

SEMAINE 21/ 29 FEVRIER 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:

Une course sans fin... et sans début. Une course sans chute, sans arrivée sans vainqueur, sans premier finalement car le dernier des concurrents qui croyait être en tête (Pou) se retrouve encore précédé.

CE QUE NOUS ALLONS FAIRE AVEC CE LIVRE :

Faire le lien entre la période mathématique et la période eps est l'enjeu de ce premier livre. Que signifie être le premier ? Jouons pour le comprendre. La phase de découverte se fait autour d'un jeu collectif dans lequel il faut savoir courir. Pour savoir courir et avoir des chances d'être le premier, il faut s'entraîner. La période est consacrée à l'apprentissage de la course sous toutes ses formes. En parallèle, la préparation du carnaval et la réalisation du déguisement trouvent leur but dans la mise en évidence des caractéristiques du champion.

## 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.

De retour de vacances, l'enseignant accueille ses élèves et réceptionne les t-shirts.

Les élèves recherchent leurs [cartes de présence](#) qui ne possèdent plus de photo . Les cartes sont toutes mélangées , plus aucune aide n'est apportée, les élèves qui sont encore incertains doivent trouver eux-mêmes les ressources pour retrouver leur carte.

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	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 : Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (**de trente à quarante-cinq minutes environ**, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...). Ces séances 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**.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: surmonter le défi « agir en courant »	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 1 Les livreurs de pizzas ( en ligne Mardi)

**REGROUPEMENT 1:**

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, **intellectuel** et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, **des sensations nouvelles**.

TEMPS: 5-6 mn	ACTIVITE: Nommer et reconnaître les différentes actions du jeu de course	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer	ORGANISATION: collective
------------------	---	--	-----------------------------

LUNDI : L'enseignant propose aux élèves d'expliquer à Dalma le jeu de livreurs de pizzas. Dalma demande ce qu'ils aiment dans ce jeu.

MARDI -MERCREDI-JEUDI : Chaque jour, les élèves reviennent sur leur jeu d'EPS et doivent dire ce qu'il faut savoir faire pour y jouer.

VENDREDI : Dalma demande s'ils savent courir comme des champions. L'enseignant propose que la semaine suivante, ils fassent un jeu pour savoir combien de pizzas ils peuvent livrer chacun.

**ATELIERS 1:**

## NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les élèves sont incités à s'intéresser progressivement à ce qu'ils ignoraient, grâce à l'apport de nouvelles notions, de **nouveaux objets culturels** et même de nouvelles manières d'apprendre.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCES:	ORGANISATION:
--------	------------	--------------	---------------

20-25mn	1 Utiliser les ateliers autonomes	<b>1 (Explorer le monde)</b> Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques  <b>2 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer, expliquer	atelier 1 en autonomie atelier 2 supervisé par l'enseignant
	2 Participer à un groupe conversationnel à partir d'une vidéo d'une course		

#### 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 évoquer la course d'un champion»

Support: -

Matériel: vidéo (lien en bas de cette préparation)

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

*A la fin du visionnage, l'enseignant pose les questions suivantes:*

1. *Qu'avez vous vu ?*
2. *Qu'est-ce que ces hommes qui courent veulent ?*
3. *Qui a obtenu ce qu'il voulait ?*
4. *Usain Bolt est le champion, est-ce qu'il est content ? Comment le savez vous ?*

## 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 :

À leur arrivée à l'école maternelle, les élèves n'ont pas réalisé les mêmes expériences corporelles et celles-ci ont pris **des sens différents** en fonction des contextes dans lesquels elles se sont déroulées. 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:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
--------	-----------	-------------	---------------

10 mn	Commenter et illustrer l'adjectif « premier », la préposition « devant » et le nom commun « champion »	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	collective
<p>LUNDI :L'enseignant présente le livre de la semaine « Le 1er c'est canard », à la fin de la lecture, il interroge : « C'est qui le premier ? Comment savoir qui est le premier ?». L'enseignant explique qu'ils vont fabriquer leur déguisement pour Carnaval (explications) et qu'ils pourraient se déguiser en champion, il faudra chercher ensemble comment on reconnaît un champion.</p> <p>MARDI :L'enseignant lit le livre « Le 1er c'est canard » puis il propose de jouer le livre en changeant les mots canard, oie, pou par les prénoms des enfants qui acceptent de participer. Le premier c'est Léo, non non quelqu'un est devant Léo, c'est Marie, la première à ce jeu... ( les élèves doivent se positionner devant e précédent)</p> <p>MERCREDI:L'enseignant lit le livre « Le 1er c'est canard » puis il propose de jouer le livre utilisant des play-mobils ou animaux plastiques pour mettre en place la course du livre, à la fin les élèves doivent comprendre que les animaux se déplacent en tournant comme eux dans le jeu des livreurs de pizzas.</p> <p>JEUDI: L'enseignant lit le livre « Le 1er c'est canard » puis il propose de ranger les images ( 3 animaux du livre) suivant ce qu'il annonce ( ex :le premier c'est loup), les élèves sollicités sont ceux qui ont le plus de difficultés dans la compréhension de ces notions.</p> <p> VENDREDI:Lecture du livre « Le 1er c'est canard », l'enseignant demande aux élèves de dire ce qu'est un champion( il attend qu'ils réutilisent les mots premier et devant). Lecture du cahier de liaison.</p>			

## 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 Se familiariser avec les éléments du dispositif du jeu des livreurs de pizzas (IM kinesthésique/ verbale)  2 Teindre son t-shirt de déguisement de champion (IM visuelle)  3 Désigner le premier dans les différentes situations (IM logico-maths)	COMPETENCES:  (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant  atelier 2 avec l'enseignant  atelier 3 en autonomie
--	--	---	---

#### ATELIER 1 « Je joue avec la maquette du jeu des livreurs de pizzas»

Support: -

Matériel: personnages type play-mobil+tracé du sens de la course sur carton+ 2 couvercles de boites pour représenter les contenants pour pizzas+ petits cercles de cartons pour représenter les pizzas (si possible prévoir un dispositif par élève pour une manipulation plus importante)

Consigne: « Voici les éléments en petit pour refaire le jeu des livreurs de pizzas, est-ce que tu peux les mettre à leur place si tu te souviens du jeu que nous avons fait ensemble tout à l'heure»

*L'enseignant détaille bien ce que chaque objet représente, puis il n'aide pas et quand chacun pense*

avoir bien placé ses éléments, il propose de faire jouer les play-mobils pour tester chaque installation. Les erreurs sont observées et commentées positivement, si c'est possible quand la configuration des lieux le permet et que la salle EPS est libre, le groupe peut aller vérifier ou se remémorer le dispositif réel.

ATELIER 1 « Je teins mon t-shirt »

Support: t-shirt fourni par la famille

Matériel: gouache jaune+ eau+bassines+ matériel pour étendre

Consigne: « Tu trempe ton t-shirt dans la peinture, tu remues pour que la couleur recouvre tout ton tissu, puis nous l'essons ensemble »

Le jaune est choisi par l'enseignant qui expliquera par la suite le symbole de l'or dans les caractéristiques du champion.

ATELIER 3 « J'observe et je retrouve le premier »

Support: feuille photocopiée

Matériel: crayons de couleur

Consigne: « Tu regardes les situations de course et tu me montres qui est le premier en le coloriant (expliquer) »

## **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: