qui ne trouve pas de couleur est éliminé;
- Le groupe qui aura plus de cartes de la couleur de son groupe sera déclaré gagnant

13. Nom/Titre du jeu : jeu d'identification

Section : grande

Activité : lecture d'images

Matériel/support: les images du yam wekre

Disposition : en U

Durée : 30mn heure

Objectifs pédagogiques :

Identifier les images ;

Nommer les images ;

Déroulement

Motivation

Bonjour les enfants ! Ce matin grand-mère a envoyé des images pour vous ; oh làlà que c'est beau ! Maintenant je vais vous les montrer, regarder bien, aujourd'hui nous allons faire un jeu avec les images.

Description du jeu

L'éducatrice dispose les images sur la table en prenant soin de les fermer et donne la consigne ; si j'appelle un enfant à venir prendre une image, il doit d'abord l'observer, ensuite la montrer au groupe classe avant de lire ce qu'il voit comme image. Le groupe classe répète ce qu'il a dit, si c'est juste, il sera applaudit. L'éducatrice met de côté les images déjà lues, ainsi de suite pour tous les enfants.

14. Nom/Titre du jeu : je mange avec

Classe : CP2

Discipline : langage

Matériel/Support : ustensile de cuisine (cuillère, fourchette, louche, verre, plats …)

Disposition : en petits groupes de 6 en cercle

Durée : 15 mn

Objectifs pédagogiques : à la fin de la séance, les élèves doivent être capable de :

Nommer les ustensiles présentés ;

Dire quel ustensile sert à manger chaque type de plat ;

Nommer les repas.

Déroulement

Motivation : qu'aimez-vous manger ?

Description du jeu : le maitre présente tour à tour des plats (repas), les fait nommer et faire dire aux élèves dans chaque groupe quel ustensile est utilisé pour les manger. Chaque élève du groupe qui trouve une bonne réponse marque un point pour son groupe, une mauvaise réponse enlève un point. A la fin, on totalise les points de chaque groupe, puis on classe les groupes du premier au dernier. Encourager les meilleurs et inciter les derniers à mieux faire la prochaine fois.

15. Nom/Titre du jeu : un bon citoyen

Section : toutes sections et les classes du CP

Activité : Exercices d'observations, morale, éducation civique, activité de vie pratique

Matériel/support : les images du yam wekre portant sur le code de la route, pneu (vélo)

Disposition : en demi-cercle (hors de la salle pour le primaire)

Durée : 30 mn

Objectifs pédagogiques : les enfants doivent être capables de :

- Rouler avec prudence ;
- Respecter les panneaux de signalisation.

Déroulement

Motivation : citer les routes que vous connaissez. Pouvons-nous marcher sur une piste comme sur une route goudronnée ?

Description du jeu

Les élèves sont répartis en deux groupes ou équipes mais assis en demi-cercle et chaque groupe envoie un représentant. Au signal, les enfants roulent leur vélo (pneu) avec prudence. Un autre signal de la maitresse suivi de la présentation d'une image représentant un panneau de signalisation qui invite les enfants à le respecter en adoptant l'attitude recommandée. Celui qui y arrive marque 1 point pour son groupe. L'équipe qui comptabilise le plus de points est félicitée et l'équipe adverse est encouragée.

16. Nom/Titre du jeu : je suis propre

Classe : CP1

Activité/Discipline : morale

Matériel/support : les images du yam wekre, vêtements sales et propres

Disposition : en groupe de 10

Durée : 15 mn

Objectifs pédagogiques l'élève doit être capable de :

- trier les éléments d'hygiène utilisés ;
- Nommer les images ;

Déroulement

Motivation : faire observer un habit sale et un habit propre. Après s'être lavé, Salif veut s'habiller, quel habit doit-il porter ? Propre ou sale ? Pourquoi ?

Description du jeu

Remettre les images (vêtements, savon, peigne, filet, brosse à dent, pâte dentifrice, brosse de vêtement) et des leurres à chaque groupe. Inviter chaque groupe à trier les éléments d'hygiène qui seront ensuite présentés et nommés un à un par chaque membre du groupe. Pour chaque bonne réponse, le groupe gagne 1 point .A la fin du jeu, le gagnant est le groupe qui aura totalisé le plus de points. Les meilleurs groupes sont applaudis et les moins méritants seront encouragés à mieux faire prochainement.

17. Nom/Titre du jeu : la ménagère

Section/classe : CP2

Discipline : langage

Matériel/support : les images du yam wekre, la maitresse et les élèves, une table

Disposition : les élèves sont assis en groupes de 6

Durée : 05 mn

Objectif pédagogique : à l'issue de la séance, l'élève doit être capable de reconnaitre les ustensiles de cuisine que l'on utilise dans la préparation du to

Déroulement

Motivation : quelle nourriture aimes-tu manger à la maison ?

Description du jeu

La maitresse dispose sur une table, les images du yam wekre relatifs aux ustensiles de cuisine. Elle demande aux différents groupes de choisir des responsables pour le déroulement du jeu. Inviter ces responsables à s'approcher de la table et trier les ustensiles de cuisine qu'on utilise pour préparer le to. Le groupe gagnant sera celui dont le responsable aura choisi le plus d'ustensiles.

18. Nom/Titre du jeu : je connais ton métier

Section/ Classe : CP1 et CP2

Disciplines/ Activités : langage

Matériel /support: les imagies

Disposition : en groupes

Durée : 30mn

Objectifs pédagogiques : à l'issue de la séance, l'élève doit être capable de/d' :

Identifier les images présentant un métier;

Nommer le métier ;

Décrire le métier à partir de l'image

Déroulement

Motivation

Chaque matin, papa va au travail ; quel travail fait-il ? Comment s'habille-t-il ? Est-ce que tous les papas s'habillent de la même manière pour aller au travail ?

Description du jeu

Aujourd'hui, nous allons étudier les métiers. En groupe, le maitre présente une image qui indique le métier de l'homme ;emande aux élèves de trouver le nom de ce métier ; interroge chaque groupe; pour décrire le métier. On applaudit pour une réponse trouvée (juste) et le groupe marque un point. Le groupe est encouragé. Le groupe qui a le plus de points est déclaré gagnant.

Variantes :

- se faire remplacer par les élèves

- faire décrire un métier présenté

19. Nom/Titre du jeu : jeu d'identification

Section/classe : CP2

Discipline : CP2

Matériel/support : les images du yam wekre

Disposition : en groupe

Durée : 10 mn

Objectifs pédagogiques : au terme de la séance, les élèves doivent être capable de :

nommer les différents légumes ;

dire ce que maman peut préparer en les utilisant.

Déroulement

Motivation : qu'est-ce que vous avez mangé aujourd'hui ? Avec quoi maman a préparé ce repas ? Bien ! Vous allez en groupe, bien observer ces images, trouvez le nom du légume représenté et dites ce que maman peut préparer avec.

Description du jeu

Mettre les cartes à la disposition de chaque groupe ; inviter les élèves à observer, discuter et à trouver le nom du légume représenté sur chaque carte et dire dans quelle préparation de repas maman peut l'utiliser. Les groupes interrogés donnent leurs résultats. 1 point par bonne réponse et 0 pour mauvaise réponse. Si un groupe ne trouve pas les autres lui viennent en aide, mais il perd le point. Si aucun groupe ne trouve, la maitresse intervient. Faire applaudir le groupe vainqueur et encourager les autres à mieux faire au prochain jeu.

2.5 Les fiches thématiques

Elles constituent des fiches qui renseignent l'utilisateur du « Yam Wekre » sur les différentes activités susceptibles d'être abordées avec les images spécifiques d'un thème pédagogique donné.

Fiche thématique

1. Thème : les moyens de transport
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Jeux intérieurs/extérieurs** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Mimer la conduite d'un moyen de transport ❖ **Prélecture** • Identifier les images • Nommer les images ; • Faire correspondre les images à la lettre initiale • Identifier une couleur ❖ **Langage** • Identifier les différents éléments • Réutiliser correctement les mots dans de nouvelles situations ❖ **Dessin** • Dessiner un moyen de transport

Fiche thématique

2. Thème : les vêtements
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Jeux intérieur/extérieur** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Mimer le port d'un vêtement ❖ **Activité de vie pratique** • Trier les images des vêtements selon le sexe ; • Faire correspondre le vêtement à la partie du corps qui le porte ; ❖ **Exercices sensoriels** • Nommer les images • Trier les images de la même couleur

Fiche thématique

3. Thème : le marché
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Jeux intérieur/extérieur** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Mimer la scène du marché ❖ **Activité de vie pratique** • Trier les images des billets et pièces d'argent • Mimer la scène du marché ❖ **Langage** • identifier et nommer les éléments • exécuter et exprimer les actions : vendre, acheter, rendre la monnaie

Fiche thématique

4. Thème : les fêtes
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage conte** • Nommer les images • Utiliser les images pour résumer un conte • Utiliser les images pour faire son propre récit ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • S'exprimer sur une fête ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier les fetes • Exécuter les actions : manger, chanter

Fiche thématique

5. Thème : les instruments de musique
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images, Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Education musicale** • Nommer les images ; • Prononcer de nouveaux mots • faire correspondre l'image au son de l'instrument joué ❖ **Langage** • Nommer les éléments présentés • Identifés les éléments étudiés • Classer les éléments étudiés selon leur mode de fonctionnement : instruments à vent, à percussion, à corde ❖ **Dessin** • Dessiner un instrument de musique qu'on aime ; • Dessiner un instrument de musique à corde ; ❖ **Exercices d'observation** • Identifier les instruments de musique en bois, en fer ❖ **Exercices sensoriels** • Identifier les instruments de musique ronds, courts, longs etc ;

Fiche thématique

6. Thème : l'environnement
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Identification d'images sur l'hygiène du milieu, la protection des plantes ❖ **Classe promenade** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Rechercher les plantes à partir des images identifiées ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Activité de vie pratique** • Comment utiliser les latrines ? • Comment utiliser la bouilloire ? • Comment entretenir les plantes ? • Comment utiliser un dispositif de lave main ? ❖ **Langage** • Identifier les éléments • S'exprimer les images sur l'hygiène du milieu et la protection des plantes;

Fiche thématique

7. Thème : les bijoux
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les bijoux • Prononcer de nouveaux mots • Dire à quelle partie du corps on les porte ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Activité de vie pratique** • Comment porter les bijoux ? • Identifier les bijoux selon le sexe ❖ **Prélecture** • Identifier les images de bijoux • Prononcer des nouveaux mots ❖ **Langage** • Identifier les éléments étudiés • Utiliser correctement les mots étudiés dans les nouvelles situations ;

Fiche thématique

8. Thème : la famille
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayager d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Langage causerie** • Nommer les membres de la famille ; • Dire le rôle de chaque membre de la famille • Reconstituer la famille à partir des images ❖ **Langage conte** • Nommer les personnages de la famille ; • Reconstituer le récit en ses propres termes à partir des membres de la famille ❖ **Langage au CP** • Nommer les éléments étudiés • Identifier et désigner les éléments ❖ **Exercices sensoriels** • Comparer les membres de la famille : grand, petit, gros, mince

Fiche thématique

9. Thème : les métiers
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Classe promenade**Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Dire à partir de l'image le travail effectué ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Expliquer le métier en ses propres termes à partir de l'image présentée ❖ **Activité perceptive et sensorielle** ❖ **Jeux intérieurs/extérieurs** • Imiter les gestes du métier présenté • Identifier le métier à partir des gestes effectués ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayag d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier les différents éléments • Réutiliser correctement les mots dans de nouvelles situations

Fiche thématique

10. Thème : le matériel d'hygiène
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter, une bande à compléter etc. ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les images • Trier les images du matériel d'hygiène • Classer les images du matériel d'hygiène ❖ **Prélecture** • Trier les images du matériel d'hygiène ; • Faire correspondre le matériel avec l'image concernée ❖ **Langage** • identifier les éléments constituant le matériel d'hygiène • classer le matériel d'hygiène en matéreil d'hygiène corporelle et d'hygiène bucco-dentaire ❖ **Exercices sensoriels** • Trier le matériel en plastique, en bois, en fer

Fiche thématique

11. Thème : les légumes
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage observation** • Exploitation dans les coins et ateliers • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Prélecture** • Identifier des images des légumes • Prononcer des nouveaux mots • Dire la couleur des légumes de couleur ❖ **Langage** • Identifier des légumes • Nommer des légumes ❖ **Calcul** • former des groupements de légumes, compter des légumes ❖ **Dessin** • Dessiner des légumes ❖ **Observation** • Dessiner des légumes • citer d'autres légumes ❖ **Exercices sensoriels** • Classer les légumes selon la couleur, la forme

Fiche thématique

12. Thème : les voyages et promenades
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Prolongement (exploitation dans les coins et ateliers) ❖ **Langage conte** • Montrer les images des personnages du conte • Dire le conte en ses propres termes à partir des images ❖ **Langage** • Identifier et désigner des images • S'exprimer à partir des images

Fiche thématique

13. Thème : les meubles
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Prolongement (exploitation dans les coins et ateliers) ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter une bande à compléter etc. ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les images • Utilité des meubles ❖ **Prélecture** • Identifier des images de meubles • Prononcer des nouveaux mots • Faire la correspondance et images et l'objet concret ❖ **Langage** ❖ **Exercices sensoriels** • Identifier les meubles en bois, les meubles lourds, les meubles petits ❖ **Exercices d'observation** • Identifier les meubles • Nommer les meubles ❖ **Dessin** • Dessiner un meuble

Fiche thématique

14. Thème : le corps humain
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Toucher en nommant la partie du corps dont l'image est spontanément présentée ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'image ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les images • Donner l'utilité des différentes parties du corps humain ❖ **Prélecture** • Identifier des différentes parties du corps • Prononcer des nouveaux mots ❖ **Poésie/comptines** • Dire la comptine/poésie sur le corps humain en désignant les parties correspondantes sur l'image ❖ **Langage** • Identifier et nommer les images • Classer les images du haut vers le bas et du bas vers le haut • Accomplir/mimer une action par rapport à l'image présentée ❖ **Exercices d'observation** • Nommer les images • Coller les images à la partie réelle du corps

Fiche thématique

15. Thème : les aliments/céréales
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'une image ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. • Autour de chaque aliment, placer les ingrédients qui le compose ❖ **Langage causerie** • Présenter l'aliment nommé-Nommer l'aliment présenté ❖ **Langage recette** • Nommer les images • prononcer les nouveaux mots • classer les ingrédients qui composent l'aliment présenté ❖ **Langage** • Identifier les images • Accomplir/mimer une action en rapport avec l'image présentée • Présenter l'image en rapport avec l'action mimée ❖ **Exercices sensoriels** • Identifier les éléments • présenter l'image selon une caractéristique donnée ❖ **Exercices d'observation** • Trier les images courants dans le milieu • présenter l'image selon une caractéristique donnée ❖ **Dessin** • Dessiner une graine • Dessiner un épis de maiis, de mil

Fiche thématique

16. Thème : les lieux/ville/village
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Prolongement (exploitation dans les coins et ateliers) ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'une image ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images ❖ **Exercices d'observation** • Identifier les images • Trier les images familières

Fiche thématique

17. Thème : les fruits
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **langage recette** • réaliser la bande à partir des images des fruits • décorer la table à manger avec des images ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ;à harmoniser • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage observation** • Identifier les images • nommer les images ❖ **Exercices d'observation** • Classer les éléments selon la couleur, le gout ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images ❖ **Dessin** • Dessiner un fruit

Fiche thématique

18. Thème : le temps qui passe
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Prolongement (exploitation dans les coins et ateliers) ❖ **Langage conte** • classer les images en fonction des temps de la journée • Classer les images à partir d'un conte relatant le temps qui passe ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images • Accomplir/mimer les actions par rapport à une image présentée ❖ **Exercices d'observation** • Nommer les images • Classer les images en fonction des temps de la journée • Classer les images à partir d'un conte relatant le temps qui passe • Désigner l'image d'un temps en rapport avec une action donnée

Fiche thématique

19. Thème : jeux/Jouets/Sport et loisirs
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • exploitation des images dans les coins et ateliers • Expliquer le jeu à partir des images ❖ **Jeux intérieur/extérieur** • Identifier les images • Imiter les jeux à partir des images présentées • Présenter l'image à partir du jeu mimé ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Lecture** • Expliquer un terme à partir d'une image • Identifier un mot ou un son à partir d'une image ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images • Accomplir/mimer une action à partir d'une image présentée ❖ **Activité physique et éducative** • Identifier les images • Expliquer un jeu • Mimer un jeu à partir d'une image ❖ **Dessin** • Dessiner un ballon …

Fiche thématique

20. Thème : les maladies
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les images • Dire comment éviter la maladie ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Exploiter dans les coins et ateliers • Imiter le malade à la présentation de l'image de la maladie ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage conte** • Identifier l'image de la maladie à partir d'une histoire racontée • Classer les images des maladies • Faire le récit à partir des images de maladies présentées ❖ **Langage** • Identifier les images • nommer les images • Accomplir/mimer une action à partir de l'image présentée

Fiche thématique

21. Thème : les animaux
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Exploiter dans les coins et ateliers ❖ **Jeux intérieur/extérieur** • Nommer les images • Imiter la marche des animaux • Imiter les cris des animaux ❖ **Langage observation** • Identifier les images • Nommer les images ❖ **Langage conte** • Faire le récit du conte en utilisant les images ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images • Imiter le cri des animaux présentés • Dire le milieu de vie des animaux sur les images ❖ **Education morale et civique** • Identifier les images des animaux • Dire comment on prend soin d'un animal • Donner l'utilité d'un animal ❖ **Dessin** • Dessiner un animal préféré

Fiche thématique

22. Thème : les ustensiles et accessoires de cuisine
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les ustensiles de cuisine • Dire l'utilité des ustensiles et accessoires de cuisine ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • exploiter dans les coins et ateliers • trier les ustensiles et accessoires de cuisine utiles à la préparation d'un mets ❖ **Langage recette** • Présenter les images correspondantes au matériel (préparation, vaisselle) ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Nommer les images étudiées • S'exprimer autour des images • Mimer une action en fonction de l'image présentée • Trier les ustensiles et accessoires de cuisine utiles à la préparation d'un mets ❖ **Exercices d'observation** • Trier les images des ustensiles en bois, en fer, en plastique • Trier les images des ustensiles lourds, légers • Trier les images des ustensiles de cuisine des accessoires de cuisine ❖ **Dessin** • Dessiner un gobelet, un seau, une casserole

Fiche thématique

23. Thème : les habitations
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Exploiter dans les coins et ateliers • Nommer les différentes parties de l'habitat sur l'image ❖ **Jeux intérieur/extérieur** • jeu d'identification : rechercher l'image de l'habitat nommé ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc. ❖ **Langage** • Identifier et nommer les images • S'exprimer autour des images ❖ **Exercices d'observation** • Présenter une image en fonction des caractéristiques données ❖ **Lecture** • Trouver un mot ou un son à partir d'une image ❖ **Dessin** • Dessiner une case • Dessiner une maison moderne

Fiche thématique

24. Thème : la sécurité routière
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Activité de vie pratique** • Nommer les images • Dire quel comportement observé à la présentation de chaque image • Imiter les comportements à observer à la présentation de chaque image ❖ **Jeux intérieur/extérieur** ❖ Imiter les comprtement à observer à la présentation de chaque image**Activité perceptive et sensorielle** • Identifier les différentes couleurs sur l'image présentée ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc.. ❖ **Lecture** • Illustrer un texte ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images • S'exprimer autour des images • Imiter les comportements à observer à la présentation de chaque image ❖ **Education morale et civique** • Citer les précautions à prendre par rapport à l'image présentée • Identifier les images et dire ce qu'il faut faire ❖ **Dessin** • Dessiner un panneau de signalisation

Fiche thématique

25. Thème : les droits de l'enfant
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Identifier les images mettant en exergue les droits de l'enfant (Education, santé, alimentation, famille , identité, loisirs) • Nommer les images ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc.. ❖ **Langage** • Identifier les images • Nommer les images • Identifier les images mettant en exergue les droits de l'enfant (Education, santé, alimentation, famille , identité, loisirs) ❖ **Education morale et civique** • Citer les droits de l'Enfant

Fiche thématique

26. Thème : les chiffres
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Prélecture** • Identifier des chiffres • Nommer les chiffres • Classer les chiffres ❖ **Eveil math** • Jeu de correspondance : images des chiffres et les nombres ❖ **Graphisme** • Représenter les chiffres • Suivre le contour des chiffres ❖ **Calcul** • Faire du codage et du décodage • Faire de la numération et du classement • composer des nombres de 2 chiffres ❖ **Ecriture** • Ecrire les chiffres

Fiche thématique

27. Thème : météo/saisons
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • Nommer les imagesDire ce qu'il voit sur l'image • Dire le temps qu'il fait à partir de l'image présentée ❖ **Activité de vie pratique** • Dire les précautions à prendre selon l'image présentée ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc.. ❖ **Langage** • Identifier les images • nommer les images • s'exprimer autour des images ❖ **Exercices sensoriels** • Déterminer le temps qu'il fait à partir de l'image présentée ❖ **Exercices d'observation** • Identifier les images • Donner l'utilité et les caractéristiques de la météo/saison sur présentation de l'image

Fiche thématique

28. Thème : les technologies de l'information et de la communication
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Langage causerie** • nommer les images • Identifier les différentes parties de l'image présentée • Dire l'utilité de l'image présentée ❖ **Littérature enfantine** • Nommer les images • Prononcer de nouveaux mots • Faire le balayage d'images ; • S'exprimer sur une image à deviner, à interpréter , une bande à compléter etc.. ❖ **Langage** ❖ Identifier les images ❖ Nommer les images ❖ **Exercices d'observation** • Identifier les images • S'exprimer autour d'une image • donner l'utilité de l'image présentée

Fiche thématique

29. Thème : les lettres
Activités pédagogiques/Disciplines ❖ **Pré lecture** • Nommer les images • Trier les images • Identifier la lettre et la coller à coté du mot qui la contient ❖ **Lecture** • Identifier et lire une lettre • Former des syllabes avec une lettre

2.6 Les conseils pratiques

L'utilisation du « Yam Wekre » nécessite des compétences et de bonnes attitudes de la part des éducateurs/enseignants. A cet effet, les conseils suivants sont à prendre en compte :

- **Du choix du matériel**
  - Choisir les images au préalable ;
  - Choisir les images qui répondent au mieux aux objectifs de l'activité menée ;
  - Compléter éventuellement l'outil pédagogique par d'autres outils
- **De la conduite des jeux**
  - Impliquer autant que possible l'ensemble des apprenants au jeu (jeux collectifs) ;
  - Faire manipuler et nommer les images par les apprenants ;
  - Corriger les erreurs de prononciation des élèves
- **De l'attitude de l'éducateur/enseignant**
  - Donner clairement les consignes aux enfants en cas de compétition ;
  - Tenir compte de l'âge et du niveau des apprenants ;
  - Encourager les apprenants au cours des activités ;
  - Faire recours au « Yam Wekre » tant que c'est nécessaire ;
  - Toujours avoir en tête le MLA (Manipulation, Langage et Adaptation)

CONCLUSION

Le présent guide est un document d'orientation pour les éducateurs/enseignants sur l'utilisation du « Yam Wekre ». Il aborde d'une part les fondements théoriques de l'outil pédagogique et oriente les utilisateurs sur son utilisation pratique d'autre part. Il appartient à chaque éducateur, chaque enseignant, toute personne intervenant dans l'univers du préscolaire et de l'enseignement primaire de savoir utiliser le « Yam Wekre » en respectant les trois principes clés que sont la manipulation, le langage et l'adaptation. Support susceptible d'être exploité dans la plupart des activités pédagogiques, il possède des avantages tant au niveau des apprenants, des éducateurs/enseignants que du système éducatif burkinabè. Toutefois, le « Yam Wekre » n'est pas une méthode et ne saurait être le seul outil utilisé dans les apprentissages scolaires. Du reste, il s'intègre harmonieusement dans l'approche de la pédagogie du jeu qui est exploitée aux cours des apprentissages au préscolaire et au primaire.

BIBLIOGRAPHIE

Guide méthodologique pour l'utilisation des fiches pédagogiques au préscolaire, Planète Enfants et Développement, 2017, 54 pages

OUEDRAOGO Lassané et YONLI Yacouba : *Module de formation de l'équipe formateurs concepteurs sur la pédagogie sensible au genre, 2017, 57 pages.*

Ministère de l'Enseignement de Base et de l'Alphabétisation (MEBA) du Burkina Faso, Ouagadougou, *Module de formation en pédagogie différenciée, pédagogie de groupe et tutorat, Juin 2010, 84 pages*

Livret d'accompagnement du Sary Fetsy ;

http://portaileduc.net consulté le 20 juin 2018: la pédagogie du jeu

Concepteurs

Par ordre alphabétique

N°	Nom et Prénom (s)	Service
1	DEMBELE Oumarou	DREPPNF Centre
2	ILLO Mamadou	CEB Ouaga 2
3	KAFANDO Caroline	ICCV/N
4	OUEDRAOGO K. Léonard	DREF/MENA
5	OUEDRAOGO Lassané	DEPP/MENA
6	PIZONGO Etienne	DREF
7	ROUAMBA Cyrille	ICCV/N
8	SAWADOGO Simplice	CCEB Ouaga11
9	SISSAO Amélie	DPEPPNF/Kadiogo
10	THIOMBIANO Débora	CEB Ouaga 11
11	TOUGMA Joseph	CCEB Ouaga 2
12	TRAORE Oumarou	Asmae
13	YABRE Karime	ICCV/N
14	YAGO Souleymane	Asmae
15	YERBANGA Safiata	ICCV/N

ANNEXES

EXEMPLE DE FICHE PEDAGOGIQUE DE LANGAGE CAUSERIE

- Activité : langage **CAUSERIE**
- Centre d'intérêt : **Les moyens de transport**
- Titre : **le vélo**

I. ORGANISATION MATERIELLE OU GENERALITES

Date: 29/12/2016 Effectif : 30

Lieu : en salle Disposition : en U

Durée : 30 mn

Section : moyenne Matériel/support : vélo, imagier

II. OBJECTIFS

- **Objectif général**

Cette activité de langage causerie permettra à l'enfant de connaitre le vélo.

- **Objectifs spécifiques**

- Objectifs spécifiques intermédiaires

Etant donné le matériel mis à sa disposition et les consignes données, l'enfant doit être capable de :

- nommer les différentes parties du vélo : le guidon, les pneus, les rayons, les pédales, la selle ;
- dire en ses propres termes l'utilité du vélo ;
- prononcer correctement les nouveaux mots : le pneu, les freins, la selle.

- Objectif spécifique terminal

A la fin de cette activité, l'enfant doit être capable de nommer au moins trois parties du vélo sans difficultés.

III. DEROULEMENT

- **Mise en train**

Chants

- **Motivation**

Comptine : j'ai un vélo
Quand je serai grand
J'aurai un grand vélo
Et je ferai du cent à l'heure
Mais pour le moment
Je suis fier de mon petit vélo
Je pédale comme un coureur.

Exploitation de la comptine : est-ce que vous connaissez le vélo ? qui a un vélo à la maison ?

IV. ACTIVITE PROPREMENT DITE

Présentation du vélo

L'éducateur présente le vélo aux enfants et leur demande :

Qu'est-ce que c'est ? c'est un vélo

Qu'est-ce que tonton montre ? Tonton montre un vélo

etc

Présentation des différentes parties

L'éducateur invite les enfants à décrire les différentes parties du vélo : le guidon, les pneus, les rayons, la selle.

L'utilité du vélo

L'éducateur demande aux enfants :

Qu'est-ce qu'on fait avec le vélo ? on se déplace avec le vélo etc

V. CONTROLE D'ACQUISITION

Qui peut citer les différentes parties du vélo ?

Qu'est ce qu'on fait avec le vélo ?

VI. ENCHAINEMENT/ PROLONGEMENT

Présentation des coins et ateliers

- **Coin jeu**

– Activité collective

– Effectif : 8 Matériel : imagier

– Durée : 5 à 10 mn Disposition : enfants assis autour d'une table

– Objectifs spécifiques :

l'enfant doit être capable de :

- choisir le vélo parmi les moyens de transport.
- classer les moyens de transport du plus rapide au moins rapide et vice versa.

Déroulement : l'éducateur met à la disposition des enfants, les cartes images sur les moyens de transport et les invite à choisir le vélo parmi les autres moyens de transport. Ensuite, les enfants sont invités à classer les moyens de transport du plus rapide au moins rapide et vice versa.

- **Coin bibliothèque** : (feuilleter les livrets pour identifier le vélo parmi les moyens de transport)
- **Atelier dessin libre** : les enfants dessinent librement ce qu'ils ont retenu
- **Atelier de modelage** (modeler les différentes parties du vélo)

VII. RANGEMENT

EXEMPLE DE FICHE PEDAGOGIQUE DE PRELECTURE

ACTIVITE DE PRELECTURE

Titre : Jeu de reconnaissance de sons (phonologie) : le son « a »

I. ORGANISATION MATERIELLE OU GENERALITES

Date : 29/ 12/2016
Lieu : en salle
Section : grande
Disposition : assis autour d'une table
Durée : 30mn
Matériel : imagier
Effectif : 30

II. OBJECTIFS

Objectif général

Cette activité permet de préparer l'enfant à la reconnaissance du son « a » dans les mots.

Objectifs spécifiques intermédiaires

Etant donné le matériel mis à sa disposition et les consignes données, l'enfant doit être capable de/d':

- identifier la lettre « a » ;
- prononcer « a » ;
- trier les images comportant le son « a » ;

Objectif spécifique terminal

A la fin de l'activité de prélecture sur la reconnaissance du son « a », l'enfant doit être capable de prononcer « a » sans difficultés.

III. DEROULEMENT

Mise en train

Chant- poésies.

Motivation

L'Educateur demande aux enfants la lettre étudiée à la dernière séance et introduit la leçon du jour en leur demandant de proposer des mots comportant le son « a ».

IV. ACTIVITE PROPREMENT DITE

Les enfants sont répartis dans les coins et ateliers.

Atelier de manipulation

Exercice : I

L'éducateur dispose diverses images sur la table. Il demande aux enfants de choisir chacun 5 images et de les nommer.

Exercice : 2

L'éducateur demande aux enfants à tour de rôle de déposer les images comportant le son « a ».

Jeu :

L'éducateur dépose une, deux et trois lettres « a » sur la table. Il demande aux enfants de nommer l'image qu'ils détiennent. Il leur demande de donner le nombre de lettre « a » contenu dans le mot prononcé.

V. RANGEMENT

L'éducateur aideles enfants à rangemer le matériel.

EXEMPLE DE FICHE PEDAGOGIQUE DE LITTERATURE ENFANTINE

Littérature enfantine

Titre : Image à compléter

I. ORGANISATION MATERIELLE OU GENERALITES

Date :	29/12/2016
Lieu :	salle de classe
Section :	moyenne
Disposition :	assis autour d'une table
Durée :	30 mn
Matériel :	imagier
Effectif :	30

II. OBJECTIFS

Objectif général

Cette activité permet de développer le langage chez l'enfant à travers l'imagier

Objectifs spécifiques intermédiaires

Etant donné les images mises à la disposition de l'enfant et les consignes reçues, il doit être capable de :

- nommer les deux images principales (bébé/grand père)
- trier les images qui peuvent se situer entre les deux images principales.
- classer les cartes selon la chronologie des images (bébé/grand père)

Objectif spécifique terminal

A la fin de cette activité, l'enfant doivent être capable de classer les images de façon chronologique entre les deux images principales sans difficultés.

III. DEROULEMENT

Mise en train

- Chants, poésies et comptines
- Motivation
- (Effet de surprise images)
- Ce matin tantie a apporté un cadeau pour vous. Qui va venir nous dire ce que c'est ? (réaction des enfants) Si vous êtes sages je vais vous le montrer.
- L'éducateur montre les deux images et leur demande ce que c'est ?
- Aujourd'hui, nous allons travailler sur l'image du bébé et du grand père. Le voulez-vous bien ? (réaction des enfants). Alors restez donc sages et écouter attentivement.

IV. ACTIVITE PROPREMENT DITE

L'éducateur présente les images du bébé et du grand père aux enfants. Ceux-ci doivent imaginer tout ce qui peut exister entre ces deux images et choisir des images sur la table pour compléter celles de bébé et de grand père. L'éducateur les guide à travers des questions telles

que comment on évolue du bébé au grand père ? Il oriente les enfants dans le choix des images tout en leur laissant l'initiative de discuter entre eux.

NB : en rappel la littérature enfantine se mène en grand groupe.

V. RANGEMENT

L'éducateur se fait aider par quelques enfants pour le rangement du matériel.

FICHE PEDAGOGIQUE N°1

Classe : CP1

Matière : Mathématique

Thème : Acquisition du langage mathématique

Titre : il y'a autant de …que de... ; c'est égal (phase semi-concrète)

Durée : 25 mn

Justification

Dans la vie courante et à l'école, l'enfant est appelé à faire des comparaisons (des animaux, des objets, des personnes, des nombres) selon leur nombre ou leur quantité ; c'est pourquoi il nécessaire d'étudier les notions « il y'a autant de …que de … ; c'est égal ».

Objectifs spécifiques

A l'issue de la séance, l'apprenant doit être capable d' :

- Employer oralement les notions « il y'a autant de …que de … ; c'est égal ».
- Utiliser correctement les notions « il y'a autant de …que de … ; c'est égal ».

Matériel

- Collectif : tomates, bananes, mangues et poissons découpées, ardoises géantes, imagier etc ;
- Individuel : tomates, bananes, mangues et poissons en cartons découpés, ardoises, craie, imagier etc.

Document

Le calcul au CP1, guide du maitre, IPB, pages 12-13

DEROULEMENT DE LA LECON

Etape/Durée	Activités d'enseignement/ Apprentissage		Point d'enseignement /apprentissage
	Rôle de l'enseignant	Activités/attitudes des apprenants	
I. Introduction (3mn)			
Rappel des prérequis (2mn)	Mettez autant d'images de fruits que de légumes sur vos tables	Disposer autant de fruits que de légumes sur les tables	
Motivation (1mn)	Communication de la justification et des objectifs spécifiques	Ecoute attentive	
II. Développement 13mn			
Présentation de la situation problème et émission d'hypothèse (3mn)	Présentation de la situation problème Sur l'ardoise à point mobiles, placez six	Emission d'hypothèses -il y'a autant de ronds que de carrés, c'est égal -il y'a autant de carrés que de ronds, c'est égal	

	ronds et six carrés et dites comment c'est	-il y'a beaucoup de ronds -c'est la même chose ; -c'est pareil ; -c'est égal ; -il y'a un peu de carrés etc	
Consigne1 (5mn)	En groupes, avec le matériel mis à votre disposition (bouchons, capsules, images etc.) disposez la même quantité de capsules que de bouchons	Observation, comparaison, échanges, expression et répétition « il y'a autant de capsules que de bouchons : c'est égal », « « il y'a autant de bouchons que de capsules : c'est égal »	Notion d'égalité : il y'a autant de …que de …. C'est égal
Consigne 2 (4mn)	En groupe, prenez autant de moyens de transport que d'instruments de musique. (adapter la consigne à chaque groupe en fonction du matériel dont il dispose) Observez-les et comparez-les. En groupes, échangez et faites la synthèse. Répétez à tour de rôle.	Dessin, observation, comparaison, expression et répétition « il y'a autant de moyens de transport que d'instruments de musique : c'est égal »	Notion d'égalité : il y'a autant de …que de …. C'est égal
Vérification des hypothèses 1mn	Comparons ce que vous aviez dit à ce que nous venons d'apprendre.	Comparaison des hypothèses aux points d'enseignement /Apprentissage	
III. Conclusion /Synthèse 4 mn			
Résumé 2mn	Qu'allons-nous retenir de ce que nous venons d'apprendre ?	Récapitulation orale	Notion d'égalité : il y'a autant de …que de …. C'est égal
Lien avec la vie courante 1mn	A quoi va te servir ce que tu viens d'apprendre ?	Comparaisons d'objets, de personnes, d'animaux … Utilisation des mêmes quantités	

Lien avec la leçon à venir 1mn	Avec ce que nous venons d'apprendre, quelles leçons pouvons-nous étudier prochainement ?	Notions de comparaison (plus, moins)	
EVALUATION 5mn			
Des acquis 3mn	Dessine sur ton ardoise, autant de traits que de ronds	OOOOO IIIII	
Défis additionnels	-	-	-
Activités de remédiation	A prévoir en fonction des résultats de l'évaluation		
Décision par rapport à la leçon 1mn	Poursuite du programme ou reprise de la leçon en fonction des résultats de l'évaluation	Participation des apprenants	
De la prestation de l'enseignant 1mn	-Qu'est-ce que tu as aimé dans cette leçon ? -Qu'est-ce que tu n'as pas aimé ? -qu'est-ce que tu n'as pas compris ?	Réponses des apprenants	
V. Activités de prolongement			

NB : Pour la séance du soir, reprendre les consignes et l'évaluation des acquis.

FICHE PEDAGOGIQUE N°2

Classe : CP1

Discipline : langage (3èm séance ; réemploi)

Thème : l'habitation

Titre : les ustensiles

Objectifs : à l'issue de la séance, l'élève doit être capable de réutiliser les mots et les structures étudiées dans de nouvelles situations.

Matériel et personnages : les élèves, la maitresse, des cuillères, des fourchettes, un couteau, un verre, un gobelet, des cartes de l'imagier

Documentation : langage CPI, Guide du maître, P 99

DEROULEMENT

1. Questions et consignes

- Poser des questions pour amener les élèves à réutiliser les mots et les structures étudiées : qu'est-ce c'est ? Qu'est que je fais ?
- Réponses : c'est une cuillère, c'est une fourchette, ….le maître bois de l'eau avec un verre.
- Donner des consignes pour amener les élèves à réutiliser les structures étudiées en s'exprimant : mange avec une fourchette, bois de l'eau avec un gobelet, coupe la viande ;
- Se faire remplacer par les élèves

2. Transposition

- Inviter les élèves à retrouver les objets étudiés à partir de quelques images de l'outil mises à leur disposition ;
- Demander qui peut utiliser ce matériel ;
- En quoi peuvent être ces objets ?
- Que peut-on faire avec ces objets ?
- Qu'est-ce qu'on ne peut pas faire avec ces objets ?

3. Expression libre

Inviter les élèves à s'exprimer sur des thèmes de leur choix

4. Conjugaison

Verbe boire de l'eau avec un gobelet au présent de l'indicatif aux trois personnes du singulier

5. Phonétique

Prononciation correcte des mots ou expressions ayant présenté des difficultés

3M : 1 à 3^{E}

1M : 1 à 3^{E}

LES IMAGES DU YAM WEKRE PAR THEME PEDAGOGIQUE

1. Thème : les moyens de transport • L'avion • Le bateau • Le bus • Le camion • La charrette • La moto • La pirogue • Le taxi • Le train • Le vélo • La voiture	**2.Thème : les fruits** • L'ananas • L'avocat • La banane • Le citron • La fraise • La goyave • Le karité • Les lianes • La mangue • Le néré • La noix de coco • L'orange • La papaye • La pomme • La pastèque • Les raisins	**3.Thème : les légumes** • La courgette • la tomate • L'ail • L'aubergine • La carotte • Le chou vert • Le concombre • La courge • Le gombo • Le haricot vert • L'oignon • Les petits pois verts • Le piment • Le poivron • La laitue
4.Thème : la famille • Le bébé • Les grands parents • Les parents (papa/Père et maman/mère) • La famille (père, mère, fille et garçon) • Fille • Garçon • Grand-père • Grand-mère • Mère • Père	**5.Thème : les aliments/Céréales** • Les arachides/ L'arachide • Les crudités • La galette • Le haricot • L'igname • Le jus de fruits • Le lait • Le maïs • Le manioc • Les œufs • Le pain • La patate douce • Les pates • Le pois de terre • Le poisson • La pomme de terre • Le riz • La viande	**6.Thème : la sécurité routière** • Le feu orange • Le feu tricolore • Le panneau de danger • Le passage piéton • Le passage pour écoliers • Policier régulant la circulation • Le feu vert • Le feu rouge
7.Thème : le temps qui passe • Le jour - le matin	**8.Thème : les maladies** • La lutte contre la diarrhée	**9.Thème : le matériel d'hygiène** • La brosse à dents

• Midi - la nuit • Le soir	• Le paludisme - le rhume • La toux • la vaccination	• La pâte dentifrice • L'éponge - Le filet • Le peigne • Le savon • Le seau • La serviette
10.Thème : environnement • Arrosage des plantes • Balayage de la cour • Dispositif de lave-main • Hygiène du milieu (cadre scolaire) • Latrine bouilloire • Protection des plantes • Poule en cage	**11.Thème : les chiffres** 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	**12.Thème : les bijoux** • La bague • Les boucles d'oreilles • Le bracelet • Le collier • La pince à cheveux
13. Thème : jeux, jouets, sports et loisirs • Le modelage • La balançoire • Le ballon • Le basket • Les billes • La course • La dinette • Le foot ball • Le jeu de dodo - Jeu de pierre en l'air • Jeu de cordes1 • Jeu de cordes 2 • Le karaté • Le ludo • La lutte traditionnelle • La marelle • La natation • La poupée • A saute-mouton • Jeu de la voiturette • Le waré burkinabè	**14. Thème : Ustensiles et accessoires de cuisine** • Les allumettes • Une assiette • Un bidon • Le bois coupé • Une calebasse • Une casserole • Le charbon de bois • Un couteau • Une cuillère • Une fourchette • Le feu à combustible • Le foyer traditionnel • Un fut • Une louche • Une marmite • Le mortier et le pilon • Une petite cuillère • La poêle • La spatule • Le support pour marmite • Une tasse	**15. Thème : le marché** • l'argent • le panier • le parasol

	• Ustensile de riz	
16.Thème : les instruments de musique • le balafon • la calebasse à cauris • la castagnette • la clochette • la flute • la guitare • le hochet • la kora • le kundé • le piano • le djembé	**17.Thème : les meubles** • une armoire • un banc • une cantine • une chaise • un lit • une natte • une table • un tabouret	**18.Thème : les habitations** • la case ronde avec paille • l'étable • huttes en milieu peuhl • maison moderne à niveau
19.Thème : les droits de l'enfant 1 image	**20.Thème : les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication)** • un ordinateur portable • une radio • un téléphone portable • une télévision	**21.Thèmes : les lettres** • a • e • i • o • u
22.Thème : les fêtes • un anniversaire • la fête nationale • la journée de la femme • le mariage • la fête de tabaski • la fête de Noel	**23.Thème : les métiers** • le boucher • le boulanger • le boutiquier • le chauffeur • le coiffeur • la cuisinière • le cultivateur • le docteur • l'éleveur • l'enseignant • le forgeron • le jardinier • le maçon • le menuisier • le policier • la secrétaire • le tailleur • la tisserande	**24.Thème : la météo/saison** • l'arc en ciel • la grêle • les nuages • l'orage • la pluie • le soleil • le vent

	• le vétérinaire vaccinant un chien	
25.Thème : les animaux • l'âne • le bœuf • le cafard • le caméléon • le canard • le chat • le cheval • le chien • le cochon • le criquet • Le crocodile • Le dromadaire • L'éléphant • La girafe • Le lapin • Le mouton • L'oiseau • Le papillon • La pintade • Le poisson • La poule • Le serpent • Le singe • La souris • La tortue	**26.Thème : les vêtements** • Le bonnet Le boubou • Le chapeau • Les chaussettes • La chemise • L'écharpe • La jupe • Le pantalon • Pagne en tissu traditionnel 1 • Pagne en tissu traditionnel 2 • Le pull-over • La robe • La culote • Le slip • Les souliers basket • Tapettes, sandales, babouches • Le tee-shirt • Le turban	**27.Thème : le corps humain** • Les lèvres • Les cheveux • Les dents • Les doigts • Le dos • La langue • La main • Le nez • Les oreilles • Les pieds • La tête • Le ventre • Les yeux
28.Thème : les lieux • L'aéroport • L'école • L'église • La gare • L'hôpital • La mosquée • Le stade	**29.Thème : voyages et promenades** • Avion avec passagers • Bus avec passagers • Enfants se baladant • Enfants se promenant • Train avec passagers • Voyageurs avec valise devant la gare	