

SEMAINE 6 / 9 OCTOBRE 2017
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : EXPLORER LE MONDE
« Ici, c'est mon école »

Phase d'entrainement : Je fais ma place dans mon école et je commence à la partager
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



Pour écouter l'auteur :

<https://youtu.be/aXv-WIFWmGc>

ACCUEIL:

PROGRAMMES 2015 :

L'accueil quotidien dans la salle de classe est un moyen de **sécuriser** l'enfant. **L'enseignant reconnaît en chaque enfant une personne en devenir et un interlocuteur à part entière, quel que soit son âge.**

Cartes et tableau de présence

Des photos des lieux AUTOUR de l'école sont affichées dans la cabane-repli.

PROGRAMMES 2015 :

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 découvrir la malle à jouer	(Explorer le monde) Réaliser des constructions	1 Individuellement 2 par petit groupe

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 Malle à jouer

A la manière de l'esprit de la « boîte à jouer » (projet original venu d'Angleterre) rempli de matériel, d'objets insolites ou recyclés, une malle ou « espace contenant » est mis à disposition des élèves dans la classe (dans le projet initial, la boîte se trouve dans la cour de récréation). Ce projet permet de sensibiliser au recyclage mais également de nourrir la créativité naturelle des enfants. Ce dispositif est un « facilitateur » de créativité dans la mesure où l'utilisation des ressources est libre.

L'accompagnement de l'adulte se situe dans la découverte de cette malle, l'indication des règles de sécurité et le rangement collectif auquel les enfants participent. Elle contient à la fois des rebuts (cartons, mousse, tissus, fils, cordes, planches...) mais également des objets qui vont connaître une seconde vie (téléphone, chaises abîmées, paniers...)

<http://www.laligue.org/decouvrez-la-boite-a-jouer/>

<http://www.laligue.org/wp-content/uploads/2017/04/O3-A4-ManuelUtilisationGuideAnimation-LD.pdf>

EPS:

PROGRAMMES 2015 :

L'enseignant amène l'élève à s'inscrire dans une **réalisation de groupe**

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Rondes (suite)	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical	collective

Fiche EPS 2 Nous faisons des rondes

REGROUPEMENT 1:

PROGRAMMES 2015 :

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

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...)

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn	Raconter la séance d'EPS	(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.	collective

LUNDI MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI : La marionnette veut savoir ce que les enfants ont fait en EPS, chaque jour, aidé de l'enseignant, ils s'entraînent à raconter soit en montrant (gestes : notamment tracer le cercle de la ronde) soit en parlant.

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un **temps d'appropriation** qui peut passer soit par la **reprise de processus connus**, soit par de nouvelles situations.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	1 Tracer des chemins sur son œuvre comme Gaston Chaissac	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit	atelier 1 supervisé par l'enseignant

	2 Peindre un chemin	groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.	atelier 2 supervisé par l'atsem
<p>ATELIER 1 « Je trace des chemins» Support:tableau de l'élève déjà peint comme Rutault et Arman Matériel: feutres + craies Consigne: « Tu traces des chemins en évitant les papiers que tu as collés » <i>Il s'agit de la première étape de l'oeuvre, la semaine prochaine, les élèves tracent le chemin.L'enseignant veille à éviter un empilement des papiers qui ne permettrait pas un tracé ensuite.</i></p>			
<p>ATELIER 2 « Je peins des chemins» Support: grande feuille individuelle avec gommettes collées Matériel:pinceaux+gouaches Consigne: « Tu peins un chemin en évitant les gommettes»</p>			

RECREATION:

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

REGROUPEMENT 2:

PROGRAMMES 2015 :

L'école maternelle occupe une place privilégiée pour leur offrir une **fréquentation de la langue de l'écrit**, très différente de l'oral de communication.

TEMPS: 15 mn	ACTIVITE: écouter un livre	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	ORGANISATION: collective
<p>LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI : lecture de l'album « Ici c'est chez moi» . Le vendredi, présentation et lecture du cahier de liaison.</p>			

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :L'enseignant conduit les enfants à **observer** les différentes manifestations de la vie animale et végétale.Les questions de la protection du vivant et de son environnement sont abordées dans le cadre d'une découverte de différents milieux, par une initiation **concrète à une attitude responsable**.

TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES 1 Faire sa cabane et y faire rentrer ses copains (IM logico-maths/naturaliste)	COMPETENCE: (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à	ORGANISATION: atelier 1 avec enseignant
---	--	--	---

	2 Jouer ensemble avec la malle à jouer (IM interpersonnelle/kinesthésique)	une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner ...)	atelier 2 en autonomie supervisé par l'atsem
--	--	---	--

ATELIER 1 « Je fabrique ma cabane et je la partage avec mes copains »

Support: -

Matériel: bouts de bois, feuilles, cailloux trouvés la semaine précédente+ album Ici, c'est chez moi

Consignes: Etape 1 « Le petit garçon de l'histoire a tracé son espace , on peut dire que c'est sa cabane , lui seul peut y aller, c'est fermé, voici ce que nous avons trié et ramassé, tu peux utiliser ce que tu veux pour faire ta cabane comme lui qui doit être fermée »

L'enseignant laisse les enfants chercher et penser à mettre au sol les matériaux pour se faire un espace clos. Selon les créations, il interroge « est-ce fermé ? » « Est-ce que tu peux être dans ta cabane ? » Les notions dedans et dehors sont abordées mais aussi grand ou petit.

Etape 2 « Tu as fait une cabane fermée et tu peux être dedans, bravo, et si maintenant les copains venaient chez toi et toi tu allais chez eux»

L'enseignant propose de tester les cabanes et leur capacité à recevoir beaucoup de copains.

Dans la semaine, chaque enfant colle la photo de sa cabane dans son **carnet de voyage**.

ATELIER 2 « J'utilise la malle à jouer »

Support: -

Matériel:malle à jouer

Consigne: « Voici la malle à jouer, tu peux prendre tout ce que tu veux pour jouer, aucun des objets ne peut servir à faire mal»

Aucune consigne d'utilisation n'est donnée, un espace doit être dédié et matérialisé (bancs ou scotch au sol) pour l'utilisation de la malle à jouer. La semaine prochaine, un défi cabane sera organisé suite à cette première semaine de découverte.

RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE
SIESTE
REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES
REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE
RANGEMENT/SORTIE
BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS: