

SEMAINE 26/ 20 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: Permettre d'affiner son habileté motrice dans l'alternance mobile-immobile à travers un jeu de course puis un parcours codé par ses pairs

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:

Il y a un ours sur ma chaise. Il est si énorme que je n'ai plus de place du tout ! J'ai tout essayé pour tenter de le faire partir, même de lui faire peur ! Mais il refuse de bouger ! Comment faire pour que ce malpoli accepte de s'en aller ?

ACCUEIL :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

L'écrit transmet, donne ou **rappelle des informations** et fait imaginer : il a des incidences cognitives sur celui qui le lit. À l'école maternelle, les enfants le découvrent en utilisant divers supports (livres variés, affiches, **lettres**, messages électroniques ou téléphoniques, **étiquettes**, etc.)

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 le groupe annonce le prénom de l'élève.

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 : les échasses	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	ORGANISATION: individuellement
----------------	---	--	-----------------------------------

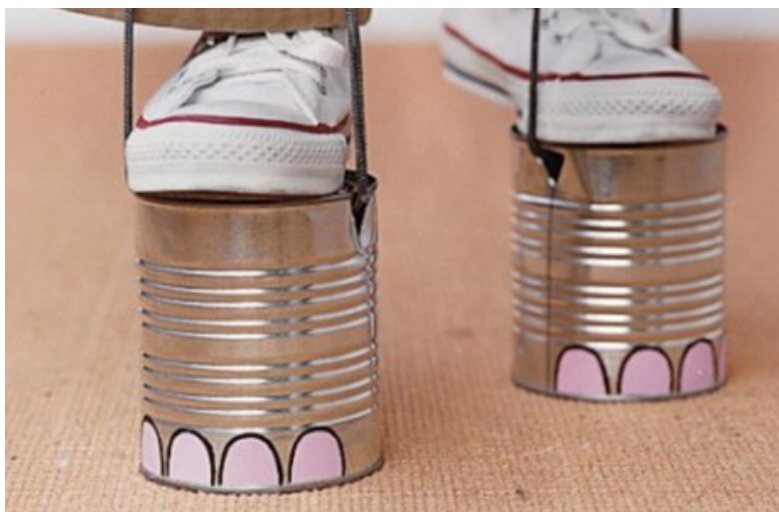
1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.

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

2 ESPACE MOTEUR« Les échasses »

Matériel:échasses ou boites de conservez percées avec ficelles (plusieurs paires)

Consigne : -



<http://www.hellocoton.fr/bebe-enfant-diy-des-echasses-pattes-d-elephant-10140876>

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 . Par sa participation, l'enfant acquiert le **goût** des activités collectives. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à **leur faire comprendre le sens des efforts demandés** et à leur faire percevoir les progrès réalisés.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: Jeu de poursuite avec chaises	COMPETENCE: (Activités physiques) <u>courir</u> , sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Observable : s'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun ;	ORGANISATION: collective
-----------------	--	--	-----------------------------

Fiche 4 Jeu de l'ours

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:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
--------	-----------	-------------	---------------

6 mn	Raconter à la marionnette la séance d'EPS Apprendre la chanson « Balançoire et toboggan »	(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 nécessaires pour l'équilibre. Puis ils chantent la nouvelle chanson.

Chanson

Monsieur Ours réveille-toi

Monsieur l'ours réveille-toi
 Tu as bien trop dormi comme ça
 Au bout de trois , réveille-toi
 Un, deux, trois
 Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors
 Ron,ron je dors !
 Monsieur l'ours réveille-toi
 Tu as bien trop dormi comme ça
 Au bout de trois , réveille-toi
 Un, deux, trois
 Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors
 Grrr, je sors !

<https://www.youtube.com/watch?v=Ru5HYP-vuEg>

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 Raconter son	COMPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'atsem atelier 2 supervisé par
--------------------	---	---	---

	carnaval en groupe conversationnel	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 ;	l'enseignant
--	---------------------------------------	---	--------------

ATELIER 1 « Je complète mon imagier »
Support: imagier
Matériel: images grimper-la chaise-attraper-debout-assis-les fesses + 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'adulte 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 parle avec mon groupe pour évoquer le carnaval»
Support: -
Matériel: photos du carnaval
Consigne: « Maintenant que vous avez participé au carnaval, nous regardons les photos ensemble et vous racontez tout ce dont vous vous souvenez»
L'enseignant s'attache à faire évoquer trois aspects de cet événement : le déguisement, le défilé et la participation des parents.

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: dire ce qu'il aurait fait à la place de tel personnage à un moment clé de l'histoire	COMPETENCE: (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 lit le livre « Un ours sur ma chaise». Puis il demande aux élèves quels sont les personnages du livre. Chaque jour, il demande à un élève ce qu'il aurait fait à la place de la souris.

VENDREDI:Lecture du livre « Un ours sur ma chaise» .L'enseignant dit : « Nous avons trouvé des solutions pour récupérer la chaise pour la souris, saurez-vous demander à votre famille ce qu'elle aurait fait ? » .Lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :

Les activités physiques aident à construire leur latéralité, **l'image orientée de leur propre corps** et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	1 Se dessiner assis et debout dans le cahier de dessin et en peinture comme l'artiste Bortusk Leer (IM visuelle/kinesthésique) 2 Jouer au loto des ours assis-debout (IM lnaturaliste)	(Activités physiques) courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	atelier 1 avec enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem

ATELIER 1 « Je me dessine assis et debout»

Support: feuille de papier journal/ cahier de dessin-

Matériel: crayon+gomme+gouaches couleurs de l'artiste+pinceau

Consigne: étape 1 « Pour jouer à notre jeu de poursuite L'ours et la chaise, tu as couru en étant debout et tu devais être assis pour ne pas être attrapé, tu peux me montrer ? »

Les élèves miment les positions.

étape 2 « Tu vas dessiner dans ton cahier de dessin quand tu es debout et quand tu es assis»

Les élèves et l'enseignant détaille les parties du corps et observent les jambes quand l'enfant est assis, observent qu'on est assis sur les fesses.

étape 3 :« Tu vas maintenant te dessiner debout en peinture ,voici des bonhommes peints par Mr Leer, qu'est-ce que tu vois ? »

Le groupe observe un ou plusieurs tableaux de l'artiste, ils remarquent la manière de cerner en noir comme Keith Haring qu'ils connaissent.L'enseignant explique que l'artiste utilise du papier journal collé sur les murs.

ATELIER 2 « Je joue au loto des ours»

Support: -

Matériel: jeu de loto avec photos d'ours assis ou debout (tableau de 4 images par élève)

Consigne: « Nous jouons au loto, lorsque je vous montre la carte, tu dis si l'ours est assis ou debout »

RANGEMENT/SORTIE
SIESTE
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
REGROUPEMENT 3

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	Diaporama Oeuvres Leer	(Activités artistiques) Décrire une image	collective
Observer les peintures de Leer et décrire les positions de ses personnages			

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :