

SEMAINE 25/ 13 MARS 2017

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

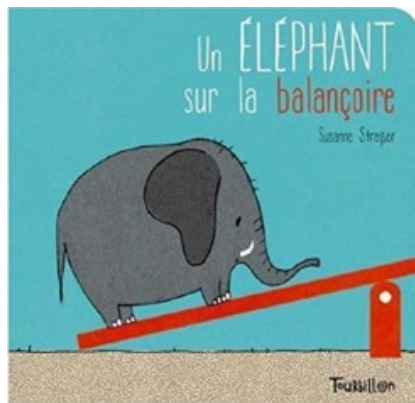
« Pour réussir à l'école, j'agis, je m'exprime, je comprends dans l'atelier

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:

Quand l'éléphant s'installe sur la balançoire, hélas, il ne se passe rien... Pas le moindre balancement, pas même un petit frémissement : la balançoire ne bouge pas. Les animaux qui passent par-là vont aider le malheureux à monter et descendre. Chaque animal s'installe en face de l'éléphant. Doucement, la balançoire s'équilibre, l'éléphant s'élève peu à peu jusqu'à... l'arrivée de l'enfant. Pouêt ! L'enfant souffle dans sa trompette et ratadam ! tout le petit monde s'envole et retombe sur l'éléphant ! Une place s'est libérée, l'enfant peut alors s'installer avec... son dinosaure de compagnie !

## 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.

L'enseignant accueille ses élèves , ils affichent leur carte de présence.

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 l'élève désigné annonce le nom de son initiale ou est aidé par le groupe.

#### 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)	ORGANISATION: individuellement
----------------	--	------------------------------------	-----------------------------------

	autonomes 2 utiliser l'espace moteur : le parcours de golf	Choisir, utiliser et savoir 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 ESPACE MOTEUR« Le parcours de golf »

Matériel:arches en légo+ cane + balles

Consigne : «Ta balle que tu pousses avec ta cane doit passer sous une arche »



<https://megganspicer.wordpress.com/2014/05/18/fore-from-5-family-fun/>

## 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 événements 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 découvre la possibilité d'**enchaîner des comportements moteurs** pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...).

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: Parcours en déséquilibre	COMPETENCE: ( <b>Activités physiques</b> )Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	--	-----------------------------

		<b>Observable</b> : se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits » ;	
Fiche 4 Je fais un parcours			

## REGROUPEMENT 1:

### PROGRAMMES 2015 :

L'école demande régulièrement aux élèves d'évoquer, c'est-à-dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...). Ces situations d'évocation entraînent les élèves à mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, elles leur offrent un moyen de s'entraîner à s'exprimer de manière de plus en plus explicite.

<b>TEMPS:</b>  6 mn	<b>ACTIVITE:</b> Raconter à la marionnette la séance d'EPS Apprendre la chanson « Balançoire et toboggan »	<b>COMPETENCE:</b> (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, <b>décrire, évoquer</b> , expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.  <b>Observables :</b> relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique... ;	<b>ORGANISATION:</b> 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 nécessaires pour l'équilibre. Puis ils chantent la nouvelle chanson.

#### Chanson

#### Balançoire et toboggan

Balançoire toboggan

Ca monte et ça descend !

Balançoire, toboggan

Ca monte et ça descend !

Ca fait rire les enfants,

Ca fait peur en même temps !

Ca fait rire les enfants,

Ca fait peur en même temps !

<https://youtu.be/KBSTbpT7fHc>

# 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 Fabriquer sa casquette de loup	<b>1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis. <b>Observable :</b> 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
<b>ATELIER 1 « Je complète mon imagier »</b> Support: imagier Matériel: images se balancer-traverser-la planche-les bras-la tête+ 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» <i>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</i>			
<b>ATELIER 2 « Je découpe les dents de ma casquette loup»</b> Support: - Matériel: boîtes de chaussures/ ou casquette dépliée +gouaches jaune, rouge, bleu, vert en fonction de la couleur choisie par l'enfant+ paire de ciseaux Consigne: « Tu découpes les dents de ton loup comme le modèle»			

# RECREATION:

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

# REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, **équilibrer**, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une souris d'ordinateur, agir sur une tablette numérique...

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	reproduire la situation d'équilibre du livre	<b>(Explorer le monde)</b> Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques	collective

		spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	
<p>LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI: : L'enseignant lit le livre « Un éléphant sur une balançoire». Puis il apporte un mini balançoire ( planchette marquée d'un trait au milieu + crayon/pivot ou vraie balance) et des figurines ou objets (selon ce qu'on possède) et demande « Comment équilibrer la planche de façon à ce qu'on puisse se balancer ? »</p> <p>VENDREDI:Lecture du livre « Un éléphant sur une balançoire» .L'enseignant dit : « Vous savez comment équilibrer la balançoire, il faut que les deux parties soient à la même hauteur, vous pourrez le faire avec votre famille» .Lecture du cahier de liaison.</p>			

## 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 **langage**, dans la diversité de ses usages, a **une place importante** dans ce processus.

<b>TEMPS:</b>  45 mn  et après la sieste, selon les élèves.	<b>ACTIVITES:</b>  1 Comparer des poids et anticiper sur les équilibres (IM logico-maths/kinesthésique)  2 Finaliser son déguisement (IM visuelle)	<b>COMPETENCE:</b>  ( Activités physiques)ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir	<b>ORGANISATION:</b>  atelier 1 avec enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
---	--	---	--

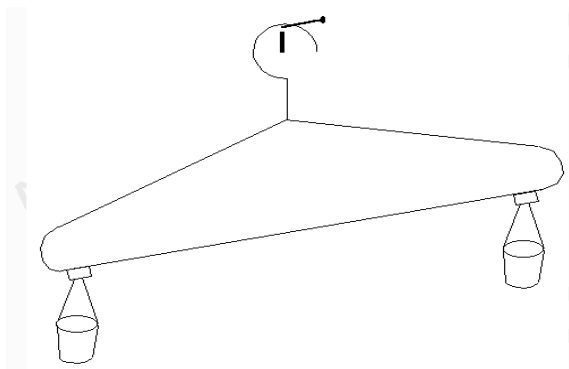
#### ATELIER 1 « Je trouve le bon équilibre»

Support: -

Matériel: 3 paires d'objets de même poids(exemple voir fiche pdf proposée par le site La main à la pâte)+ un cintre par élève avec système balance voir photo ci-dessus + légos de différentes tailles

Consigne: étape 1 « Voici des objets, tu dois trouver quels sont les objets qui ont le même poids en les portant » *Les élèves forment les paires.*

étape 2 « Voici ta balançoire, amuse toi à mettre des légos pour les balancer »



étape 3 :« Tu me montres avec tes bras comment la balançoire doit être pour faire le bon équilibre »

étape 4 : « Je te mets deux gros légos, tu dois trouver le nombre de petits légos à mettre pour équilibrer ta balançoire »

étape 5 : « Tu dessines ta balançoire avec les légos dans ton cahier de dessin ».

#### ATELIER 2 « Je termine mon déguisement de loup»

Support: t-shirt teinté cerné de noir et peint

Matériel: -

Consigne: -

RANGEMENT/SORTIE  
SIESTE  
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES  
REGROUPEMENT 3

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Jeu d'équilibre	COMPETENCE: Explorer le monde Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	ORGANISATION: collective
-----------------	------------------------------	---	-----------------------------

Les élèves jouent en autonomie avec planchette et objets

RANGEMENT/SORTIE  
BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :