

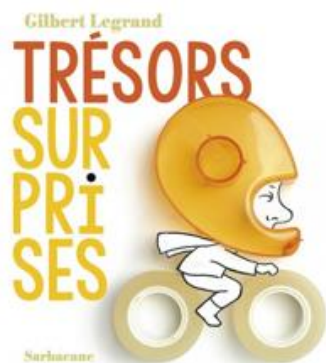
SEMAINE 7/ 10 OCTOBRE 2016

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : EXPLORER LE MONDE

« Pour réussir à l'école, j'agis, je m'exprime, je comprends dans l'atelier des Touche-à-tout »

Progression: Concrétiser la familiarisation avec les objets et la matière au travers d'une production finale qui réunit et fédère le groupe .

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Sa mission principale est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité.



LE LIVRE DE LA SEMAINE

RESUME:

Exploration poétique à destination des tout-petits, en leur proposant de deviner en quoi un objet familier (trombones, taille-crayon, épingles...) peut se transformer : ici un drôle d'oiseau, là un petit motard...

ACCUEIL:

PROGRAMMES 2015 :

L'accueil quotidien dans la salle de classe est un moyen de sécuriser l'enfant. L'enseignant reconnaît en chaque enfant une personne en devenir et un interlocuteur à part entière, quel que soit son âge.

Les élèves sont accueillis par l'enseignant qui leur parle individuellement : « Bonjour Noé, bonjour Lilou..... ». Les élèves savent qu'ils doivent afficher leur carte de présence quand ils arrivent dans la classe.

Celles-ci sont présentées côté photo et affichées côté prénom. L'enseignant les observe et les guide. Des nouvelles images d'émotion sont disponibles sur le mur des émotions (inspirées du livre Aujourd'hui je suis) : triste-content-en colère-peureux-curieux

Les élèves qui ont des plantations sont encouragés à s'en occuper dès leur arrivée et à observer les changements.

PROGRAMMES 2015 :

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité.

Les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles

TEMPS: 20mn	ACTIVITE: 1 participer aux ateliers autonomes 2 utiliser le bac sensoriel : les boites à toucher	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
----------------	--	--	-----------------------------------

1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.

(retrouver les activités de manipulation et d'exploration sur le blog)

2 BAC SENSORIEL « Je reconnais les gants sensoriels cachés dans les boîtes à toucher»

Matériel:boîtes type boîte à mouchoir contenant chacune un gant sensoriel : gros sel, sel fin, graviers, farine, savon liquide, peinture, sable, graines, air, semoule, confettis, riz, chocolat en poudre, pâtes, billes.....+ cartes images du contenu des gants

Consigne: « Voici des boîtes, dans chacune il y a un gant sensoriel que tu connais, quand tu penses l'avoir reconnu, tu dis ce que c'est ou tu montres son image»

Proposition de jeu chez Mimi

RITUEL:

PROGRAMMES 2015 :Pour les plus jeunes, les premiers repères temporels sont associés aux activités récurrentes de la vie quotidienne d'où l'importance d'une **organisation régulière et de rituels qui marquent les passages d'un moment à un autre.**

Ces enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent visuellement pour maintenir des informations en mémoire temporaire.

L'enseignant regroupe ses élèves à l'aide d'une petite musique qui indique le moment de se retrouver devant un mur où des photos des lieux des activités sont affichées . Chaque jour,l'enseignant demande de classer chronologiquement au moins deux lieux (qu'est-ce qu'on fait après ou avant)

EPS:

PROGRAMMES 2015 :Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir **des espaces nouveaux** ou s'engager dans des environnements inconnus. 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 un jeu collectif	COMPETENCE: (Activités physiques)Se Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. (Explorer le monde) Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	--	-----------------------------

Jouer à cache-cache. Suite semaine précédente.

ENIGME DU LUNDI:

PROGRAMMES 2015 :Les **moments de langage à plusieurs** sont nombreux à l'école maternelle : résolution de problèmes, prises de décisions collectives, compréhension d'histoires entendues, etc. Il y a alors argumentation, explication, questions, **intérêt pour ce que les autres croient**, pensent et savent.

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à **des problèmes à leur portée**. Mentalement, ils recourent des situations, **ils font appel à leurs connaissances**, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent.

Tout au long de l'école maternelle, l'enseignant crée les **conditions bienveillantes et sécurisantes** pour que tous les enfants (même ceux qui ne s'expriment pas ou peu) prennent la parole

TEMPS: 6 mn	ACTIVITE: proposer une réponse au défi de l'énigme	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
----------------	---	--	-----------------------------

Enigme du LUNDI : La marionnette veut, elle aussi, un avion à faire voler, elle a apporté une très grande feuille de papier, si grande qu'elle ne sait pas comment faire. L'enseignant demande aux

élèves s'il est possible de faire un grand avion pour elle.

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 : L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages.

TEMPS: 24-30 mn	ACTIVITES: 1 Réaliser une œuvre inspirée de Mademoiselle Maurice pour la grande Lessive (suite travail semaine précédente) Lundi-Mardi-Mercredi 2 Jouer dans le bac sensoriel : objets de récupération 3 Le jeu « Qui se cache ? »	COMPETENCES: 1 (Agir,s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. 2 (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (actionner, ouvrir, fermer...) 3 ((Mobiliser le langage) Pratiquer divers usages du langage Parler pour reconnaître, nommer, désigner.	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'atsem atelier 2 en autonomie atelier 3 avec l'enseignant.
-------------------------------	---	---	---

ATELIER 1« Je colle mes avions comme Mademoiselle Maurice »
Support: feuille A4 (pour participer à la grande lessive, ce format est obligatoire)
Matériel: tous les essais et avions réalisés par l'élève + colle + œuvres de Melle Maurice
Consigne :« Tu vas, toi aussi ,coller tes avions ou tes essais d'avion sur ta feuille »

ATELIER 2 « J'actionne, je manipule les objets»
Support: -
Matériel: écrous+ tiges filetées + vis + bouchons+ aimants + fil de fer+ clés+ boites alimentaires vides+ rouleaux de carton (type essuie-tout)+bouchons plastiques et liège + boites à tiroir + bobines + essoreuse + presse-purée....
Consigne: « Voici des choses pour jouer, tu les utilises à cette table, tu peux les mélanger»

ATELIER 3 Jeu du « Qui est se cache? »
Matériel : une sélection des 20 vignettes des objets de l'album, des jetons, l'album.
Consigne : « Je lis une phrase du livre et tu dois placer un jeton sur l'objet reconnu ? »
Un jeton gagné à chaque bonne réponse !
A la fin de la semaine, les bons parleurs peuvent animer le jeu.
Réponses attendues : « C'est » ou « Ce sont... ».

Par exemple : « Qui se cache derrière le canard ? »
Réponse attendue ; « C'est une chaîne à vélo ? »

RECREATION:

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre à coopérer en participant à des jeux	ORGANISATION: collective
-----------------	---------------------------------	---	-----------------------------

REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

Leurs progrès en langage s'accompagnent d'un **accroissement du vocabulaire**

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: nommer des objets	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis	ORGANISATION: collective
-----------------	--------------------------------	---	-----------------------------

LUNDI :L'enseignant regroupe ses élèves pour l'observation du livre « Trésors surprises » . Il explique que ce livre se regarde, c'est le travail d'un artiste Monsieur Legrand qui construit des personnes et des animaux avec des objets. Il montre les premières pages et les transformations puis il propose d'imaginer la suite pour les objets.

MARDI-MERCREDI-JEUDI : Observation du livre « Trésors surprises ». L'enseignant fait appel à la mémorisation des noms des objets en sollicitant les élèves d'abord collectivement puis des élèves volontaires puis des élèves désignés (au fil des jours). Ils peuvent également tenter de se rappeler ce que sont devenus les objets.

VENDREDI :Lecture du livre « Trésors surprises » .L'enseignant dit : « Vous connaissez maintenant tous les noms des objets de Monsieur Legrand, c'est important de connaître beaucoup de mots pour mieux parler, bravo » .Puis lecture du cahier de liaison

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à **manipuler** et à découvrir leurs usages.

De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : **coller**, enfiler, **assembler**, actionner, boutonner, découper, **équilibrer**, **tenir un outil scripteur**, plier, utiliser un gabarit, manipuler une souris d'ordinateur, agir sur une tablette numérique..

TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES: 1 Construire un personnage avec des objets de la classe (IM visuelle)	COMPETENCES: 1- 3(explorer le monde)Réaliser des constructions	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant atelier 2 avec l'atsem atelier 3 en autonomie
	2 Jouer au loto des objets du livre de Gilbert Legrand ou au jeu l'oeil du Lynx (IM verbale)	3 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre.	
	3 Fabriquer un avion à partir d'un modèle (IM logico-maths)		

ATELIER 1 «Je construis un personnage avec les objets que je sais nommer»

Support: feuille A4

Matériel: album Trésors surprises+ objets de la classe : pinceaux, crayons, bouchons de feutre, gommes, trombones, paires de ciseaux ...)+ yeux mobiles+ carnet d'exploration *

Consignes:

Etape 1 : « Voilà tous les trésors de la classe, on les regarde ensemble et on voit comment s'en servir »

L'enseignant nomme le matériel, les élèves peuvent s'exercer dans leur utilisation.

Etape 2 : « Comme dans le livre de Gilbert Legrand, tu peux fabriquer un drôle de personnages, il y a des yeux si tu le souhaites, tu peux les dessiner ».

L'enseignant feuillette à nouveau l'album de l'artiste et commente avec les enfants, chacun expérimente puis annonce ce qu'il va faire, ce qu'il va utiliser. L'enseignant, en fin d'activité, demande à l'enfant son petit commentaire à noter dans son carnet d'exploration sous la photo de sa construction. Au cas où un enfant serait en panne d'inspiration, l'enseignant peut lui proposer de refaire la marche des pioupious du livre qui est à portée de petits.

Pour le carnet de suivi :

réaliser des montages : avec une intention formulée

Toutes les photographies peuvent être compilées dans un imagier soit collectif soit en petit format pour chaque enfant. Par exemple, six créations par livret pour un enfant.

ATELIER 2 « Je joue au loto avec les objets du livre Trésors surprises »

Support:

Matériel: objets du livre à réunir + images des objets avec leur nom (réalisées par Sophie F pour son sac à album voir en bas de la préparation)

Consigne : « Je tire une image, je lis le mot de l'objet (exemple des trombones) et celui qui l'a me dit : J'ai des trombones »

Au préalable, l'adulte a distribué les objets entre les élèves en faisant en sorte qu'ils en aient autant chacun (exemple : 3 catégories d'objets pour un élève si le groupe compte 6 élèves). Les élèves ont un temps d'observation et de manipulation de leurs objets. Dans un premier temps, le jeu va jusqu'à son terme, lorsque toutes les images sont retournées, puis l'adulte peut introduire la notion de gain de partie en annonçant que celui qui a toutes ses images a gagné.

La progression peut varier :

1. l'adulte lit le nom de l'objet
2. le groupe annonce le nom de l'objet
3. un élève désigné annonce le nom de l'objet
4. un élève est maître du jeu et annonce le nom des objets
5. le groupe joue seul

Le même jeu peut être envisagé avec les images des objets transformés en personnages. Les élèves devant reconnaître et nommer leur objet.

Pour les MS/GS :

Jouer au jeu l'oeil du Lynx avec les images de l'album.

Matériel : les photographies des drôles de personnages de l'album en double (une pour le plateau, une pour la pioche) .

Consigne :

Etape 1 : « Retrouver le plus vite possible sur le plateau de jeu l'image que je te décris ».

Etape 2 : « L'enfant meneur de jeu décrit la carte avec le plus de précisions possible en commençant par exemple avec la phrase « C'est... » en utilisant des adjectifs de couleurs ».

Pour les gs :

*Puis nous pouvons proposer à partir du jeudi , un jeu « Oeil du lynx » des créations photographiées .
Jeu « Oeil du lynx des drôles de personnages ».*

Matériel : les photographies des drôles de personnages créés par une partie du groupe-classe en double (une pour le plateau, une pour la pioche) .

Consigne :

Etape 1 : « Retrouver le plus vite possible sur le plateau de jeu l'image que je te décris ».

Etape 2 : « L'enfant meneur de jeu décrit la carte avec le plus de précisions possible en commençant par exemple avec la phrase « C'est... » en utilisant des adjectifs de couleurs ».

Chaque enfant sera invité à raconter son imagier.

Pour l'imagier collectif, les enfants peuvent être invités à faire un tri en classant les objets détournés selon les espaces de la classe. Par exemple ; dans l'espace création », dans l'espace écriture, dans l'espace jeux de construction, dans l'espace nature.

ATELIER 3« Je fabrique un avion avec une pince à linge»

Support: -

Matériel: 1 pince à linge- 2 ailes AV en bristol - 1 aile AR en bristol par élève + colle+ modèles d'avions déjà construits

Consigne :« Tu regardes l'avion que j'ai fait, tu as tout ce qu'il faut pour refaire le même, tu peux décorer les ailes avant de les coller»

RANGEMENT/SORTIE

SIESTE

REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES

REGROUPEMENT 3

PROGRAMMES 2015 :L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants aux univers artistiques
Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs émotions, leurs sentiments, leurs impressions

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: poursuivre le travail de regard des œuvres de Melle Maurice en lien avec les émotions	COMPETENCE: Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté..	ORGANISATION: collective
---------------------	--	---	-----------------------------

Visionnage collectif : *S'intéresser à l'expression des émotions liées aux œuvres, quelle est mon émotion quand je regarde cette œuvre ?*

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :