

SEMAINE 25/ 26 MARS 2018

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

« Ici et ailleurs, nous jouons »

Phase d'entraînement : Connaître les nombres 1,2,3 pour construire une tour aussi grande que le modèle

PROGRAMMES 2015 :

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et **alimente tous les domaines d'apprentissages**. Il 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. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, **jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société**, jeux fabriqués et inventés, etc. 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. **Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.**

LE LIVRE DE LA SEMAINE



ACCUEIL:

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.

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.

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 dit le prénom de l'élève désigné.

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.

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	(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	1 Individuellement 2 selon la taille de la table
1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle. <i>(retrouver les activités de manipulation et d'exploration sur le blog)</i>			

EPS:

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn		(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective

REGROUPEMENT 1:

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn			collective
LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI : Projet d'échange de jeux avec les correspondants ou d'une rencontre. Préparation du carnaval sur le thème Formes et couleurs.			

ATELIERS 1:

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
	Bilan déguisement +		atelier 1

24-30 mn	projet jeux		supervisé par l'enseignant et l'atsem
<p><i>Finalisation de son déguisement. Préparer une rencontre jeu (avec la maison de retraite par exemple pour expliquer et jouer avec d'autres adultes)</i></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 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
15 mn		(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	collective
<p>LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour l'écoute du livre « Moi grand toi petit» . Le vendredi lecture du cahier de liaison</p>			

ATELIERS 2:

<p>PROGRAMMES 2015 : La comparaison des collections et la production d'une collection de même cardinal qu'une autre sont des activités essentielles pour l'apprentissage du nombre. Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères : forme, longueur, masse, contenance essentiellement.</p>			
TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Jouer au jeu des cubes Moi grand toi petit (IM kinesthésique/ logico-maths)	<p>(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance</p> <p>Observable : comparer deux objets selon une seule de ces grandeurs (lorsque cela est possible) en ayant recours à un troisième objet</p>	atelier avec enseignant

		de référence pour pouvoir faire cette comparaison ;	
	Ranger les familles du plus grand au plus petit (IM naturaliste)		atelier avec atsem
<p>ATELIER 1« Nous jouons au jeu des cubes moi grand toi petit» Support: - Matériel: jeu de cubes + dé à 3 Consigne: « Tu vas apprendre à jouer avec tes copains au jeu des cubes , tu pourras y jouer avec ta famille en lui expliquant»</p> <p><i>Chaque semaine, les enfants sont amenés à expliquer dans le carnet de voyage le jeu qu'ils ont appris, où ils peuvent y jouer et avec qui.</i></p>			
<p>ATELIER 2« Je range la famille du plus petit au plus grand » Support: - Matériel: cartes familles animaux (papa, maman, bébé) Consigne: « Voici la famille chat, tu ranges du plus petit au plus grand »</p>			

<p>RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:</p>
OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS: