

SEMAINE 22/ 7 MARS 2016

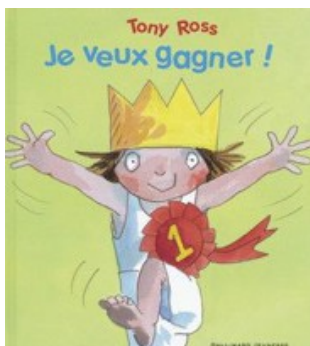
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR,S'EXPRIMER,COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

« En surmontant des défis physiques, moi aussi je gagne des médailles»

Progression: Mettre les élèves en situation d'explorer leurs possibilités physiques dans les activités motrices de jeu collectif dont la contrainte optimale est la course

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :Chaque enseignant s'attache à **mettre en valeur**, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et **les progrès qu'il fait par rapport à lui-même**.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



RESUME:

La petite princesse aime bien gagner. Au château, pour lui faire plaisir, tout le monde fait exprès de perdre. À l'école, bien qu'elle fasse de son mieux, ses efforts semblent ne servir à rien. C'est alors qu'elle reçoit la plus méritée des récompenses...

CE QUE NOUS ALLONS FAIRE AVEC CE LIVRE :

Cette semaine correspond à la découverte des possibilités de son corps dans la course au cours de la phase de référence. Le livre permet de débattre sur la différence entre gagner contre les autres et gagner contre soi-même .La valorisation de l'effort est mise en avant , comme dans l'album, la médaille de l'effort permet à chacun de gagner et de se sentir encouragé à se dépasser. Le déguisement est réalisé avec l'aide de l'artiste référente Elisabeth Murray: faire son propre logo de champion à partir de son identification(traces de pied, de main, initiale,nombre préféré...)

ACCUEIL:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'une des conditions pour apprendre à lire et à écrire est d'avoir découvert le principe alphabétique selon lequel **l'écrit code en grande partie, non pas directement le sens, mais l'oral (la sonorité) de ce qu'on dit**. Durant les trois années de l'école maternelle, les enfants vont découvrir ce principe (c'est-à-dire comprendre la relation entre lettres et sons) et commencer à le mettre en œuvre.

L'enseignant accueille ses élèves , ils affichent leur [carte de présence](#).

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 et le groupe dit le prénom de l'élève désigné.

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les **observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître**.

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
----------------	--	--	-----------------------------------

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 : Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même.

Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour **constater les résultats de ses actions**, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: surmonter le défi « courir pour être le premier »	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	ORGANISATION: collective
Fiche 2 Le livreur de pizzas (en ligne Mardi)			

REGROUPEMENT 1:

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

Il définit **des critères de réussite** pour que chacun puisse **situer le chemin qu'il a réalisé** et perçoive les progrès qu'il doit encore effectuer.

TEMPS: 5-6 mn	ACTIVITE: Mesurer le résultat de son action en EPS	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer	ORGANISATION: collective
<p>LUNDI -MARDI : Dalma demande aux élèves qui a été le premier à la course des livreurs de pizzas, les élèves qui ont un bracelet de la réussite doivent expliquer comment ils ont fait pour l'obtenir.</p> <p>MERCREDI-JEUDI- VENDREDI: L'enseignant demande aux élèves d'expliquer à Dalma ce qui a changé dans le jeu du livreur de pizzas (on joue chacun pour améliorer le nombre de pizzas livrées, on ne joue pas les uns contre les autres) et quelques élèves doivent dire combien de pizzas ils ont réussi à livrer. On ne garde que la meilleure performance individuelle pour mettre dans le cahier des habiletés (<i>l'élève remplit lui-même sa fiche définitive le vendredi qui est collée ensuite dans le cahier</i>) L'enseignant explique que pour faire encore mieux, il faut s'exercer à courir et c'est ce qu'ils vont faire pour devenir des « champions ».</p>			

ATELIERS 1:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'école demande régulièrement aux élèves d'**évoquer**, c'est-à-dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...)

TEMPS: 20-25mn	ACTIVITES: 1 Utiliser les ateliers autonomes 2 Evoquer le défi de la semaine précédente « Agir en courant » à l'aide de son album des réussites	COMPETENCES: 1 (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques 2 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : évoquer	ORGANISATION: atelier 1 en autonomie atelier 2 supervisé par l'enseignant
--------------------------	--	--	--

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 jeu Les livreurs de pizzas

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**.

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

REGROUPEMENT 2:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, **droits et interdits** ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans **le respect des autres**.

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Caractériser un champion et évoquer la victoire contre les autres ou contre soi-même (notion de progrès)	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	ORGANISATION: collective
------------------------	--	--	------------------------------------

LUNDI :L'enseignant présente le livre de la semaine « Je veux gagner», il montre uniquement la couverture et interroge « Est-ce que cela vous rappelle quelqu'un ? Usain Bolt a gagné, il était le premier et il était content, il a dû se dire « Je veux gagner » avant sa course. Mais qu'est-ce qu'il a gagné ? » L'enseignant présente une photo du champion avec ses trois médailles d'or, il explique que l'or c'est un métal précieux et qu'on le donne aux champions, le jaune de leur t-shirt de déguisement c'est comme l'or. « Les champions gagnent des médailles ». Lecture du livre.

MARDI :L'enseignant lit le livre « Je veux gagner » , il s'arrête à la page « Il faut courir dans l'autre sens » et demande « Pour les courses, il y a des règles, le champion gagne en courant le plus vite pas en changeant les règles. Poursuite de la lecture.

MERCREDI:L'enseignant lit le livre « Je veux gagner » puis il demande si la petite princesse a gagné, qu'est-ce qu'elle a gagné ? Oui une coupe, la coupe de l'effort, ça veut dire quoi ? »

JEUDI: L'enseignant lit le livre « Je veux gagner » s'arrête sur la dernière page et demande « Comment est la petite princesse quand elle reçoit sa coupe de l'effort ? « ça rend content de faire des efforts et de gagner sur soi. »

VENDREDI:Lecture du livre « Je veux gagner », l'enseignant félicite les élèves qui ont accepté de courir et de participer au jeu des livreurs de pizzas, comme la petite princesse, ils vont recevoir la médaille de l'effort, les médailles ont été préparées par les copains. Lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Pour les plus jeunes, **l'atteinte d'un but commun** se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de **comprendre** et de **s'approprier un seul rôle**.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCES:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	<p>1 Faire ses empreintes de pieds pour son déguisement de champion en s'inspirant d'Elisabeth Murray (IM kinesthésique)</p> <p>2 Retrouver son initiale-pochoir pour son logo de champion (IM intra-personnelle)</p> <p>3 Fabriquer des médailles pour les champions (IM interpersonnelle)</p>	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	<p>atelier 1 avec atsem</p> <p>atelier 2 avec l'enseignant</p> <p>atelier 3 en autonomie</p>

ATELIER 1 « Je fais mes empreintes de pieds pour mon déguisement de champion»
 Support: feuille individuelle (les deux empreintes seront ensuite découpées par les adultes)
 Matériel: gouaches couleurs proposées tableau E.Murray+ pinceaux
 Consigne: « Pour ton déguisement de champion, tu vas fabriquer ton logo, c'est à dire ce qui montre que c'est toi et pas le copain, tu y mettras tes traces de pieds (pour courir), ton initiale c'est la première lettre de ton prénom et ton nombre préféré (tu le choisiras un autre jour), puis tu mettras tout ça ensemble dans l'ordre que tu veux comme l'a fait Mme Murray, voici un de ses tableaux, aujourd'hui tu fais les traces de tes pieds »
Les empreintes, une fois sèches, sont découpées par les adultes , elles seront ensuite collées par l'élève sur son support logo- carré type bristol à fixer sur le t-shirt lorsqu'il réalisera sa composition finale avec tous les éléments de son logo (empreintes, initiale, nombre préféré)

ATELIER 1 « Je retrouve mon initiale pour mon logo de champion»

Support: grande feuille individuelle

Matériel: gouaches couleurs proposées tableau E.Murray+ petites éponges+ lettres pochoirs

Consigne: « Pour ton déguisement de champion, tu vas fabriquer ton logo, c'est à dire ce qui montre que c'est toi et pas le copain, tu y mettras tes traces de pieds (pour courir), ton initiale c'est la première lettre de ton prénom et ton nombre préféré (tu le choisiras un autre jour), puis tu mettras tout ça ensemble dans l'ordre que tu veux comme l'a fait Mme Murray, voici un de ses tableaux, aujourd'hui tu retrouves l'initiale de ton prénom parmi ces lettres et tu traces ton initiale plusieurs fois»

L'enseignant propose que chacun observe son prénom et montre sa première lettre, il indique le sens de l'observation en expliquant que la première lettre est celle qu'on écrit en premier, il montre avec un prénom. Il accompagne la recherche de chacun. Quand l'élève a identifié son initiale, il la cherche parmi les pochoirs, puis il trace à la peinture sur sa feuille. Les adultes découpent une ou deux initiales lorsque les peintures sont sèches. Les élèves composeront leur logo quand ils auront tous les éléments, c'est à dire dans les semaines qui suivent.

ATELIER 3 « Je fabrique des médailles pour mes copains»

Support: -

Matériel: carton doré (assiette dorée par exemple) + rubans ou +scotch+paire de ciseaux

Consigne: « J'ai tracé un cercle sur ce carton, tu le découpes, et tu scotches le ruban du côté qui n'est pas doré pour mettre autour du cou , tu fabriques autant de médailles que tu veux pour tes copains champions»

RANGEMENT/SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: réciter des comptines en marchant dans la classe	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.	ORGANISATION: collective
---------------------	---	--	-----------------------------

Chaque fin de journée, l'enseignant propose aux élèves un exercice de mémorisation en bougeant

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS: