

SEMAINE 18/ 25 JANVIER 2016

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

« En participant à des défis mathématiques, moi aussi j'exerce mon talent»

Progression: Faire passer de l'apparence à la prise en compte des quantités pour amorcer la stabilisation des petits nombres et faire comprendre que les nombres permettent d'exprimer une quantité mais aussi une position

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un **objectif commun les différences entre enfants** qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



RESUME:

Une histoire d'école pour rire et jouer à se faire peur, doublée d'un livre à compter original.

CE QUE NOUS ALLONS FAIRE AVEC CE LIVRE :

Compter, mettre en mémoire, décomposer mais aussi ranger et ordonner, les étapes se succèdent et voici ce que ce livre permet d'aborder. Le défi durant cette semaine utilisera l'idée de l'album transposée à la réalité de la classe. La bande numérique sera introduite sous diverses formes qui s'appuieront sur les IM.

ACCUEIL:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'écrit transmet, donne ou rappelle des informations et fait imaginer : il a des incidences cognitives sur celui qui le lit. À l'école maternelle, les enfants le découvrent en **utilisant divers supports** (livres variés, affiches, lettres, messages électroniques ou téléphoniques, **étiquettes**, etc.) en relation avec des situations ou des projets qui les rendent nécessaires.

L'enseignant regroupe ensuite ses élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel il pointe la carte-prénom de l'élève qu'il désigne afin de sensibiliser ses élèves à l'écriture des autres prénoms, les élèves répondent à l'appel (sur le modèle de l'enseignant) : « Je suis là ».

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Il est attentif à ce que l'enfant peut faire seul, avec son soutien (**ce que l'enfant réalise alors anticipe souvent sur ce qu'il fera seul dans un avenir proche**) ou avec celui des autres enfants

TEMPS: 20mn	ACTIVITE: participer aux ateliers autonomes	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	ORGANISATION: individuellement
SOMMAIRE ateliers autonomes du blog			

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les premiers repères temporels permettent à l'enseignant d'« ancrer » pour les enfants les premiers éléments stables **d'une chronologie sommaire** et de leur proposer **un premier travail d'évocation et d'anticipation** en s'appuyant sur des événements proches du moment présent.

La frise linéaire du mois est affichée, chaque jour, un élève déplace le petit bonhomme qui indique le changement de jour. En fin de journée, on évoque ce qui a été fait.

EPS:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : L'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'**explorer** et d'**étendre** (repousser) **leurs limites**.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: Participer à des parcours gymniques	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Se déplacer avec aisance dans des environnements variés	ORGANISATION: collective
Cycle parcours gymnique sur la période sauter grimper parcours niveau 1 sauter grimper parcours niveau 2 entraînement au saut (suite) entraînement au grimper entraînement au grimper (suite) bilan sauter -grimper			

REGROUPEMENT 1:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, **soit par de nouvelles situations**. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans **des conditions variées**.

TEMPS: 5-6 mn	ACTIVITE: Réaliser un tableau collectif façon Kusama en répondant à la commande (quantité)	COMPETENCE: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Réaliser une collection dont le cardinal est donné	ORGANISATION: collective
LUNDI -MARDI -MERCREDI-JEUDI-VENDREDI: Dalma veut montrer à l'enseignant qu'il a appris à reconnaître un, deux et trois, il dit qu'il s'est exercé chez lui. L'enseignant lui dit qu'il va participer avec les élèves à une grande œuvre Kusama ensemble et toute la semaine (il montre sur le calendrier), ce sera leur façon de s'exercer encore. Il montre qu'il a préparé des cercles de couleurs pré-découpés, une grande feuille de papier et de la colle. Le jeu consiste à prendre le nombre de cercles demandés et à aller les coller sur la grande feuille. Chaque jour, la feuille se recouvre de cercles pour finir par une œuvre collective pour décorer la classe. Il commence par Dalma à qui il demande 3 cercles, le groupe valide et félicite ou encourage lorsqu'il y a erreur. L'enseignant veille à appeler plus souvent les élèves qui n'auraient pas validé leur défi la semaine précédente afin de leur permettre de recevoir la fiche « Défi réussi » à mettre dans leur cahier des habiletés.			

ATELIERS 1:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer par **la reprise de processus connus**

<p>TEMPS:</p> <p>20-25mn</p> <p>Un travail de langage avec l'album des réussites</p> <p>Poursuivre son travail de décoration de couronne</p>	<p>ACTIVITES:</p> <p>1 Utiliser les ateliers autonomes</p> <p>2 Parler à l'aide de son album des réussites</p>	<p>COMPETENCES:</p> <p>1 (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques</p> <p>2 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer.</p>	<p>ORGANISATION:</p> <p>atelier 1 en autonomie atelier 2 supervisé par l'enseignant</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

ATELIER 1 « Je choisis mon activité autonome »

Support: -

Matériel: tiroirs/plateaux/casiers individuels selon l'organisation de la classe

Consigne: « Tu choisis ton tiroir, tu vas à une table, tu fais seul(e) et en silence, quand tu as fini, tu ranges et remets le tiroir à sa place, tu peux prendre un autre tiroir qui est rangé»

Document protocole donné par Muriel :

Les règles : -je prends un tiroir dans le meuble -je m'installe à une table -je fais SEUL et en SILENCE -quand j'ai terminé, je remets le matériel dans le tiroir, vérifie avec la photo que tout est en place (complet et prêt à l'emploi) et je range le tiroir dans le meuble. - Je ne prends jamais un tiroir ni du matériel qui est déjà sorti sur une table (et qui est peut-être à quelqu'un)

Quoi d'autre ? -Je peux demander de l'aide à l'adulte pour qu'il me montre. -Je peux faire autant de fois que je veux la même activité. -Je dois laisser la classe propre dans tous les cas : donc si j'ai renversé de l'eau ou autre chose, j'éponge ou ramasse. - Si je le souhaite, je peux demander à présenter mon atelier aux camarades lors du regroupement qui suit.

ATELIER 2 « Je parle avec mon album des réussites»

Support: album des réussites

Matériel: photographie activités fabrication couronne/fête de la galette

Consigne: « Tu me dis ce que tu fais, j'écris tout ce que tu me dis, c'est pour que tu apprennes à mieux parler »

RECREATION:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :L'enseignant est attentif à ce que tous puissent développer leur estime de soi, **s'entraider et partager avec les autres.**

<p>TEMPS:</p> <p>30 mn</p>	<p>ACTIVITE:</p> <p>jouer dans la cour</p>	<p>COMPETENCE:</p> <p>apprendre en jouant</p>	<p>ORGANISATION:</p> <p>collective</p>
-----------------------------------	---------------------------------------------------	------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

REGROUPEMENT 2:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Le nombre permet également de conserver la mémoire du rang d'un élément dans une collection organisée. Pour garder en mémoire le rang et la position des objets (troisième perle, cinquième cerceau), les enfants doivent définir un sens de lecture, un sens de parcours, **c'est-à-dire donner un ordre.** Cet usage du nombre s'appuie à l'oral sur la **connaissance de la comptine numérique** et à l'écrit sur celle de l'écriture chiffrée.

TEMPS: 10 mn voire plus selon les jours	ACTIVITE: Rejouer les premières pages du livre pour apprendre à ordonner les nombres	COMPETENCE: (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	ORGANISATION: collective
<p>LUNDI :L'enseignant présente le livre de la semaine « Après la récré », il le lit puis il explique aux élèves que leur défi est de ranger les nombres 1,2,3,4 comme quand les élèves rentrent dans la classe, il y a un élève, ça fait un, puis un autre élève, un et encore un ça fait deux, puis un autre élève encore, un et encore un et encore un ça fait 3... c'est l'ordre des nombres quand on compte. On rajoute toujours un pour avoir le nombre suivant. Il distribue à chacun la fiche et les trois cartes (pions qui reprennent les couleurs du livre) et il demande à chacun de les ranger dans l'ordre (les cartes peuvent avoir un petit morceau de blue-tack pour une meilleure manipulation et fixation).Chacun présente son rangement, si l'enseignant observe des erreurs, il s'en réjouit et dit que c'est ça l'école, on vient pour apprendre.</p> <p>MARDI :L'enseignant lit le livre « Après la récré », puis il propose de jouer les pages du livre jusqu'à 4 avec des élèves (choisir prioritairement parmi des élèves qui n'ont pas réussi le défi)</p> <p>MERCREDI:L'enseignant lit le livre « Après la récré », puis il propose de jouer les pages du livre jusqu'à 4 avec des élèves, et il prend en photo chaque tableau pour réaliser une bande numérique à afficher.</p> <p>JEUDI: L'enseignant lit le livre « Après la récré », puis il propose de jouer les pages du livre jusqu'à 6 avec des élèves.</p> <p>VENDREDI:L'enseignant annonce qu'ils vont refaire le défi de Lundi jusqu'à 4 et que tous les élèves vont le réussir parce qu'ils ont bien travaillé cette semaine pour cela. Le défi commence, il félicite les élèves qui ont réussi, rassure ceux qui ont encore fait une erreur (s'il y en a) en leur disant qu'ils vont continuer à apprendre, pour ceux qui ont réussi, cela est mis dans leur cahier des habiletés. Lecture du cahier de liaison.</p>			

ATELIERS 2:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Avant quatre ans, les premiers éléments de la suite numérique peuvent être mis en place jusqu'à cinq ou six.L'apprentissage des comptines numériques favorise notamment la mémorisation de la suite des nombres, la segmentation des mots-nombres en unités linguistiques ; **ces acquis permettent de repérer les nombres qui sont avant et après**, le suivant et le précédent d'un nombre, de prendre conscience du lien entre l'augmentation ou la diminution d'un élément d'une collection.

TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES: 1 Remplacer les pions du livre par le dessin des enfants pour réaliser une bande numérique (IM visuelle) 2 Jouer avec la bande numérique que chacun s'est fabriquée (IM logico-maths) 3 Ecouter et répéter la bande numérique (IM verbale)	COMPETENCES: (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.	ORGANISATION: atelier 1 avec atsem atelier 2 avec l'enseignant atelier 3 en autonomie
-------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ATELIER 1 « Je dessine les enfants du livre et je les range dans l'ordre pour fabriquer une bande numérique»

Support: fiche « ma bande numérique dessinée »

Matériel: crayons+colle

Consigne: « Tu dessines le nombre d'enfants indiqués par les pions, je te découpe tes cartes puis tu les places dans l'ordre et tu les colles pour fabriquer ta bande numérique, tu vas apprendre à ranger les nombres »

L'adulte aide à la réalisation de la bande numérique en indiquant l'ajout de un pour passer d'une case à l'autre soit en reprenant le livre et en tournant les pages, soit en utilisant les doigts.

ATELIER 2 « Nous jouons avec nos bandes numériques »

Support: fiche « Ma bande numérique »

Matériel: une série de cartes différentes pour chaque élève du groupe (enfants-pions-chats-sucettes-doigts-carrés)+ paires de ciseaux + colle+ un carré bristol pour cacher

Consigne: Etape 1« Tu découpes tes cartes, tu les ranges pour fabriquer ta bande numérique, tu vas apprendre à ranger les nombres »

Etape 2« Nous regardons les bandes numériques, un joueur cache un nombre de sa bande numérique avec ce petit bristol,les autres doivent deviner quel est le nombre »

L'enseignant aide à la fabrication de la bande numérique si c'est nécessaire (notamment découpage).

Le jeu se fait collectivement puis élève désigné pour identifier le nombre caché.

L'enseignant fait valider avant de lever le cache en montrant qu'on ajoute un au nombre juste avant (si c'est le cas).

ATELIER 3 « J'écoute et je répète la bande numérique»

Support: -

Matériel: tablette ou à défaut matériel audio avec enregistrement (un ça fait un, un et encore un ça fait deux, un et encore un et encore un ça fait trois) avec images collections témoins si possible + casque individuel

Consigne: « Tu écoutes bien puis tu répètes ce que tu as entendu , tu vas apprendre à dire les nombres dans l'ordre»

L'enseignant peut en fin d'activité demander à l'élève de lui répéter ce qu'il a appris.

RANGEMENT/SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: évoquer la journée	COMPETENCE: (Explorer le monde) Situer les événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée	ORGANISATION: collective
Faire un bilan quotidien.			

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

