

SEMAINE 27/ 27 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:

Ce jour-là, Escarville et Chaboudo se promenaient dans le désert. Et dans le désert, il n'y avait rien. Rien, sauf...une tache bleue, au loin. Ils s'approchèrent : c'était une chaise. C'est fou ce qu'on peut faire avec une chaise bleue.

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.

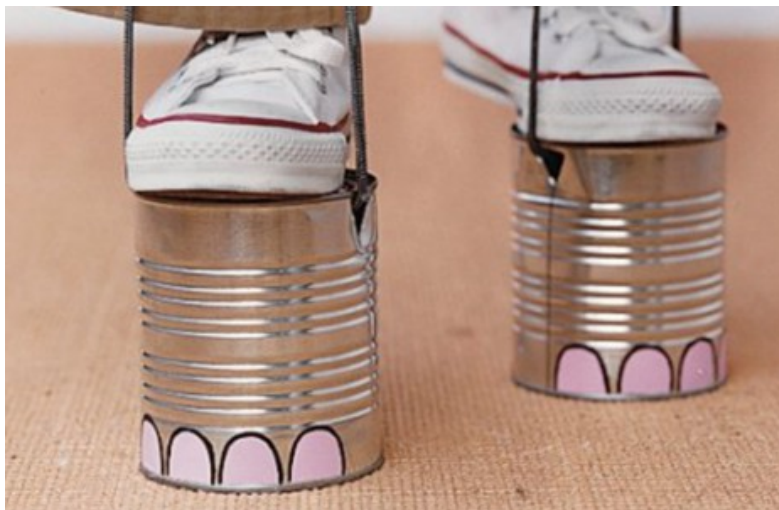
TEMPS: 20mn	ACTIVITE: 1 participer aux ateliers autonomes 2 utiliser l'espace moteur : les échasses	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	ORGANISATION: individuellement
-----------------------	--	---	--

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 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 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.**

Les séances d'EPS doivent être organisées en cycles de **durée suffisante** pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une **véritable exploration** et permette la construction de **conquêtes motrices significatives.**

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: Réaliser un parcours de chaises pour les copains	COMPETENCE: (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. Observable : oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles remettant en jeu les repères habituels	ORGANISATION: collective
-----------------	---	---	-----------------------------

Fiche 5 Le parcours je bouge-je ne bouge pas

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 « La chaise bleue »	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 nécessaires pour l'équilibre. Puis ils chantent la nouvelle chanson.

Chanson La chaise bleue

C'est une chaise bleue
Trouvée dans le désert
Avec elle ,on peut
beaucoup de choses faire
(Refrain)

<http://www.ecolepetitesection.com/article-a-danse-chez-marie-claire-chansons-116368363.html>

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 Jouer au loto des ours en autonomie	COMPETENCES: 1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et	ORGANISATION: atelier 1 supervisé par l'enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
-------------------------------	---	--	---

		précis. Observable : s'emparer du vocabulaire donné en classe et l'utiliser à bon escient dans les tâches langagières ;	
<p>ATELIER 1 « Je complète mon imagier » Support: imagier Matériel: images le parcours-avancer-le dos-le ventre- + 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'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</i></p>			
<p>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 » <i>L'atsem observe, distribue les rôles mais n'agit pas sauf en cas d'erreur</i></p>			

RECREATION:

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

REGROUPEMENT :

PROGRAMMES 2015 :

Le jeu 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. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié.

L'enseignant exerce les enfants à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage en utilisant des termes adaptés à leur âge. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il définit des **critères de réussite pour que chacun puisse situer le chemin qu'il a réalisé** et perçoive les progrès qu'il doit encore effectuer.

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: inventer une nouvelle position et la tenir 3 secondes	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 « La chaise bleue». Puis il demande que ceux qui ont une nouvelle idée pour une nouvelle position viennent la montrer à leur copain, à condition de tenir 3 secondes, c'est le groupe qui compte 1-2-3.
 VENDREDI:Lecture du livre « Une chaise bleue» .L'enseignant félicite : « Bravo, vous savez maintenant tenir sans bouger 3 secondes et plus encore , vous avez compris la différence et vous êtes capables de vous contrôler pour rester immobile , je suis très contente que nous y soyons parvenus ensemble » .Lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, **participer à la réalisation de projets communs**, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'**affirmer ses propres possibilités** d'improvisation, d'invention et de **création en utilisant son corps**.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	1 Réaliser un parcours codé pour les copains avec des chaises (IM interpersonnelle/intra personnelle/logico-maths) 2 Peindre son Bortusk Leer (IM visuelle)	(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.	atelier 1 avec enseignant atelier 2 supervisé par l'atsem
<p>ATELIER 1 « Je réalise un parcours de chaises avec les copains» Support: grande feuille+cahier de dessin Matériel: crayon+gomme+images des positions du livre+colle Consigne: étape 1 « Voici les positions d'Escarbille et Chaboudo, est-ce que vous pouvez les décrire ?» <i>Les élèves vont utiliser le vocabulaire corporel et spatial.</i> étape 2 « Pour réaliser le parcours de chaises, il faut choisir 4 positions » <i>L'enseignant laisse les élèves s'organiser, si nécessaire, il explique 2 et encore 2 ça fait 4, ou bien 1 et encore 1 et encore 2 ça fait 4, il s'assure que chaque enfant du groupe sait trouver 4 positions. Les 4 positions sont collées sur la grande feuille pour être présentée le lendemain.</i> étape 3 : « Tu dessines la position que tu préfères dans ton cahier de dessin » <i>Chaque jour, l'enseignant prend un groupe différent. Il amène les enfants à s'exprimer sur la notion de tenir sans bouger et comment y parvenir.</i></p>			
<p>ATELIER 2 « Je peins un Bortusk Leer» Support: grande feuille journal Matériel: gouaches+pinceau Consigne: « Tu connais Mr Leer, à ton tour de peindre à nouveau un bonhomme»</p>			

RANGEMENT/SORTIE Sieste REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
10 mn	Bilan de la période	1 (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis	collective
L'enseignant demande aux élèves ce qu'ils ont appris.			

PLANNING/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

ORGANIGRAMME :