

SEMAINE 18/ 16 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:

Autour du chiffre 3, l'auteur explore les jeux de l'enfance : empiler, comparer, emboîter, lancer, s'élaner... Des contes, des formes géométriques, des histoires se dessinent et se devinent dans les mises en scène de l'enfance. À trois, papa, maman et moi, le jeu peut commencer.

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).

Présentation succincte de la 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 la ronde	COMPETENCE: (Activités physiques)Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	ORGANISATION: collective
-----------------	-----------------------------	--	-----------------------------

Fiche EPS Jeu 3

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.

TEMPS: 6 mn	ACTIVITE: Jeu :Trois lapins	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. Observables : 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 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 Trois lapins

**J'ai vu, j'ai vu de mon matin
trois beaux lapins dans mon jardin.
Écoute bien, petit malin,
comment étaient ces trois lapins.**

<http://primaths.fr/outils%20petits/calculines%20chants/troislapins.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.**

TEMPS: 24-30 mn	ACTIVITES: 1 Parler avec son album langage pour présenter sa collection 2 Finir sa couronne	COMPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)Communiquer avec les adultes en se faisant comprendre : <i>observable</i> : lister, énumérer les éléments caractéristiques de formes, d'objets... (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
-------------------------------	--	--	---

		des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	
<p>ATELIER 1 « Je présente ma collection» Support: album langage Matériel:sac contenant deux éléments de collection Consigne: « Tu me montres ton sac à collection et tu me dis ce que tu y as mis, je l'écris dans ton album langage»</p>			
<p>ATELIER 2 « Je peins ma couronne» Support: gabarit couronne avec ronds pré-dessinés Matériel: encres de couleurs différents + pinceau Consigne :« Tu peins ta couronne en évitant les ronds et les gommettes»</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: Jouer à haut comme trois pommes	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 l'observation du livre « Haut comme trois pommes» Avant d'ouvrir le livre, il a apporté des pommes et propose de réaliser une tour Rondinone avec trois pommes afin de voir ce que ça fait comme **hauteur** 3 pommes. Des élèves volontaires viennent tour à tour faire une tour. L'enseignant au fil des jours propose de chercher ce qui pourrait être haut comme trois pommes (empiler des légos/ des cubes... pour arriver à la hauteur des 3 pommes)
VENDREDI:Lecture du livre « Haut comme trois pommes» .L'enseignant dit : « Trois pommes, c'est une pomme et encore une pomme et encore une pomme, qui peut le dire comme moi ?» .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>TEMPS:</p> <p>45 mn</p> <p>et après la sieste, selon les élèves.</p>	<p>ACTIVITES:</p> <p>1 Jouer au jeu« Les Trois lapins (IM musicale)/ logico-maths</p> <p>2 Préparer une salade de fruits avec le nombre 3 (IM interpersonnelle)</p> <p>3 Jouer avec boîte à compter(IM logico-maths)</p>	<p>COMPETENCES:</p> <p>(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Réaliser une collection dont le cardinal est donné.</p>	<p>ORGANISATION:</p> <p>atelier 1 avec enseignant</p> <p>ateliers 2 et 3 supervisé par l'atsem</p>
--	---	---	---

ATELIER 1 « Je joue au jeu des Trois lapins»

Support: -

Matériel: cartes lapins

Consigne: « Tu vas apprendre à jouer au jeu des trois lapins pour apprendre à connaître le nombre 3 »

Les 12 cartes du jeu sont disposées sur la table devant les enfants.

La chanson est répétée plusieurs fois.

À la fin de chaque couplet, l'enseignant décrit les lapins selon une des caractéristiques présentes sur les carte.

Pour décrire les trois lapins, l'enseignant peut ainsi dire :

"Deux grands et un petit" ou "trois lapins gris" ou encore "un court et les deux autres sont assis"...

Un enfant est alors chargé de prendre trois cartes correspondant à la description.

Jeu trouvé sur le site Primaths.fr

<http://primaths.fr/outils%20petits/calculines%20chants/troislapins.html>

Pour l'album à compter, trois lapins sont décrits et chacun les colle (prévoir petites cartes photocopiées)

ATELIER 2 « Je prépare une assiette de salade de fruits »

Support:

Matériel: une assiette par élève+pommes+bananes+clémentines

Consigne :« Tu prépares l'assiette de ton copain, tu dois mettre 3 morceaux de pommes, 3 morceaux de bananes et 3 quartiers de clémentine»

Chaque enfant du groupe prépare l'assiette de son copain.

Après avoir participé à l'épluchage, les élèves doivent constituer leur assiette selon la demande.

La dégustation a lieu après que chacun ait vérifié avec l'image si le copain a mis le bon nombre.

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 :

Pour réaliser différentes compositions plastiques, seuls ou en petit groupe, les enfants sont conduits à s'intéresser à la couleur, aux formes et aux **volumes**.

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 compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.	ORGANISATION: collective
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 :