

SEMAINE 11/ 14 NOVEMBRE 2016

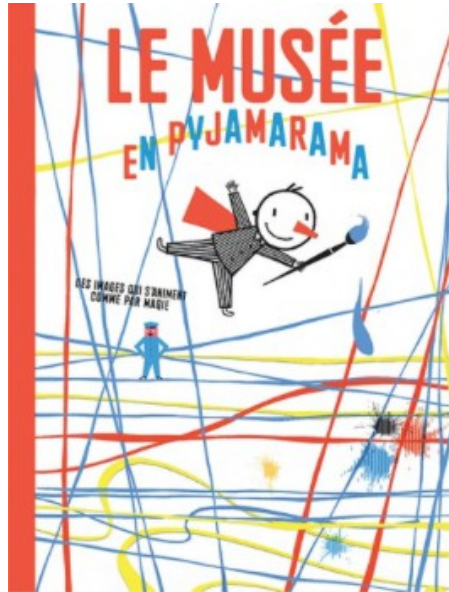
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR,S'EXPRIMER,COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

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

Progression: Faire entrer les élèves dans l'univers artistique en les laissant libre d'explorer et de laisser des traces

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:

Attention les yeux ! Cette fois-ci, on enfile le pyjama pour parcourir un musée. Avec la grille, on met en lumière l'impressionnisme, on anime Mondrian dans un boogie-woogie, on réveille Soulages, on peut même s'arrêter devant l'art cinétique. Tout bouge ici sauf les gardiens !

ACCUEIL:

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant fait acquérir des **habitudes de travail** qui vont évoluer au fil du temps et que les enfants pourront **transférer**.

En petite section, les exercices graphiques, en **habituant les enfants à contrôler et guider leurs gestes par le regard**, les entraînent à maîtriser les gestes moteurs qui seront mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive, à prendre des repères dans l'espace de la feuille

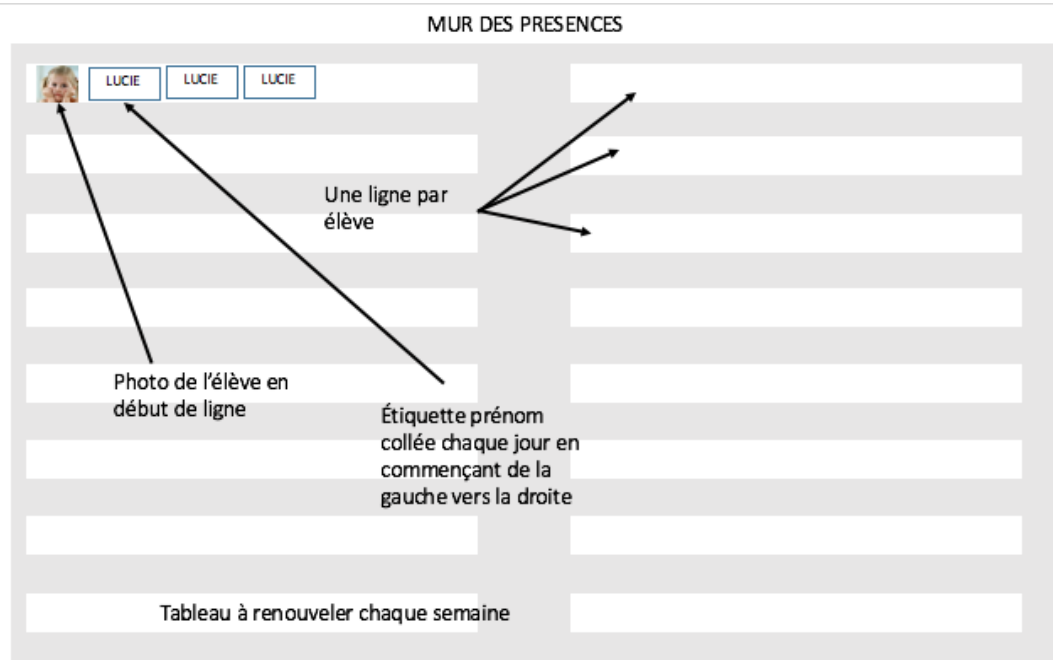
L'enseignant accueille ses élèves,leur dit BONJOUR et leur demande de répondre en disant à leur tour BONJOUR. L'affichage de la carte de présence se modifie, l'enfant cherche sa carte, lorsqu'il la trouve, l'enseignant lui échange contre une étiquette prénom qu'il va coller sur une bande de papier horizontale disposée sur le mur des présences. Chaque élève a sa propre bande de papier (l'enseignant peut coller la photo de l'enfant à gauche de la bande afin qu'il aligne chaque jour son étiquette prénom à son arrivée).

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,

COG
Les
diff

TE
20



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 « Les pompons »

Matériel: récipient plus long que large+ mur composé de tuyaux (rouleaux type essuie-tout ou wc)
+cuillères de différentes tailles+ pinces

Pas de consigne



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**.

L'enseignant regroupe ses élèves à l'aide d'une petite **chanson** (<https://www.youtube.com/watch?v=BiHYehk0tY>) qui indique le moment de se retrouver devant un mur où un calendrier horizontal est affiché. Un petit bonhomme est à déplacer de jour en jour. L'enseignant nomme le jour de la semaine « Aujourd'hui, c'est ... ».

EPS:

PROGRAMMES 2015 : Les activités artistiques relevant des arts du spectacle vivant (danse, cirque, **mime**, théâtre, marionnettes...) sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez l'enfant de nouvelles sensations et émotions.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: mime à l'aide d'oeuvres artistiques	COMPETENCE: (Activités physiques) Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.	ORGANISATION: collective
Observer des œuvres d'art et s'en inspirer corporellement			

ENIGME DU LUNDI:

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant propose des **jeux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.

L'élève apprend les **règles** de la communication et de l'échange.

L'objectif est de permettre à chacun de **pouvoir dire**, exprimer un avis ou un besoin, questionner, annoncer une nouvelle.

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: Enigme : deviner ce que représente l'image Musée : reconnaître les indices émotionnels	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>Enigme des JOURS DE LA SEMAINE : La marionnette a apporté une image d'œuvre d'art, mais l'enseignant a décidé d'organiser un petit jeu pour découvrir ce qui est représenté. Chaque jour (sauf le mardi pour cause de musée), il découvre une partie de l'image et chacun dit ce qu'il voit et ce qu'il croit. Il s'agit de l'œuvre de Banksy sur laquelle la semaine prochaine les élèves vont travailler.</p> <p>Le musée du MARDI : La classe se rend dans l'endroit de l'école dédié à ce temps culturel pour admirer quelques une des œuvres (art et émotions). L'enseignant invite les élèves à expliquer comment on reconnaît l'émotion, quels sont les indices visibles (<i>peur</i>:yeux ; <i>joie</i> : bouche et sourire...) ?</p>			

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 :

- Les enfants font spontanément et sans en avoir conscience des tentatives pour en **reproduire** les sons, les formes et les **structures** afin d'entrer en communication avec leur entourage. C'est à partir de trois-quatre ans que les enfants peuvent prendre du recul et avoir conscience des efforts à faire pour maîtriser une langue et accomplir **ces efforts intentionnellement**.
- Le travail de la couleur s'effectue de manière variée avec les **mélanges** (à partir des **couleurs primaires**)

TEMPS: 24-30 mn	ACTIVITES: 1 Parler à l'aide de l'album langage sur les émotions. 2 Fabriquer des couleurs 3 Tracer des lignes horizontales.	COMPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : évoquer. observable : évoquer une émotion à partir d'un jeu de mime pour utiliser le lexique des sensations et l'expression de l'incertitude (il me semble...). 2/3 (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem atelier 3 en autonomie
-------------------------------	--	--	---

ATELIER 1 « Je parle avec mon album langage sur les émotions. »

Support: album langage

Matériel : un appareil photo, l'album Paul.

Rappeler le récit à partir des expressions de Paul et des couleurs de sa peau.

Un enfant volontaire choisit une page à l'abri des regards et mime Paul pour les autres élèves du groupe qui doivent deviner comment est Paul.

Consigne:

« Nous allons essayer de trouver quelle émotion est jouée devant nous ».

Ensuite, l'enseignant propose le jeu des devinettes.

Consigne : « Je te décris l'image et tu essaies de retrouver ce qui arrive à Paul (son émotion) ?

L'enseignant propose de jouer Paul devant le miroir. Chacun peut faire évoluer les mimes. Les élèves racontent leurs émotions. Quand l'enfant est prêt, l'enseignant prend la photo de chacun des visages.

Consigne :

« Devant le miroir, nous allons nous entraîner à jouer Paul. Nous allons mimer les émotions de Paul.

Quand tu es prêt, je te prends en photo ».

Présentation de l'album langage.

Consigne : « Je te montre ton visage selon l'émotion choisit sur l'appareil photo, tu me dis ce que tu vois, j'écris tout ce que tu me dis, c'est pour que tu apprennes à mieux parler »

Voici ton album langage, demain nous collerons les photos prises lors des mimes de Paul.

LIEN A RETROUVER : ALBUM LANGAGE à retrouver en bas de la préparation

ATELIER 2 « Je fabrique des couleurs »

Support: papier brouillon pour essais

Matériel:flacons ou petites bouteilles contenant gouaches un peu liquides+pots vides ou petits contenants+pinceau

Consigne : « Tu prends deux couleurs ,tu les mélanges puis tu observes »

L'adulte accompagne la découverte des nouvelles couleurs en demandant à l'enfant quelle couleur il a fabriquée ou bien au groupe.

ATELIER 3 « Je trace des lignes horizontales»

Support: mur à lignes (grande feuille sur laquelle sont collées horizontalement des bandes de papier coloré)

Matériel: sa craie, craies grasses, des sticks de gouache, des coton-tiges et de l'encre

Consigne : «Que voyez-vous sur la feuille ? Avec le matériel disponible, vous continuer la production en traçant des lignes horizontales.»

RECREATION:

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

REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

Par sa participation, l'enfant acquiert le **goût des activités collectives**, prend du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres.

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

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: évoquer ce qu'est un musée	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : décrire, évoquer.	ORGANISATION: collective
-----------------	---	---	-----------------------------

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI :L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre « Le musée en pyjamama » . Il explique qu'il peut animer les images des œuvres d'art grâce à la grille à déplacer et se promener dans le musée avec le petit garçon. Tout au long de la semaine, il montre comment utiliser la grille et explique ce qu'est un musée. Il peut éventuellement proposer une visite virtuelle dans certains musées sur le web.

VENDREDI:Lecture du livre « Le musée en pyjamama » .L'enseignant dit : « Grâce au livre vous savez maintenant que vous pouvez aller voir les tableaux et les œuvres des artistes dans un musée , c'est tellement beau, peut être pouvez- vous trouver des images d'oeuvres d'art avec votre famille pour qu'on les regarde dans notre musée à nous ? » .Lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :

Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à **s'intéresser à la couleur**. Les enfants apprennent à mettre des mots sur **leurs émotions**.

TEMPS: 45 mn	ACTIVITES: 1 Classer les images d'oeuvres (IM visuelle)	COMPETENCES: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant
-----------------	--	---	--

<p>et après la sieste, selon les élèves.</p>	<p>2 Lire le livre <i>Le musée en pyjama</i> et exprimer ce que ressent le personnage de l'album (IM verbale et IM kinesthésique)</p>	<p>activités artistiques)) Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté</p>	<p>atelier 2 avec l'atsem atelier 3 en autonomie</p>
<p>3 Retrouver les paysages en nommant les couleurs dans les images de nature (IM naturaliste)</p>			

ATELIER 1 « Je classe les images d'oeuvres d'artistes »

Support: grande feuille collective

Matériel: consigne classement couleur+ consigne classement émotion+cartes images œuvres mélangées

Consignes:

Etape 1 : « Voici des images d'oeuvres d'artistes»

L'enseignant laisse les élèves observer les images et les commenter, dire ce qu'ils voient mais aussi ce que cela évoque pour eux.

Etape 2 : « Voici les deux consignes : tu regardes et tu me dis ce que tu comprends »

Le travail à faire est collectif (classer par couleur une série d'images et par émotions l'autre série d'images, la compréhension des consignes doit être validée par chacun, l'enseignant n'hésite pas à faire reformuler par chaque enfant.

Etape 3 : « Tu aides à ranger les images qui vont ensemble »

Le groupe fait ensemble le classement puis l'enseignant enlève les images et les distribue entre les enfants. Chacun doit classer les images qu'il possède dans les deux catégories. Il peut être procédé à plusieurs étapes (mélange uniquement les couleurs puis uniquement les émotions puis mélanger toutes les images)

Etape 4 : « Tu choisis une œuvre de la couleur que tu préfères et une œuvre de l'émotion que tu préfères pour les mettre dans ton porte-vue »

ATELIER 2 « Je lis le livre de la semaine et j'exprime la joie»

Support: -

Matériel: album et sa grille, plumes, bandes jaunes de papier, gommettes jaunes, craies jaunes, ...

Consigne :« Je lis le livre, on le regarde ensemble et je te montre comment utiliser la grille pour voir les œuvres s'animer»

L'adulte fait utiliser le livre par chacun des élèves et les aide à passer doucement la grille pour réussir l'animation.

Mettre en avant l'émotion du personnage lors de la visite du musée. Parler de la joie et de son ressenti.

Consignes :

MS : Peindre un fond collectif en jaune plusieurs nuances avec sa main ou une plume.

GS : Prendre différents matériaux présents sur la table et exprimer sa joie.

Consigne : « Quand tu es joyeux, que fais-tu ? »

Réponse « JE DANSE » par ex.

L'enfant est invité à faire danser son pinceau sur la feuille.

Si l'élève répond : JE SAUTE, il peut faire sauter son pinceau sur une bande de papier pliée en pont et collée sur le support.

Il peut s'agir d'un travail collectif à afficher prêt des bouteilles à émotions proposées par Céline sur le site d'Isa.

ATELIER 3 « Je décris l'image du paysage, tu la dois la trouver. »

Support: 4 images de nature

Matériel: des jetons, un par enfant, un petit chevalet pour poser l'image choisie par le meneur.
Consigne : Les enfants ont tous les paysages sous les yeux et l'un d'eux (le meneur) doit tirer au sort une image qu'il doit faire deviner aux autres.

« Tu regardes les images et tu dois deviner le paysage décrit par le meneur. Quand tu as trouvé tu places un jeton sur le paysage trouvé. ».

Le meneur choisit une œuvre, la place sur le chevalet, face cachée. Il commence par décrire son image en commençant par les couleurs puis les détails descriptifs. Les joueurs ont un jeton qu'il place sur l'image reconnue.

Les joueurs donnent les jetons des images reconnues au meneur. A la fin de la partie, les joueurs comptent le nombre de jetons gagnés.

Un temps de vérification et de commentaire avec les élèves est pris en fin d'activité.

RANGEMENT/SORTIE

SIESTE

REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES

REGROUPEMENT 3

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: regarder et commenter son porte-vue	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté	ORGANISATION: collective
Observation et présentation de son porte-vue			

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :