SEMAINE 23/ 27 FEVRIER 2017

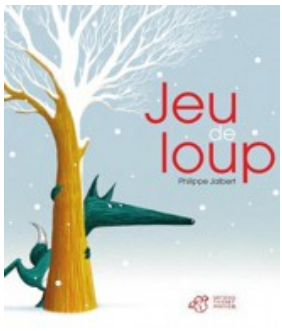
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR,S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

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

Progression: Faire explorer des actions motrices afin d'en déterminer les critères corporels, gestuels et matériels. Définir une progression allant de la conduite motrice la plus dynamique à la plus statique.

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:

Loup court, il ne sait pas où il va, mais il court. Pas trop près des villes tout de même. Il se méfie des hommes. Mais Loup a FAIM. Terriblement faim. Sa faim le tiraille, lui noue les entrailles, c'est elle qui commande. Quand soudain une odeur alléchante lui parvient, Loup court de plus belle, bondit… tombe, et s'écrase par terre !

ACCUEIL:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'une des conditions pour apprendre à lire et à écrire est d'avoir découvert le principe alphabétique selon lequel **l'écrit code en grande partie, non pas directement le sens, mais l'oral (la sonorité) de ce qu'on dit**. Durant les trois années de l'école maternelle, les enfants vont découvrir ce principe (c'est-à-dire comprendre la relation entre lettres et sons) et commencer à le mettre en œuvre.

Les élèves recherchent leurs cartes de présence qui ne possèdent plus de photo . Les cartes sont toutes mélangées , plus aucune aide n'est apportée, les élèves qui sont encore incertains doivent trouver eux-mêmes les ressources pour retrouver leur carte.

L'enseignant regroupe ensuite ses élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel il pointe la carte-prénom de l'élève et le groupe dit le prénom de l'élève désigné.

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 l**eurs 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 l'espace moteur : les seaux	**(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 ESPACE MOTEUR« Les seaux »

Matériel:cerceau pour délimiter la zone de lancement + panneau (comme photo)

Consigne : «Pour lancer ta balle dans un des seaux, tu te places dans le cerceau »

http://indulgy.com/post/6Jyp6Zlc72/this-game-in-which-players-attempt-to-toss-washe

RITUEL:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :
Les premiers repères temporels permettent à l'enseignant d'« ancrer » pour les enfants les premiers éléments stables **d'une chronologie sommaire** et de leur proposer **un premier travail d'évocation** et **d'anticipation** en s'appuyant sur des évènements proches du moment présent.

La frise linéaire du mois est affichée, chaque jour, un **élève** déplace le petit bonhomme qui indique le changement de jour.En fin de journée, on évoque ce qui a été fait.

EPS:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : L'enfant apprend à fournir des efforts **dans la durée**, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une **chanson enregistrée**...).

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Jeux de courses	(**Activités physiques)**courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	collective

Fiche 2 Je cours comme le loup

REGROUPEMENT 1:

PROGRAMMES 2015 :
La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, i**ntellectuel** et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, **des sensations nouvelles**.

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn	Raconter à la marionnette la séance d'EPS Apprendre la chanson « Promenons nous dans les bois »	**(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** : relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique... ;	collective

Chaque jour, **l**'enseignant demande aux élèves de raconter à la marionnette ce qu'ils ont fait pendant la séance d'EPS. Dans la description des actions, l'accent est mis sur les différentes parties du corps qui entrent en jeu dans l'action de courir.Puis ils chantent la nouvelle chanson de loup.

Chanson

Promenons-nous dans les bois

(*Refrain*)
Promenons-nous dans les bois,
Pendant que le loup n'y est pas.
Si le loup y était
Il nous mangerait,
Mais comme il y est pas,
Il nous mangera pas.
Loup, y es-tu ? Que fais-tu ? M'entends-tu ?

Le loup : « Je mets ma chemise »
(*Au refrain*)
Le loup : « Je mets ma culotte »
(*Au refrain*)
Le loup : « Je mets mes bottes »
(*Au refrain*)
Le loup : « Je mets mon chapeau »
(*Au refrain*)
Ajouter les vêtements souhaités par l'enfant
(*Au refrain*)
Le loup : « J'arrive ! Me voilà ! »

Sauvons nous !

https://www.youtube.com/watch?v=uo2Hb6h4qe4

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 :

le langage oral : utilisé dans les interactions, en production et en réception, il permet aux enfants **de communiquer, de comprendre, d'apprendre et de réfléchir**. C'est le moyen de découvrir les caractéristiques de la langue française et d'écouter d'autres langues parlées.

le langage écrit : présenté aux enfants progressivement jusqu'à ce qu'ils commencent à l'utiliser, il les habitue à une forme de communication dont ils découvriront les spécificités et le rôle **pour garder trace**, réfléchir, anticiper, s'adresser à un destinataire absent. Il prépare les enfants à l'apprentissage de l'écrire-lire au cycle 2.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCES:	ORGANISATION:
24-30 mn	1 Utiliser un imagier 2 Cerner son t-shirt de loup comme Keith Haring	**1(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)**S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis. **Observable :** s'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières ;	atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem

ATELIER 1 « Je complète mon imagier »
Support: imagier
Matériel: images courir vite- courir longtemps- la jambe- les pieds- les doigts de pieds+ pinceau et colle
Consigne: « Voici les mots que tu as appris, ils sont écrits sous l'image, est-ce que tu peux les dire ? Tu vas les coller dans ton imagier et tu pourras le feuilleter avec tes copains ou d'autres personnes pour dire les mots que tu connais»
L'enseignant présente les images les unes après les autres, le vocabulaire corporel est d'abord situé à partir de son propre corps puis sur l'image

ATELIER 2 « Je trace le tour de mon déguisement de loup comme Keith Haring»
Support: t-shirt teinté épinglé sur un support rigide
Matériel: gouache noire + gros pinceaux + œuvres loups Haring à disposition
Consigne: « Nous avons vu que Mr Haring fait un trait noir tout autour de son loup, à toi de faire comme lui et de tracer un trait noir tout autour de ton t-shirt»
L'adulte fait tracer d'abord au doigt afin de s'assurer que l'enfant a bien saisi la consigne.

RECREATION:

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

REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

L'objectif est de permettre aux enfants de comprendre que les signes écrits qu'ils perçoivent **valent du langage**

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	Identifier les éléments clés de l'histoire : personnage principal, lieux, actions en mimant l'histoire	**(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)**Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	collective

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI: : L'enseignant lit le livre « Jeu de loup ». A la suite de la lecture, il demande si l'on peut jouer au loup avec un petit personnage loup comme dans le livre(L'enseignant a préparé un petit loup découpé à trouver en bas de cette préparation).L'enseignant fait observer les moments où le loup bouge et les moments où il ne bouge pas (réinvestissement semaine précédente). Au fil de la semaine, celui qui joue le petit loup (avec le personnage en main) raconte l'histoire en même temps avec ou sans appui de l'album.
VENDREDI:Lecture collective du livre « Jeu de loup» .L'enseignant dit : « Vous connaissez bien ce livre , je vous ai mis un petit loup dans vos cahiers de liaison et vous pourrez raconter cette histoire à la maison» .Lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :
La manière d'apprendre s'appuie sur des activités, des expériences à sa portée, mais **suppose qu'il en tire des connaissances ou des savoir-faire avec l'aide des autres enfants et de l'enseignant**. Le l**angage**, dans la diversité de ses usages, a **une place importante** dans ce processus.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	1 Mettre en place et utiliser une maquette du parcours de course(IM kinesthésique/logico-maths) 2 Fabriquer sa casquette de loup (IM visuelle)	(**Activités physiques)**Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. **Observable** : investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions	atelier 1 avec enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem

ATELIER 1 « J'explique les jeux de course à l'aide de la maquette»
Support: fiches de la maquette pour le cahier de dessin
Matériel: deux plateaux en carton blanc (un pour course de vitesse et un pour course d'endurance)+ briques de légo pour délimiter les zones de courses + anneaux (type rideaux) pour symboliser les cerceaux + petites boites (type allumettes) pour symboliser les paniers+ boutons pour symboliser les gâteaux à transporter+ figurines play-mobil pour symboliser les coureurs + cahier de dessin+ crayon à papier+ gomme.
Consigne: étape 1 « Voici la salle d'EPS, il faut installer le matériel pour faire le jeu de course : **courir longtemps**,nous le faisons ensemble et ensuite nous faisons courir les bonhommes , tout cela s'appelle une maquette»
étape 2 « Voici la salle d'EPS, il faut installer le matériel pour faire le jeu de course : **courir vite**,nous le faisons ensemble et ensuite nous faisons courir les bonhommes »
étape 3 « J'ai dessiné la maquette, tu montres avec ton doigt le chemin que les enfants doivent suivre pour courir longtemps »
étape 4 « J'ai dessiné la maquette, tu montres avec ton doigt le chemin que les enfants doivent suivre pour courir vite »
étape 5 « Maintenant tu dessines avec ton crayon le chemin pour courir longtemps»
étape 6 « Maintenant tu dessines avec ton crayon le chemin pour courir vite et tu colleras tes deux dessins dans ton cahier à dessin»

ATELIER 2 « Je fabrique ma casquette loup»
Support: -
Matériel: boites de chaussures/ ou casquette dépliée +gouaches jaune, rouge, bleu, vert en fonction de la couleur choisie par l'enfant+ rouleau+ image ou masque déjà fait
Consigne: « Voici comment fabriquer une tête de loup , j'ai préparé la tienne, tu vas la peindre entièrement de la couleur de ton loup »

RANGEMENT/SORTIE
SIESTE
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
REGROUPEMENT 3

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	Retrouver les sensations de marche ou de course à travers des musiques	**Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques)**parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti	collective
Chaque fin de journée, l'enseignant propose aux élèves de réagir corporellement aux musiques en mimant la course ou la marche.			

RANGEMENT/SORTIE
BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :