



Remplacer à l'école maternelle

Des références, des outils, des situations d'apprentissage

mission maternelle 27 - version 2 - septembre 2026





Les incontournables d'une journée maternelle



ACCUEIL



RITUELS / LANGAGE / LEXIQUE



ACTIVITÉ PHYSIQUE 45 min



APPRENTISSAGES EN PETITS GROUPES
(pas de fiches individuelles)



RÉCRÉATION / TRANSITIONS



LANGAGE / ALBUM / CULTURE



ACTIVITÉS ARTISTIQUES / GRAPHISME
(écrire ou graphisme tous les jours)



MATHÉMATIQUES / EXPLORER LE MONDE
(résoudre des problèmes tous les jours)



RETOUR AU CALME / BILAN

Pour quoi cette mallette ?



En tant que titulaire remplaçant, vous devez pouvoir:

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

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

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

Vous trouverez:

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



Nous vous souhaitons une expérience riche et enthousiasmante en maternelle!

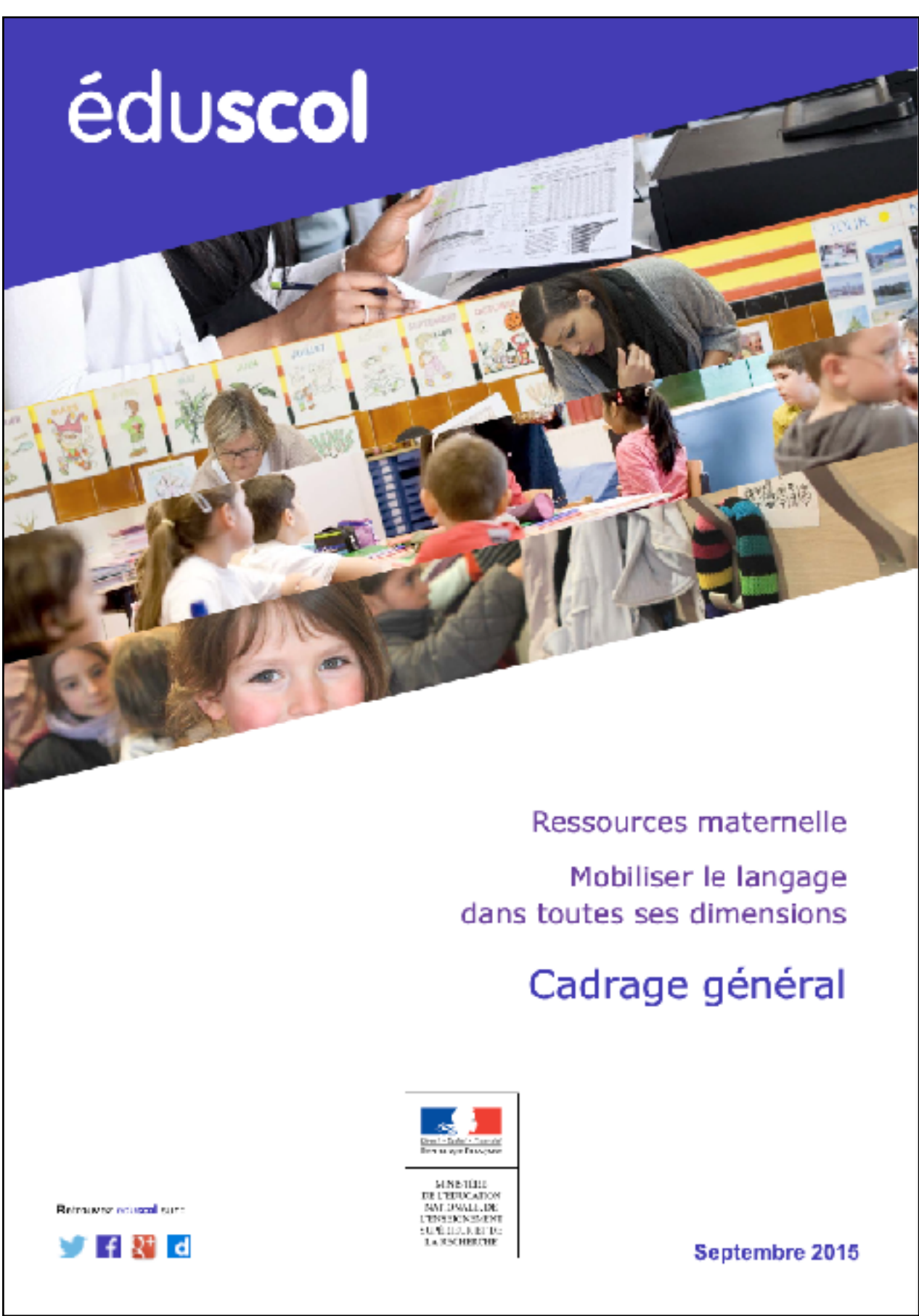
L'école maternelle: un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous



[télécharger](#)



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



[lien](#)



[télécharger](#)



[télécharger](#)

1. Développement et structuration du langage oral et écrit

Place primordiale du langage, acquisition langue française comme langue de scolarisation = condition essentielle de la réussite de toutes et tous. Langage oral et entrée progressive dans culture de l'écrit pour se préparer à lire et à écrire se construisent dans l'ensemble des domaines



2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Développer les interactions entre : action / mémorisation / sensations / imaginaire.

6 domaines d'apprentissage + EVAR

essentiels au développement de l'enfant

→ à ne pas non considérer indépendamment.

Programme structuré en compétences, enjeux et finalités d'enseignement. Objectifs d'apprentissage et exemples de réussite déclinés par âge

EVAR

4. Acquérir les premiers outils mathématiques

→ se construit dans l'ensemble des domaines

5. Se repérer dans le temps et l'espace

6. Découvrir le monde du vivant, des objets et de la matière

- Développer une 1ère compréhension de l'environnement et susciter questionnement.
- S'appuyer sur expériences et connaissances initiales du vécu pour ordonner le monde, accéder à des représentations usuelles et des savoirs que l'élémentaire enrichira.

1. Une école qui s'adapte
aux jeunes enfants



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

UNE ECOLE SPECIFIQUE

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



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

**Ensemble et en
vivant ensemble**

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

APPRENDRE
programmes 2026



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

En réussissant

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

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



Concevoir pour la diversité : la CUA

Conception Universelle des Apprentissages

Penser **dès la conception** une situation d'apprentissages accessible au **plus grand nombre d'élèves**, sans attendre qu'une difficulté apparaisse pour adapter.

Anticiper la variabilité des élèves



Attention, mémoire, langage, motricité



Compréhension des consignes



Rythme d'apprentissage



Expériences et connaissances antérieures



Besoins éducatifs particuliers

CUA

Conception Universelle de l'Apprentissage

1

Rendre l'information accessible

- ✓ Montrer, dire, faire vivre
- ✓ Manipuler
- ✓ Utiliser des supports visuels
- ✓ Modéliser

2

Permettre à l'élève d'agir et de montrer ce qu'il sait

- ✓ Parler, verbaliser
- ✓ Manipuler
- ✓ Choisir
- ✓ Déplacer, dessiner, montrer
- ✓ Produire

3

Favoriser l'engagement

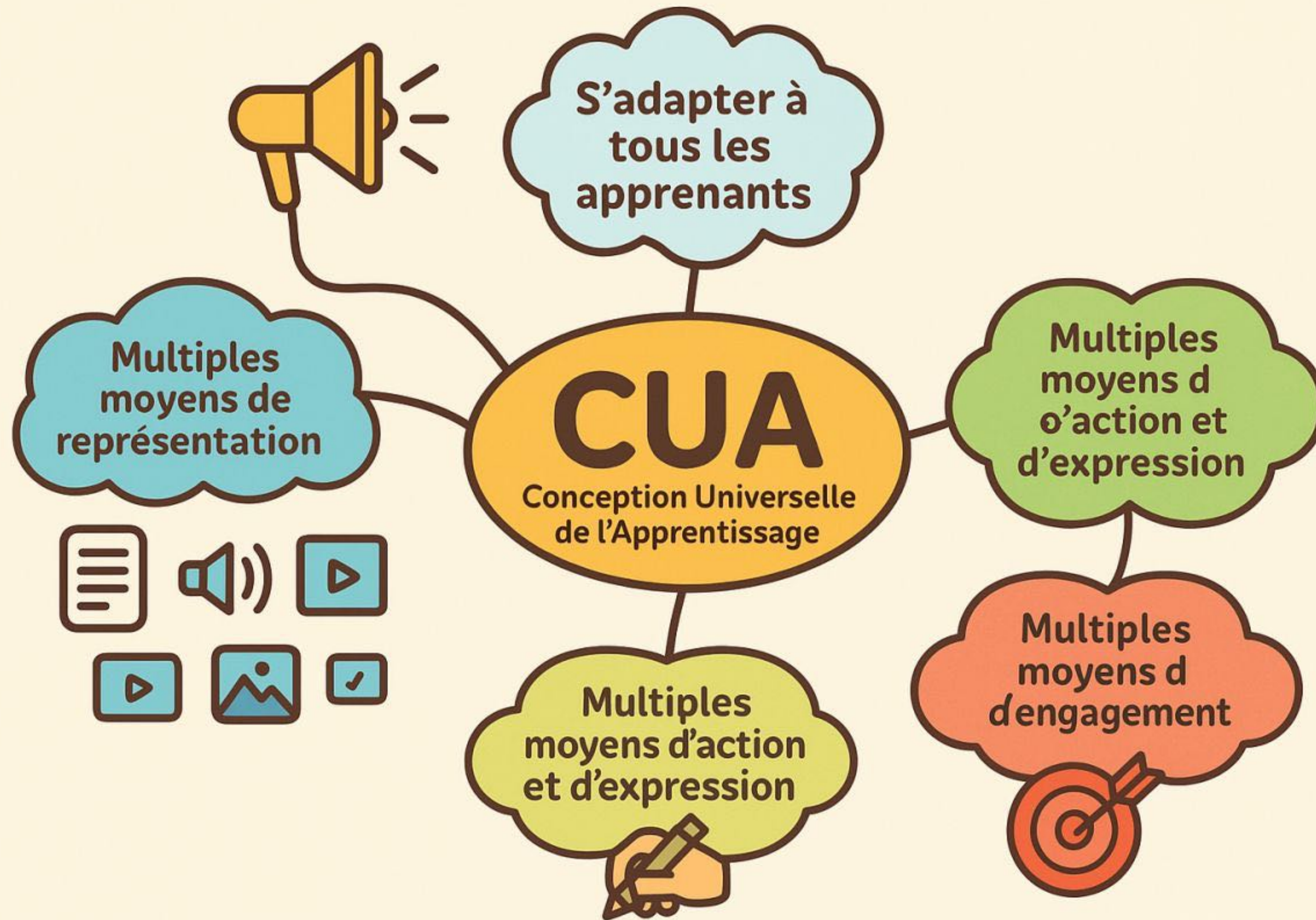
- ✓ Donner du sens
- ✓ Sécuriser
- ✓ Proposer des choix
- ✓ Maintenir l'attention
- ✓ Valoriser les réussites



Idée forte pour le formateur :

On ne prépare plus « pour l'élève moyen », puis on adapte.

On conçoit dès le départ en anticipant la diversité.



CE QUE LA CUA CHANGE DANS LA PRÉPARATION

PRÉPARATION « CLASSIQUE »



Quel objectif ?



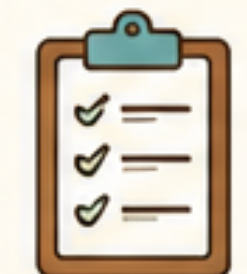
Quelle activité ?



Quelle consigne ?



Quel matériel ?



Comment évaluer ?

PRÉPARATION INSPIRÉE DE LA CUA



Quel objectif
essentiel pour tous ?



Quelles différentes
façons d'entrer dans
l'activité ?



Comment la rendre
accessible ?



Quels supports / aides
puis-je anticiper ?



Comment chacun
pourra-t-il montrer
ce qu'il a compris ?

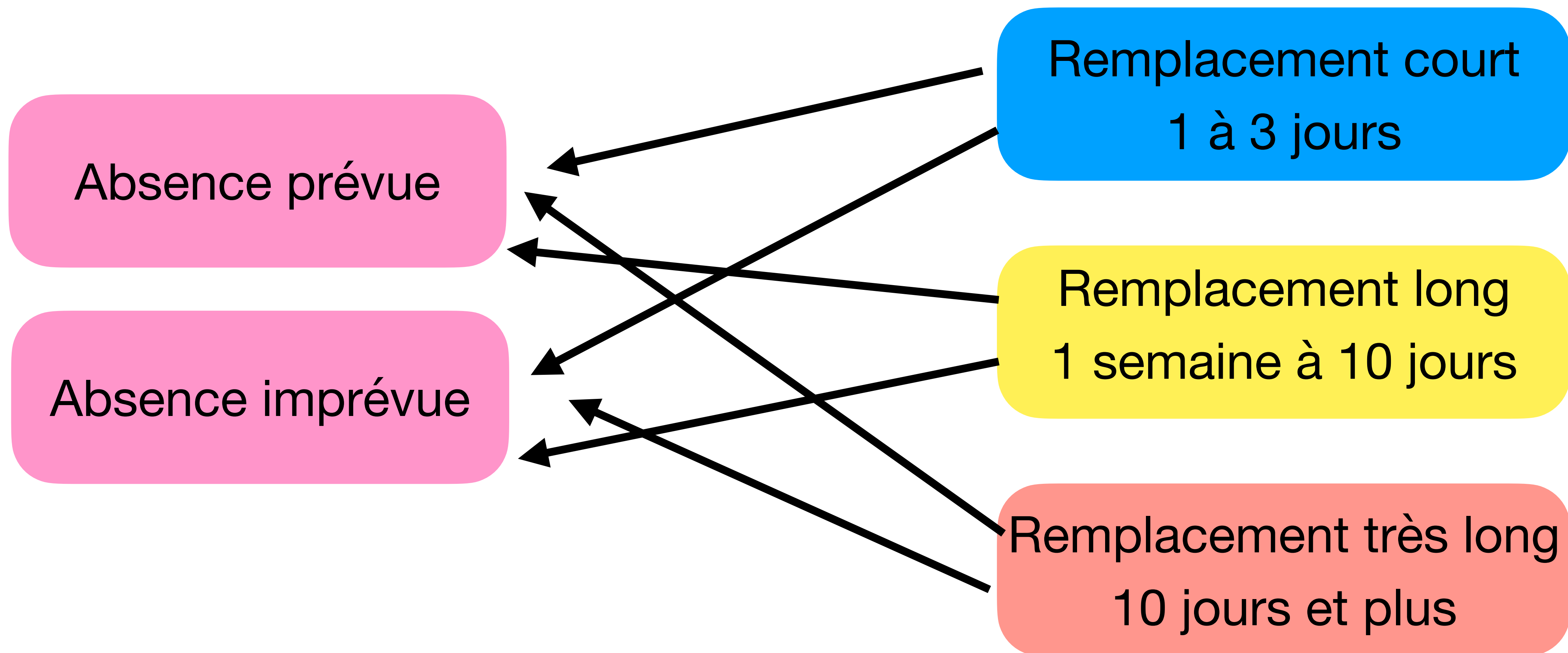


À RETENIR

Dans une préparation CUA, on identifie les obstacles avant d'identifier les adaptations.



Différents types de remplacements



Remplacement court imprévu

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

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

→ Proposer des activités impliquantes et motivantes

→ Respecter les besoins des élèves

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

→ Pas de fiche

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



- Des activités qui répondent aux programmes

Des outils activités spécifiques suivant le type de remplacement

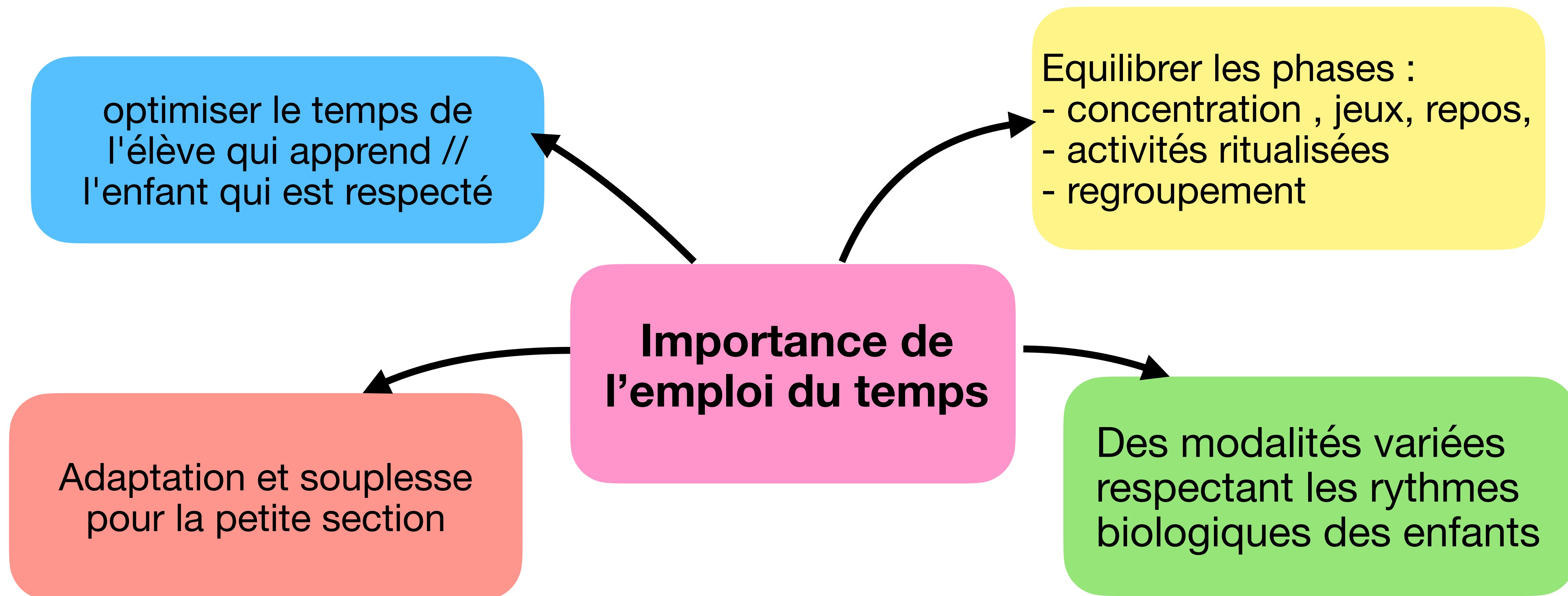
Remplacement court → continuité

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

Remplacement long → continuité

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

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



la posture du remplaçant

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

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

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

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



Comment se préparer à remplacer dans une classe inconnue ?

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



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

On peut se référer à 3 verbes clés:

AGIR

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

COMPRENDRE

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

REUSSIR

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

20 fiches outils



1 - Des astuces pour le retour au calme

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



2 - Découvrir la mascotte

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



3 - Construire le nombre avec des activités ritualisées

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



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

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



5 - Création d'un abécédaire de la classe

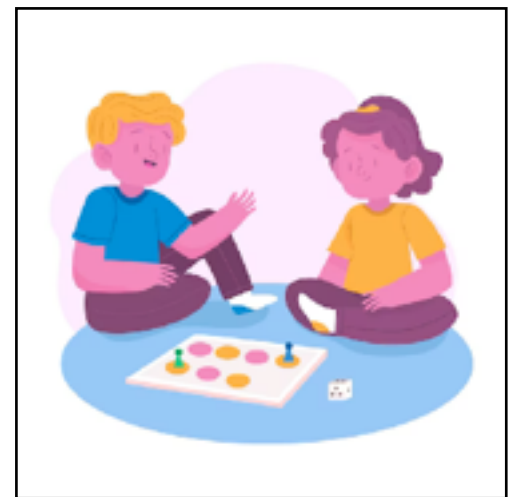
- Projet pluridisciplinaire
- Vers une finalisation collective et individuelle



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

Pour:

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



7 - Les êtres vivants de la cour de récréation

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

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



8 - Projet: réaliser un album à compter

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



9 - La boîte à mystère

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



10 - Des jeux graphiques

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



11 - Propositions d'activités autonomes

Des situations:

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



12 - Des activités en salle de jeu

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



13 - J'apporte un élevage en classe

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



14 - Mettons la table!

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



15 - Autour d'un album

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



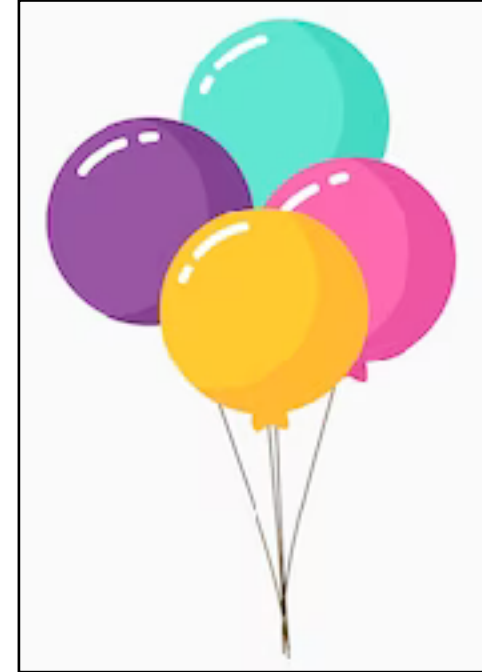
16 - Graphisme: la grille de l'école

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



17 - Manipulation de petit matériel en salle de jeu

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



18 - Le mur d'images

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



19 - Ecouter une oeuvre musicale

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



20 - Je travaille les rimes

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



Mon kit de remplaçant à l'école maternelle



5 choses que je dois toujours avoir :

- 1....
- 2....
- 3....
- 4....
- 5....

3 activités que je peux proposer sans préparation et sans fiche:

- ...
- ...
- ...

2 albums que je pourrais utiliser :

- ...
- ...

1 activité physique :

...

1 activité graphique :

...

1 activité mathématique :

...

1 phrase que je me répéterai lorsque je remplace en maternelle :

« »