

SEMAINE 24/ 6 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:

Deux amis jouent aux voitures, un troisième arrive pour proposer une partie de ballon. Mais est-il toujours facile de partager les jeux et les amis ? Et que gagne-t-on à vouloir à tout prix préserver son exclusivité ? Une histoire sans parole, tendre et perspicace sur le thème de l'amitié, du partage et du vivre ensemble.

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 autonomes 2 utiliser l'espace moteur : le parcours de golf	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions	ORGANISATION: individuellement
----------------	---	---	-----------------------------------

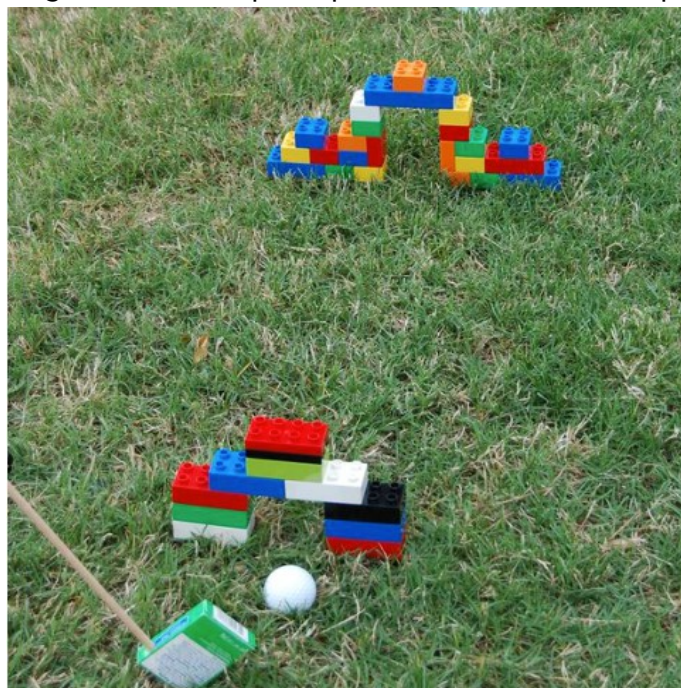
1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.

(retrouver les activités de manipulation et d'exploration sur le blog)

2 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 de balle	COMPETENCE: (Activités physiques)courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	ORGANISATION: collective
-----------------	--------------------------------	--	-----------------------------

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.

TEMPS: 6 mn	ACTIVITE: Raconter à la marionnette la séance d'EPS Apprendre la chanson « Mon petit ballon »	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 : relater une succession d'actions pour décrire un parcours, une procédure, une technique... ;	ORGANISATION: 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 lancer. Puis ils chantent la nouvelle chanson.

Chanson

Mon petit ballon

Mon petit ballon reste dans ma menotte,
Mon petit ballon va-t'en en bas,
Mon petit ballon reste dans ma menotte,
Mon petit ballon va-t'en en haut.
Et hop là.

<http://www.mamalisa.com/?t=fs&p=3010>

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'écriture-lire au cycle 2.

TEMPS: 24-30 mn	ACTIVITES: 1 Utiliser un imagier 2 Fabriquer sa casquette de loup 3 Cartes de nomenclature sur le corps humain.	MPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis. Observable :	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 en autonomie atelier 3 supervisé par l'atsem
-------------------------------	---	---	---

		<p>s'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières ;</p>	
		<p>2 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)Découvrir le principe alphabétique. Reconnaître les lettres de l'alphabet. Observable : identifier des mots, en prenant appui sur la longueur, les lettres et leur ordre.</p>	

ATELIER 1 « Je complète mon imagier »

Support: imagier

Matériel: images le ballon- la balle- rouler- lancer- la main- les doigts+ 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 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 »

ATELIER 3 « J'associe les cartes sur le corps humain»

Support: -

Matériel: cartes de nomenclatures sur le corps humain imprimé en deux exemplaires.

Consigne:

Les cartes de nomenclatures peuvent servir pour de nombreux activités, l'objectif principal est de reconnaître et nommer les objets, mais aussi de permettre d'associer le mot à l'image pour un enfant qui débute son apprentissage de l'écriture-lecture.

Présenter les cartes de nomenclature sur le corps humain. Voir le lien vers le travail de Fofy. Le brevet vous aide à la présentation des cartes et la planche de Fofy peut servir d'auto-correction.

L'enfant doit aligner les cartes de gauche à droite.

Pour poursuivre l'activité à l'accueil, dès le mardi, les élèves pourront compléter l'imagier et utiliser les étiquettes en cursive de l'imagier.

RECREATION:

TEMPS:	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre à coopérer en	ORGANISATION: collective
---------------	--	---	------------------------------------

30 mn		participant à des jeux	
-------	--	------------------------	--

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, dans des moments d'apprentissages structurés, traiter des mots renvoyant à l'espace, au temps, etc. Ces activités invisibles aux yeux de tout observateur sont cruciales.

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**.

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports)	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.	ORGANISATION: collective
---------------------	--	---	-----------------------------

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI: : L'enseignant propose de raconter collectivement le livre « Ballon ! ». Il s'agit d'imaginer à partir des images les pensées et les dialogues des petits chats.
VENDREDI: Récit collectif du livre « Ballon ! ». L'enseignant dit : « Vous connaissez bien ce livre, je pense que vous êtes maintenant capable de raconter cette histoire sans les images à votre famille ». 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 langage, dans la diversité de ses usages, a **une place importante** dans ce processus.

TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES: 1 Lancer sa balle en suivant les indications verbales du copain (IM interpersonnelle/verbale/kinesthésique)	COMPETENCE: (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	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant atelier 2 en autonomie atelier 3 supervisé par l'atsem
	2 Peindre son t-shirt loup en utilisant la technique des traits de Keith Haring (IM visuelle)		
	3 Saute qui peut : sauter comme les animaux décrits sur les images. (IM verbale/kinesthésique)		

ATELIER 1 « Je lance ma balle comme le copain me le dit »

Support: -

Matériel: balles +8 fiches de postures de lancer+ espace moteur avec seaux + cahier de dessin+ crayon à papier+ gomme.

Consigne: étape 1 « Nous regardons ensemble les cartes du jeu de lancer, nous les décrivons ensemble »

étape 2 « Comme tu l'as vu dans les peintures de Mr Haring ou bien sur les cartes de ce jeu, pour dessiner quelque chose qui bouge, il faut faire des petits traits, tu vas te dessiner dans ton cahier de dessin quand tu lances ta balle et tu feras comme Mr Haring pour montrer que tu bouges »
Chaque élève du groupe est à la fois acteur et indicateur en étape 2.
Des œuvres d'Haring sont à nouveau observées pour rappeler comment il indique le mouvement.
Les élèves peuvent dessiner plusieurs fois dans leur cahier de dessin, peuvent utiliser la gomme pour rectifier comme lors des séances précédentes.

ATELIER 2 « Je peins des traits sur mon déguisement de loup»
 Support: t-shirt teinté et cerné de noir
 Matériel: gouache noire + pinceau
 Consigne: « Comme tu l'as vu sur les tableaux de Mr Haring, tu peins des traits qui montrent que tu bouges »

ATELIER 3 « Je saute comme le montre les animaux»

Support: -

Matériel: des photos d'animaux qui sautent : cheval, kangourou, grenouille, lièvre ; des cerceaux des lattes, des briques, des tapis, un plinth.

Consigne:

étape 1 J'observe « Nous regardons ensemble les photographies des animaux qui sautent. Les amener à trouver le point commun entre les différentes images : ce sont des animaux qui sautent. Décrire avec les élèves la forme du corps des animaux pdt le saut. ont été cartes du jeu de lancer, nous les décrivons ensemble »

étape 2 Je vis le geste avec mon corps « Tu vas sauter à pied joints comme les grenouilles. »

Atelier 1 : sauter à pieds joints par-dessus des petits obstacles, style briques plastiques, positionnées en ligne droite.

Atelier 2 : sauter par-dessus des lattes positionnées ligne droite très rapprochées.

Atelier 3 : sauter dans des cerceaux positionnés en ligne droite.

étape 3 Je manipule « Tu vas réaliser un parcours à l'aide du petit matériel proposé (petits personnages, des Légos, des Kaplas, des petits anneaux). Puis, un camarade le testera avec son personnage ».

Terminer la séance en traçant un obstacle au tableau. Demander aux élèves de faire sauter la craie au-dessus de l'obstacle afin de visualiser sa représentation. Nous regardons ensemble les photographies des animaux qui sautent. Introduire le mot PONT.

RANGEMENT/SORTIE
 SIESTE
 REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
 REGROUPEMENT 3

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: Fabrication d'arches pour le jeu de golf en atelier autonome	COMPETENCE: Explorer le monde Réaliser des constructions	ORGANISATION: collective
Les élèves fabriquent des arches pour leur jeu de golf.			

PLANNING/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :