

SEMAINE 19/ 23 JANVIER 2017

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

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

C'est pas du jeu »

**Progression:** Faire comprendre que le nombre exprime un quantité composée d'autres nombres connus.

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:

Le grand méchant loup a faim. Il a décidé de manger les trois petits cochons qui se sont, chacun, construit une maison.

## ACCUEIL :

#### PROGRAMMES 2015 :

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

Comprendre **la notion de quantité** implique pour l'enfant de concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une **collection d'objets** (l'enfant doit également comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité).

L'enseignant accueille ses élèves et observe leur collection.

Chaque matin, un rituel est installé, à la fin de l'affichage des cartes de présence, l'enseignant regroupe ses élèves pour mettre les cartes des absents dans la boîte des absents. A chaque carte mise dans la boîte, les élèves lèvent un doigt (mais ne comptent pas) l'enseignant dit « Une carte dans la boîte des absents, et encore une, et encore une » à la fin, il dit : « ça fait trois, il y a trois absents »

#### 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.

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:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
20mn	1 participer aux ateliers autonomes 2 utiliser le bac sensoriel : la table miroir	(Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	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 TABLE SENSORIELLE « La table miroir»

Matériel:table +miroir+ légos+ cubes



Pas de consigne

<http://www.blog-parents.fr/maman-nougatine/2014/11/21/jeu-sensoriel-reflets-formes-symetrie/>

## 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'école maternelle doit conduire **progressivement** chacun à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et d'exprimer un rang ou **un positionnement dans une liste** (usage ordinal)

L'enseignant déplace le petit bonhomme du calendrier et tamponne avec un tampon dateur le jour de la semaine en expliquant que les jours sont numérotés, il indique « Aujourd'hui, c'est Lundi 9 ».

## EPS:

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant amène à s'inscrire dans une **réalisation de groupe.**

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: faire des jeux chantés avec numération	COMPETENCE: ( <b>Activités physiques</b> )Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	ORGANISATION: collective
Fiche EPS Jeu 4			

## JEU DU MARDI:

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant propose des **jeux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.  
 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. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir l'importance et la finalité.  
 L'enseignant anime des moments qui ont clairement la fonction **de faire apprendre**, notamment avec **des comptines**, des chansons ou des poèmes.

<b>TEMPS:</b>  6 mn	<b>ACTIVITE:</b> Jeu :Attention y'en a trois	<b>COMPETENCE:</b> <b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.  <b>Observables :</b> nommer : -des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ; -expliquer un déroulement ;	<b>ORGANISATION:</b> collective
<p>Le jeu du <b>MARDI</b> : Chaque semaine, le jeu découvert le Lundi en atelier 2 sera repris en groupe afin d'y jouer mais aussi d'inciter les élèves à verbaliser les éléments, la description et les règles, sont sollicités prioritairement ceux qui ont participé à l'atelier la veille.          Les autres jours de la semaine, ce temps est dédié à l'apprentissage de comptine avec la marionnette, cette semaine Montrer trois doigts</p> <p style="text-align: center;"><b>Pour montrer trois doigts, moi je fais comme ça, deux ici et puis un là. Maintenant à toi, de montrer trois doigts, un, deux, trois, ici ou là.</b></p> <p><a href="http://primaths.fr/outils%20petits/calculines%20chants/motrertroisdoig.html">http://primaths.fr/outils%20petits/calculines%20chants/motrertroisdoig.html</a></p>			

## ATELIERS 1:

### PROGRAMMES 2015 :

Les apprentissages nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer **soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations.**

<b>TEMPS:</b>  24-30 mn	<b>ACTIVITES:</b> 1 Parler avec son album langage 2 Jouer aux trois pommes	<b>COMPETENCES:</b> <b>1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Communiquer avec les adultes en se faisant comprendre : <i>observable</i> : <b>élaborer des phrases avec un groupe nominal simple (i pour il) et un groupe verbal simple ou dans des structures simples</b> : il faut, c'est ... ex : i faut piquer.... ... i met son pantalon ... ;  <b>((Construire les premiers outils pour structurer sa pensée )</b> Réaliser une	<b>ORGANISATION:</b> atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
-------------------------------	--	---	---

		collection dont le cardinal est donné.	
<p>ATELIER 1 « Je parle à l'aide de mon album langage»  Support: album langage  Matériel: photos des séances EPS des dernières semaines  Consigne: « Voici des photos d'EPS, tu choisis une photo, nous la collons ensemble, et tu me dis ce que tu vois, j'écris tout ce que tu me dis, c'est pour que tu apprennes à mieux parler »</p>			
<p>ATELIER 2 « Je joue au jeu des trois pommes»  Support: plateau de jeu  Matériel: dé (1,2,3)+ pions  Consigne :« Tu lances le dé, tu prends le nombre de pions indiqués par le dé, tu empiles les pions pour aller aussi haut que les trois pommes»  <i>Celui qui gagne le jeu est celui qui arrive en haut des trois pommes le premier</i></p>			

## RECREATION:

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

## REGROUPEMENT :

### PROGRAMMES 2015 :

L'enjeu est de les habituer à la réception de langage écrit afin **d'en comprendre le contenu**. L'enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute.

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Raconter l'histoire des trois petits cochons	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	--	-----------------------------

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI: L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre « Le grand méchant loup et les trois petits cochons» Après cette lecture, l'enseignant sollicite les enfants :  
« Qu'est-ce qui s'est passé dans cette histoire ? »

VENDREDI: Lecture du livre « Le grand méchant loup et les trois petits cochons » .L'enseignant dit :  
« Vous allez pouvoir jouer aux trois petits cochons avec votre album à compter» .Lecture du cahier de liaison.

## ATELIERS 2:

### PROGRAMMES 2015 :

La stabilisation de la notion de quantité, par exemple trois, est la capacité à donner, montrer, **évaluer** ou prendre un, deux ou trois et à composer et **décomposer** deux et trois.

TEMPS: 45 mn  et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES: 1 Jouer au jeu« Attention, y'en a trois »(IM logico-maths) 2 Refaire le mur (IM interpersonnelle/	COMPETENCES: (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée )Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant atelier 2 en autonomie atelier 3 supervisé par l'atsem
--	--	---	---

	logico-maths)	donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	
	3 Dessiner/ Découper trois cochons et un loup (IM visuelle/ Kinesthésique)		

**ATELIER 1 « Je joue au jeu Attention y'en a trois »**

Support: -

Matériel: cartes cochons/loups/maisons+pompon

Consigne: « Tu vas apprendre à jouer au jeu attention y'en a trois pour apprendre à connaître encore mieux le nombre 3 comme les trois cochons»

Règle du jeu :

*Les cartes sont regroupées en tas sur la table, le pompon est mis au centre de la table.*

*L'enseignant retourne deux cartes, l'une à côté de l'autre.*

*Les enfants du groupe observent et s'ils voient trois cochons ou trois loups ou trois maisons, le plus rapide attrape le pompon et gagne le jeu.*

*Cela peut être trois sur une même carte ou bien deux et un sur deux cartes différentes.*

**ATELIER 2 « Je refais des murs »**

Support: fiches murs par élève

Matériel: légos

Consigne :« Voici le mur que tu dois reconstruire, regarde bien, tu dois le refaire comme le modèle»

*Les différentes couleurs obligent l'élève à compter le nombre de briques (jusqu'à 3) à placer.*

*Les différentes étapes peuvent être d'abord l'élève possède les briques du mur, puis doit chercher les briques en vrac dans un ensemble plus nombreux.*

*Selon ce qu'on possède comme légo en classe, faire ses propres fiches( mur de deux ou trois briques de base sur une hauteur de trois ou quatre rangs pour les petits)*

**ATELIER 2 « Je dessine trois cochons pour mon album à compter»**

Support: feuille cartonnée

Matériel: crayons+pastels+ feutres+ paires de ciseaux+ scratches à coller+ image du loup à découper

Consigne :« Tu dessines trois cochons »

*Chaque cochon est découpé, un scratch est collé au dos pour pouvoir les manipuler dans l'album à compter.*

*Sur chacune des pages ( 4,5 et 6), une bande de scratch est collée.Un loup est fixé à l'album avec une ficelle ( le loup sera fait la semaine suivante)*

*Page 4 : Maison 1 Quand le loup arrive, le petit cochon s'en va*

*Page 5 : Maison 2 Un cochon et encore un cochon ça fait deux, quand le loup arrive, les deux petits cochons s'enfuient*

*Page 6 : Maison 3 Un cochon et encore deux cochons, ça fait trois, quand le loup arrive, les trois petits cochons sont forts et restent ensemble, le loup a perdu.*

L'ANGEMENT/SORTIE  
SIESTE  
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES  
REGROUPEMENT 3

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS:  10 mn	ACTIVITE: Faire collectivement des essais de murs comme Jan Vorman	COMPETENCE: Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques)Réaliser des	ORGANISATION: collective
---------------------	---	--	-----------------------------

		compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	
L'enseignant propose d'aller dehors et de trouver des morceaux de murs à réparer à la manière de Jan Vormann			

## RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

## ORGANIGRAMME :