

SEMAINE 23/ 14 MARS 2016

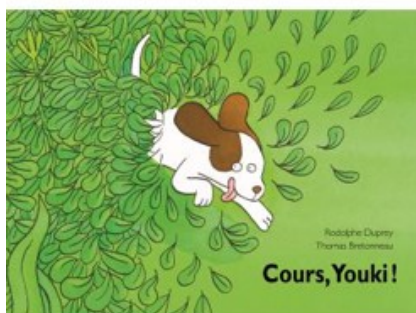
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR,S'EXPRIMER,COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

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

Progression: Proposer des situations qui permettent aux élèves de s'exercer à la course en prenant plaisir à s'investir plus longuement dans les apprentissages.

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:

Youki le chien aime la course. Courir tout court, mais encore plus courir après quelque chose ou quelqu'un. Papillon, voiture, avion, tout lui est bon pour assouvir sa passion. De là à comprendre que les autres aussi peuvent aimer ça, il n'y a pas qu'un pas... Car ce que Youki aime par-dessus tout, c'est gagner. Quand sa voisine Carmen, par exemple, se met à lui courir après, Youki fait la tête. Mais que faire pour rester en tête ? Youki va trouver !

CE QUE NOUS ALLONS FAIRE AVEC CE LIVRE :

En entrant dans la phase d'entraînement, l'activité physique va développer le plaisir de courir avant tout, les frissons de se savoir poursuivi et la joie de poursuivre tels qu'ils sont décrits dans le livre, tout en favorisant l'esprit de persévérance et le goût de l'effort inhérents à cet exercice. Le déguisement se poursuit dans la réalisation du logo d'identité.

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 l'élève désigné annonce le nom de son initiale ou est aidé par le groupe.

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	ORGANISATION: individuellement
----------------	---	---	-----------------------------------

		matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	
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'enfant découvre la possibilité d'**enchaîner des comportements moteurs** pour assurer une continuité d'action . Par sa participation, l'enfant acquiert le **goût** des activités collectives. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à **leur faire comprendre le sens des efforts demandés** et à leur faire percevoir les progrès réalisés.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: surmonter le défi « gagner la médaille de la poursuite »	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	ORGANISATION: collective
Fiche 3 Cours Youki (en ligne Mardi)			

REGROUPEMENT 1:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver **le plaisir du mouvement et de l'effort**, à mieux connaître leur corps pour le respecter. Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs **émotions**.

TEMPS: 5-6 mn	ACTIVITE: Evoquer son ressenti à propos du jeu de poursuite	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	ORGANISATION: collective
<p>LUNDI : L'enseignant demande aux élèves de montrer à Dalma la marionnette comment ils se sont sentis quand ils ont joué à s'attraper en séance d'EPS, pour cela, il y a deux affichettes (sourire-tristesse), et il propose que les élèves qui ont été contents se mettent d'un côté et ceux qui ne l'étaient pas se mettent de l'autre. Après cette répartition des deux groupes, Dalma demande à un élève du groupe content ce qu'il a aimé dans ce jeu et à un élève de l'autre groupe ce qu'il n'a pas aimé.</p> <p>MARDI-MERCREDI-JEUDI- VENDREDI: Comme Lundi, les élèves doivent se répartir en deux groupes, l'enseignant indique que cela peut changer ; que chaque jour, on peut ressentir le jeu de manière différente. A nouveau, des élèves (un peu plus chaque jour : volontaires ou non) décrivent leur ressenti.</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...)

<p>TEMPS:</p> <p>20-25mn</p>	<p>ACTIVITES:</p> <p>1 Utiliser les ateliers autonomes</p> <p>2 Commenter les photos du jeu « Le livreur de pizza » de la semaine précédente en groupe conversationnel</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 : décrire, 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 groupe pour expliquer le jeu « Le livreur de pizza»

Support: -

Matériel: quelques photos des séances d'EPS , chaque photo en autant d'exemplaires que d'élèves dans le groupe conversationnel

Consigne: « Voici une photo, nous la regardons ensemble puis nous en parlons ensemble, ce sera notre travail »

L'enseignant pose une question par photo:

Photo 1:Quel matériel il te faut pour jouer au livreur de pizza ? Nommer le matériel

Photo 2 :Qu'est-ce que tu dois faire pour jouer au livreur de pizza ? Nommer les tâches motrices

Photo 3 :Qu'est-ce que tu peux faire et qu'est-ce que tu ne peux pas faire pour jouer au livreur de pizza ? Nommer les règles du jeu

Photo 4:Qu'est-ce qu'il faut faire pour gagner au jeu du livreur de pizza ? Nommer le critère de réussite

L'enseignant peut interroger plusieurs élèves sur la même question, chacun peut répéter ce qu'il a entendu, l'objectif est que chacun ait envie de participer.

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 séances EPS doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une **véritable exploration** et permette la construction de **conquêtes motrices** significatives. L'expérience de l'espace porte sur **l'acquisition de connaissances liées aux déplacements**, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Reconstituer le parcours de Youki en utilisant des notions topologiques	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	---	-----------------------------

LUNDI :L'enseignant présente le livre de la semaine « Cours Youki», il le lit sans autre commentaire.

MARDI :L'enseignant lit le livre « Cours Youki » ,puis propose de reconstituer le parcours du petit chien avec du matériel type clippos et autres (Youki saute par-dessus la haie, il va tout droit, il est derrière la voiture et derrière l'avion,il est devant Carmen,il est sous le pont, il est derrière Carmen, ils tournent autour de la terre, ils sont à côté l'un de l'autre).

MERCREDI:Idem Mardi

JEUDI: Lecture du livre « Cours Youki » puis l'enseignant a apporté des reproductions de pages du livre qu'il a affichées, il décrit une situation ex : Youki est sous le pont, Youki est derrière Carmen..., les élèves doivent montrer une image qui correspond à l'indication (plusieurs réponses peuvent être possibles et l'enseignant le fait remarquer)

VENDREDI:Lecture du livre « Cours Youki », l'enseignant exprime la joie des petits chiens à courir et celle des élèves également, il se réjouit de voir que beaucoup sinon tous ont gagné la médaille de la poursuite. 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: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES: 1 Choisir et reproduire son nombre préféré pour son logo de champion en s'inspirant d'Elisabeth Murray (IM logico-maths) 2 Tracer son initiale pour son logo de champion (IM verbale) 3 Trouver la musique qui incite à courir vite	COMPETENCES: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	ORGANISATION: atelier 1 avec atsem atelier 2 avec l'enseignant atelier 3 en autonomie
--	---	--	--

	(IM musicale)		
--	---------------	--	--

ATELIER 1 « Je choisis et reproduis mon nombre préféré sur mon déguisement de champion»
 Support: t-shirt peint + feuilles rigides
 Matériel: bande numérique avec nombres de 1 à 9 + pochoirs des nombres (grands et petits)
 +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 , puis tu mettras tout ça ensemble dans l'ordre que tu veux comme l'a fait Mme Murray que tu connais, aujourd'hui tu choisis ton nombre préféré, je te les lis et tu me dis celui que tu aimerais avoir sur ton déguisement de champion, puis tu prends le grand pochoir et tu peins sur ton t-shirt , ensuite le petit pochoir et tu peins sur ta feuille »
Le nombre préféré en grand est peint sur le dos du déguisement et sur une feuille qui permettra de le découper pour l'ajouter sur le logo dans la composition que les élèves vont faire la semaine prochaine, le nombre peut être fait plusieurs fois pour le logo comme dans les tableaux d'Elisabeth Murray.

ATELIER 1 « Je trace mon initiale pour mon logo de champion»
 Support: grande feuille individuelle
 Matériel: gouaches couleurs proposées tableau E.Murray+ pinceaux
 Consigne: « Tu as déjà peint ton initiale, la première lettre de ton prénom qui est ... (ex : A), tu peux essayer de la tracer , je te montre en t'expliquant comment je fais et tu essaies ensuite»
L'enseignant explique individuellement le tracé de la lettre majuscule, l'élève s'exerce sur une grande feuille, il est encouragé . L'adulte découpera les essais réussis pour ajouter au logo dans la composition que les élèves vont faire la semaine prochaine.

ATELIER 3 « J'écoute les musiques et j'indique celles qui donnent envie de courir vite»
 Support: petit carnet évaluation + enregistrements avec repère sonore pour tourner la page au changement de musique.
 Matériel: crayon de couleur
 Consigne: « Voici ton petit carnet , tu vas indiquer pour chaque musique si elle te donne envie de courir ou de marcher, tu colories le personnage qui court ou celui qui marche »
Tout en écoutant, l'élève colorie le personnage qui correspond à ce qu'il pense de la musique, un petit repère sonore lui indique le changement de page qui accompagne le changement de musique.

RANGEMENT/SORTIE
SIESTE
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
REGROUPEMENT 3

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: écoute collective des musiques de l'atelier 3	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti	ORGANISATION: collective
------------------------	---	---	------------------------------------

Chaque fin de journée, l'enseignant propose aux élèves de réagir corporellement aux musiques en mimant la course ou la marche.

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS: