

SEMAINE 17/ 9 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:** Commencer la construction du nombre pour exprimer des quantités en manipulant des collections (1,2,3) à travers le jeu. Elaborer un album à compter pour aider à stabiliser les connaissances. Proposer des jeux autonomes pour l'exploration des formes

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:

Une clé à molette, une fourchette, une amulette, une brouette : tout est dans la galette !

## 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 avec chacun d'eux la collection qu'il va entreprendre ( sac dans le cahier de liaison).

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: 20mn	ACTIVITE: 1 participer aux ateliers autonomes 2 utiliser le bac sensoriel : le bac à pompons ou bouchons	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 TABLE SENSORIELLE « Le bac à pompons ( ou bouchons)»

Matériel:bac (type à eau) rempli de pompons ou bouchons+ boîtes à œufs vide avec couleurs à suivre+ pinces

Pas de consigne

<http://ourworldwideclassroom.blogspot.fr/2010/08/bambino-academy-basics-eggsellent-egg.html>

# 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 : 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: jeu des galettes	COMPETENCE: ( <b>Activités physiques</b> ) Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	ORGANISATION: collective
Fiche EPS Jeu 2			

# 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.

TEMPS: 6 mn	ACTIVITE: Jeu : Les deux galettes	COMPETENCE: ( <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 ;	ORGANISATION: collective
----------------	--------------------------------------	--	-----------------------------

Le jeu du **MARDI** : Chaque semaine, le jeu découvert le Lundi en atelier 2 en lien avec le livre de la semaine 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 J'ai deux mains

**J'ai deux mains, j'ai deux mains,  
une main est en l'air, l'autre main est par terre.**

**J'ai deux mains, j'ai deux mains,  
une main montre ses doigts et l'autre ne veut pas.  
J'ai deux mains, j'ai deux mains,  
elle ne sont pas d'accord, et alors ?**

<http://primaths.fr/outils%20petits/calculines%20chants/j'aideuxmains.html>

## **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.**

<p><b>TEMPS:</b></p> <p>24-30 mn</p>	<p><b>ACTIVITES:</b></p> <p>1 Parler avec son album langage</p> <p>2 Réparer les murs avec des légos comme chez Petra</p> <p>3 Peindre sa 4 ème de couverture de l'album à compter.</p>	<p><b>COMPETENCES:</b></p> <p><b>1</b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)Communiquer avec les adultes en se faisant comprendre : <i>observable</i> : élaborer des phrases avec un groupe nominal simple (i pour il) et un groupe verbal simple ou dans des structures simples : il faut, c'est ... ex : i faut piquer.... ... i met son pantalon ...</p> <p><b>2</b>(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée )Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</p> <p><b>3</b>(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques ) réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphisme.</p>	<p><b>ORGANISATION:</b></p> <p>atelier 1 supervisé par l'enseignant</p> <p>atelier 2 supervisé par l'atsem</p>
--------------------------------------	---	--	--

**ATELIER 1** « Je parle avec mon album langage»

Support: album langage

Matériel:photographies prises durant les activités de la période 2 + pots de colle.

Consigne: « *Voici ton album langage, voici des photos , tu retrouves ta 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* »

**ATELIER 2** « Je répare le mur comme Jan Vormann »

Support: fiches modèle

Matériel : légos

Consigne : « Tu choisis un mur à réparer, tu dois mettre les légos qui manquent»

**ATELIER 3** « Je décore la 4 ème de couverture de mon album à compter. »

Support: feuille cartonnée Canson

Matériel : légos, peinture (couleurs primaires).

Consigne : « Tu va créer un mur de briques en trempant les légos dans l'assiette de peinture. Tu choisis une couleur.»

L'enseignant propose à l'enfant de commencer en bas à gauche et d'aligner les traces de Légo en formant une ligne.

Le mur est poursuivi en superposant les empreintes de bas en haut.

La semaine suivante, les chiffres ou nombres découpés dans les catalogues lors de la semaine 16 seront collés sur les murs.

## 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: Jouer à l'objet manquant (se faire des images mentales)	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	ORGANISATION: collective
-----------------	---	--	-----------------------------

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI:L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre « Dans la galette, il y a » il interroge sur la tradition de la galette et propose de se fabriquer une couronne pour manger la galette avec tous les élèves de l'école la semaine suivante puis il propose aux élèves de jouer au jeu de l'objet disparu. Il pose devant les élèves une galette de papier, puis il y met deux objets comme dans le livre ( raquette, casquette), il demande aux élèves de fermer les yeux (cacher) , pendant ce temps, il enlève discrètement un des deux objets, les élèves ouvrent les yeux et doivent dire quel est celui qui a disparu. Il augmente progressivement et au cours de la semaine le nombre d'objets ( ceux ci sont les objets du livre).

VENDREDI:Lecture du livre « Dans la galette, il y a » .L'enseignant dit : « Vous avez observé beaucoup d'objets dans la galette et vous avez su retrouver les objets manquants, ça fait travailler votre mémoire (penser dans sa tête) et pour apprendre à compter c'est important d'avoir de la mémoire» .Lecture du cahier de liaison.

## ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :

La comparaison des collections et la **production** d'une collection de même cardinal qu'une autre sont des **activités essentielles** pour l'apprentissage du nombre.

Le nombre en tant qu'outil de mesure de la quantité est stabilisé quand l'enfant peut **l'associer à une collection**, quelle

qu'en soit la nature, la taille des éléments et l'espace occupé : cinq permet indistinctement de désigner cinq fourmis, cinq cubes ou cinq éléphants.

<p><b>TEMPS:</b></p> <p>45 mn</p> <p>et après la sieste, selon les élèves.</p>	<p><b>ACTIVITES:</b></p> <p>1 Jouer au jeu« Les deux fèves de la galette (IM logico-maths/verbale)</p> <p>2 Décorer sa couronne(IM visuelle)</p> <p>3 Jouer aux boites à compter (IM logico-maths)</p>	<p><b>COMPETENCES:</b></p> <p>(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée )Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</p>	<p><b>ORGANISATION:</b></p> <p>atelier 1 avec enseignant</p> <p>ateliers 2 et 3 supervisés par l'atsem</p>
--	--	--	--

#### ATELIER 1 « Je joue aux Deux galettes »

Support: -

Matériel: étiquettes objets + fiches galette vierge+ fiches galettes modèles+ fiche pour l'album à compter avec étiquette galette pions

Consignes:

Etape 1 : « Voici les galettes de notre jeu, nous disons ensemble ce qu'il y a dedans»

*L'enseignant fait répéter les noms des objets.*

Etape 2 : « Je retourne les galettes et tu en tires une, voici ta galette vide, tu mets ce que tu vois sur ta galette pour faire deux galettes qui se ressemblent, une galette et encore une galette»

*L'enseignant ne propose au début du jeu que les galettes avec objets différents ( raquette, trottinette, allumette, brouette, assiette, fourchette, casquette, trompette, lunette, serviette) puis il propose ensuite celles avec les fèves puis les pions.*

Etape 3 : « Donne moi une fève et encore une fève, ça fait deux fèves»

*L'enseignant demande individuellement aux élèves des petites manipulations autour du nombre 2.*

Etape 4 : « Voici la première page de ton album à compter, tu colles la même galette que le modèle»

*L'enseignant ne donne la page de l'album à compter qu'aux élèves qui ont réussi et ont compris le nombre 2. Pour les autres, il les sollicite à nouveau durant la semaine. Ceux qui ont réussi et qui veulent recommencer durant la semaine peuvent jouer à nouveau sans faire de page album à compter.*

#### ATELIER 1 « Je joue aux deux fèves de la galette» pour les ms/gs.

Pour les ms : l'enseignant montre le modèle et les enfants dénombrent pour réaliser la collection demandée (2 fèves par galette , avec le nombre de galettes qui varient de 4 à 8).

Pour les gs : les modèles sont absents et l'enfant essaie de comprendre le problème.

Matériel: fève +4 à 8 fiches galette vierge par élève+ 3 jetons par élève+ une boîte de pions pour les fèves par élève+un petite barquette ( plateau)+ fiche pour l'album à compter avec étiquette galette pions

Consignes:

Etape 1 : « Voici les galettes de notre jeu, chaque galette doit recevoir deux fèves, pas une de plus, pas une de moins.»

*L'enseignant donne à chaque élève une quantité de galettes vierges, et place les fèves symbolisées par les pions dans une boîte sur la table.*

*Prendre des pions dans la boîte, « juste ce qu'il faut » pour avoir 2 fèves par galette.Les galettes modèles se trouvent à proximité de l'activité.*

Etape 2 : « Je vais éloigner la boîte de fèves. Il faudra aller chercher juste ce qu'il faut de fèves pour qu'il y ait 2 fèves par maison, pas une de plus, pas une de moins. Tu as droit à 3 voyages, je te donne un jeton à chaque essai ».

Recherche avec 4 à 8 galettes.

Les galettes modèles se trouvent éloignées de l'activité.

*L'enseignant observe la recherche individuelle de chaque enfant et leur permet de comprendre le problème grâce aux différents essais.*

Etape 3 : « Donne moi une fève et encore une fève, ça fait deux fèves. Travailler avec 6 galettes et résoudre le problème en utilisant un seul essai.  
*L'enseignant demande individuellement aux élèves des petites manipulations autour du nombre 2.*

*Echange oral collectif pour expliquer comment on a fait. Dire comment on a fait pour être sûr d'avoir assez de cadeaux en un seul voyage.*

*Différenciation :*

- résoudre le problème avec un seul voyage, un seul essai.
- adapter le nombre de maisons aux compétences numériques de chaque enfant
- L'enseignant pointe et l'enfant récite la comptine numérique ou inversement.

Etape 3 : « Donne moi une fève et encore une fève, ça fait deux fèves»

*L'enseignant demande individuellement aux élèves des petites manipulations autour du nombre 2.*

Etape 4 : « Voici la première page de ton album à compter, tu colles la même galette que le modèle»

*L'enseignant ne donne la page de l'album à compter qu'aux élèves qui ont réussi et ont compris le nombre 2. Pour les autres, il les sollicite à nouveau durant la semaine. Ceux qui ont réussi et qui veulent recommencer durant la semaine peuvent jouer à nouveau sans faire de page album à compter.*

**ATELIER 2** « Je décore ma couronne»

Support: gabarit couronne avec ronds pré-dessinés

Matériel: gommettes étoiles, 4 à 8 ronds

Consigne :« Voici ta couronne, tu colles une étoile et encore une étoile dans chaque rond, ça fait deux étoiles par rond. »

*La couronne sera peinte en semaine suivante.*

**ATELIER 3** « Je joue avec les boîtes à compter»

Support: -

Matériel: boîtes rectangulaires avec trois séparations pour 4 compartiments + fiche modèle à installer en haut de la boîte + pions.

Consigne :« Tu remplis la boîte en suivant le modèle »

*Les adultes supervisent.*

## **RANGEMENT/SORTIE**

### **SIESTE**

## **REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES**

### **REGROUPEMENT 3**

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Poursuivre la découverte et l'observation l'artiste Jan Vormann	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	---	-----------------------------

Sur le modèle du musée du Mardi, visionnage d'une nouvelle vidéo « réparation d'un mur » de Vormann

<https://www.youtube.com/watch?v=YFc7h5MTgDU>

## **RANGEMENT/SORTIE**

# **BILAN QUOTIDIEN:**

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

# **ORGANIGRAMME :**