

SEMAINE 21/ 6 JFEVRIER 2017

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

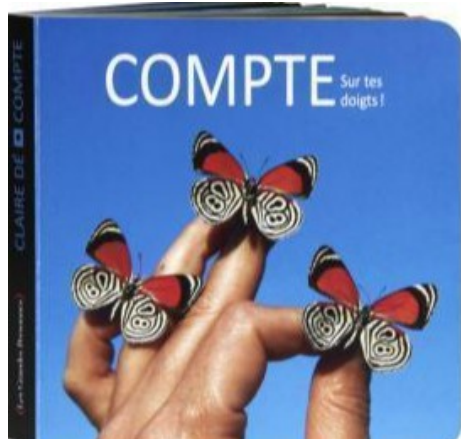
« Pour réussir à l'école, j'agis, je m'exprime, je comprends dans l'atelier

C'est pas du jeu »

Progression: Faire passer de la perception à la verbalisation des acquis

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:

Sur le bout de tes doigts ! Un pouce porte un beau caillou en l'air, deux jolis insectes prennent l'index et le majeur comme piste de décollage, trois pétales soyeux préparent un numéro d'équilibrisme... Au rythme des jeux de comptage sur les doigts, formes, couleurs et matières créent au fil des pages une collection de petites « histoires naturelles », une sorte de cabinet de curiosités « de poche », comme autant de petits trésors à dénombrer pour le plaisir des yeux...

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 et il demande aux élèves de répéter l'ensemble du dénombrement, il insiste également sur l'utilisation des différents doigts pour montrer un même nombre (trois doigts différents c'est toujours trois)

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	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir	ORGANISATION: individuellement
----------------	--	---	-----------------------------------

	autonomes 2 utiliser le bac sensoriel : le bac à cadenas	désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	
--	---	--	--

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 cadenas»

Matériel:table +bac+ cadenas+ clés



Pas de consigne

<https://www.facebook.com/kinderinspiration/photos/a.712150468798523.1073741827.712146498798920/1061618043851762/>

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 :

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des **jeux moteurs vécus en collectif.**

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: Récapitulatif des jeux durant la période.	COMPETENCE: (Activités physiques)Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	---	-----------------------------

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 des maisons (proposé dans le sac à album Le grand méchant loup et les trois petits cochons)	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 Les bonnets

**Cinq petits doigts ont froid,
il n'ont pas de bonnets,
il faut les réchauffer.**

Quatre petits doigts...

...

...

**Mes cinq doigts sont emmitouflés
ils n'ont plus froid, c'est terminé.**

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

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 :

Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les **progrès** qu'il fait **par rapport à lui-même**. Il permet à chacun d'identifier ses réussites, d'en **garder des traces**, de **percevoir leur évolution**.

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 Faire un bilan langage 2 Jouer au jeu« Attention, y'en a	COMPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)Pratiquer divers usages du langage oral : raconter.	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
-------------------------------	--	--	---

	trois »	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.	
--	---------	--	--

ATELIER 1 « Je raconte le livre »
 Support: feuille photocopiée
 Matériel: livre Ouh là là !
 Consigne: « Tu me racontes le livre, nous feuilletons les pages ensemble, j'écris ce que tu dis »
L'enseignant explique à l'élève qu'il faut voir ensemble les progrès qu'il a fait lorsqu'il parle et ce qu'il faut encore apprendre pour parler encore mieux.
 FICHE BILAN LANGAGE en bas de cette préparation

ATELIER 2 « Je joue au jeu La maison des cochons »
 Support: -
 Matériel: Une maison (petit carton avec façade fichier en bas de cette préparation) par joueur+ 3 figurines cochons par joueur
 Consigne: « Tu vas apprendre à jouer au jeu La maison des cochons pour apprendre à compter avec le nombre 3»
 Règle du jeu :
L'adulte dispose devant les enfants ses trois cochons à l'intérieur de sa maison, on ne doit plus les voir. Les enfants observent uniquement. Puis toujours devant les enfants, il retire un cochon ou bien deux cochons ou bien trois cochons en le formulant : « Je retire un cochon » « A vous de mettre dans votre maison, le nombre de cochons qui restent ». Après avoir introduit leurs cochons, l'adulte soulève sa maison et montre le nombre de cochons restants puis chacun compare avec ce qu'il a mis dans sa maison.
Variante pour complexifier: L'adulte dit combien il enlève de cochons mais ne le montre plus. Il invite les enfants à voir dans leur tête (images mentales)

RECREATION:

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

REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, **se construire des images mentales à partir d'histoires fictives**, **relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations** ou des explications,

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Compter sur ses doigts	COMPETENCE: (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les	ORGANISATION: collective
-----------------	----------------------------------	---	-----------------------------

		décomposer par manipulations effectives puis mentales	
<p>LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI: L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre «Compte sur tes doigts !», les élèves sont invités à reproduire avec leur doigts les collections proposées dans le livre.</p> <p>VENDREDI: Lecture du livre « Compte sur tes doigts ». L'enseignant dit : « Voilà, vous savez jouer et compter au moins jusqu'à 3, c'était notre travail et nous l'avons fait avec plaisir, bravo, on pourrait s'applaudir ». Lecture du cahier de liaison.</p>			

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants **d'exercer leur autonomie**, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, **d'expérimenter des règles** et des rôles sociaux variés

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	1 Préparer la rencontre C'est pas du jeu (IM logico-maths) 2 Mettre en valeur sa collection (IM interpersonnelle/ logico-maths)	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)	atelier 1 avec enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
<p>ATELIER 1 « Je m'exerce aux jeux appris durant la période» Support: - Matériel: jeu Un mur sur une poule+ jeu Les deux galettes+ jeu Les trois lapins + jeu Attention y'en a trois + jeu La maison des cochons + jeu Les trois pommes Consigne: « Tu choisis le jeu que tu aimes et tu expliques comment jouer» <i>Chaque jour avant la rencontre, les enfants s'exercent aux différents jeux mais aussi à tenter de les expliquer.</i> <i>Lors de la rencontre, l'enseignant insiste auprès des familles de l'importance de comprendre la décomposition du nombre (2 et encore 1 ça fait 3, 1 et encore 1 et encore 1 ça fait 3, 1 et encore 2 ça fait 3) avant d'apprendre le comptage.</i></p>			
<p>ATELIER 2 « Je peins un mur pour présenter ma collection » Support: carton Matériel: éponges rectangulaires + gouaches de différentes couleurs en barquettes Consigne :« Pour présenter ta collection, tu peins un mur en alignant des rectangles comme des briques , tu peux changer de couleur»</p>			

RANGEMENT/SORTIE
 SIESTE
 REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
 REGROUPEMENT 3

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	»Lire » son album à compter	Construire les premiers outils pour structurer sa	par groupes sur table

		pensée)Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	
--	--	--	--

Les élèves répartis aux tables manipulent et commentent leur album à compter.

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :