

SEMAINES 23 et 24/ 12 MARS - 19 MARS 2018

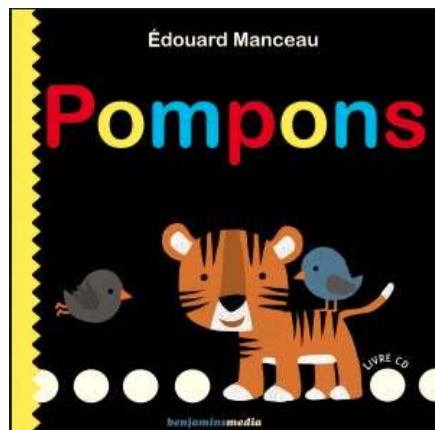
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

« Ici et ailleurs, nous jouons »

Phase de découverte/ de référence : Découvrir, apprendre et jouer au loto sonore des nombres

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 DES DEUX SEMAINES

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) Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Observables : - Reproduire un modèle simple en 3D.	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.

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

Utiliser à deux les jeux des deux premières semaines. Jouer le rôle du meneur de jeu.

Jeux de construction : réaliser une tour la plus haute, réaliser une construction en 3D avec des Légos, clips, Kaplas ,....

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 :			
Dans l'apprentissage du nombre à l'école maternelle, il convient de faire construire le nombre pour			

exprimer **les quantités**

Très tôt, les jeunes enfants discernent **intuitivement des formes** (carré, triangle...) et des grandeurs (longueur, contenance, masse, aire...).

Par ailleurs, dès la petite section, les enfants sont invités à **organiser des suites d'objets** en fonction de critères de formes et de couleurs ; les **premiers algorithmes** qui leur sont proposés sont simples.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	Fabrication de son chapeau forme et couleur	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Observables : <ul style="list-style-type: none">- Reconnaître un rythme dans une suite organisée,- Continuer cette suite,- Inventer des rythmes de plus en plus compliqués.	atelier 1 supervisé par l'enseignant et l'atsem

Semaine 23 et 24

Réaliser un algorithme ternaire simple et poursuivre son application (A-B-C-A-B-C,....) et

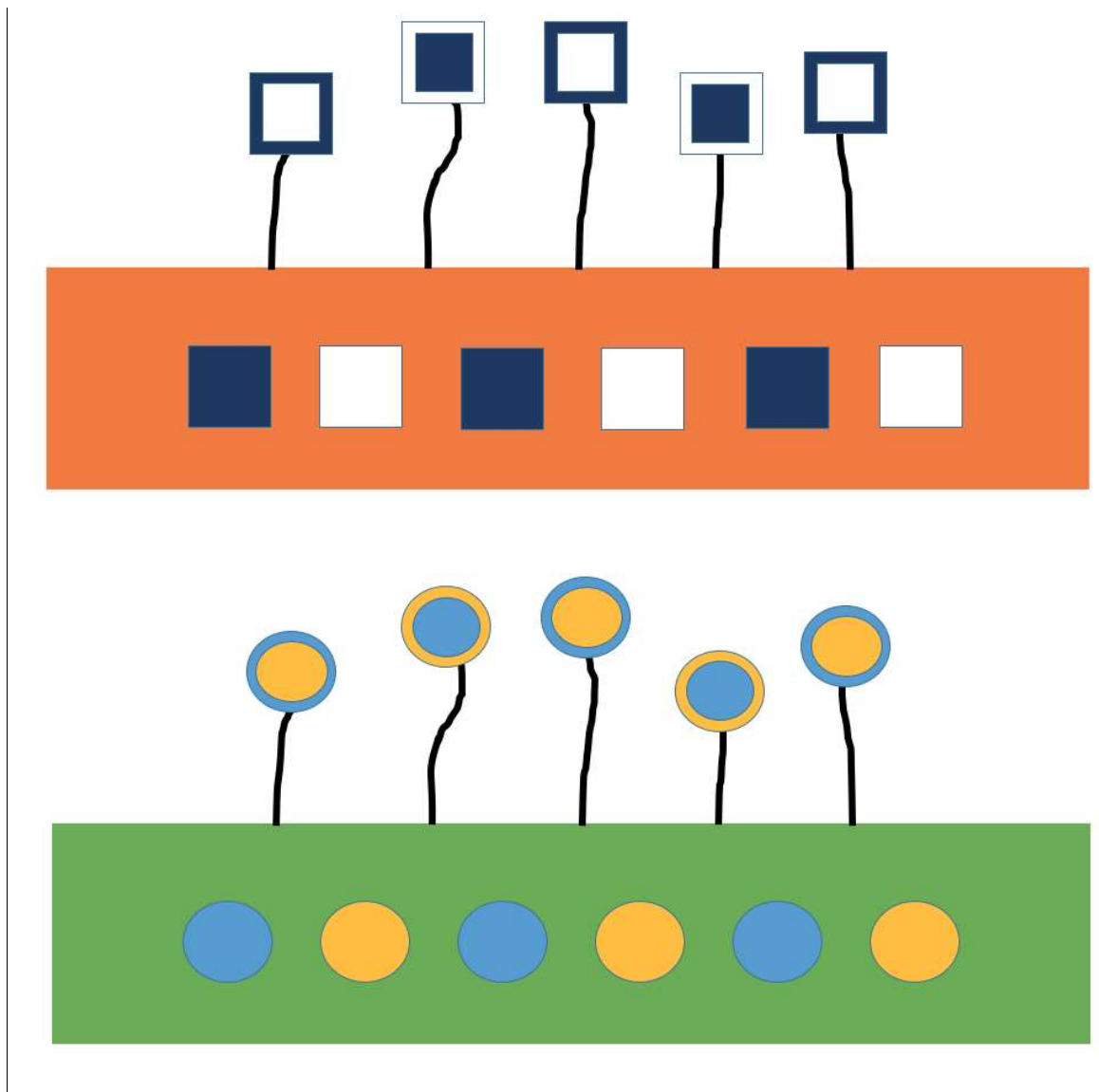
Identifier le principe d'organisation d'un algorithme complexe (A-B-B-A-B-B,A-B-B-C-C-C-B-B-A) et poursuivre son application.

Utilisation des blocs géométriques.



Propositions de chapeau couleur et forme.

Selon la forme choisie par l'enfant, il réalise son chapeau en utilisant sa couleur avec sa formule notée dans son carnet de voyage. Il colle un algorithme de deux couleurs et fait également des superpositions de formes et couleurs. Des cure-pipes noirs sont utilisés pour donner du volume à l'ensemble.



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: 15 mn	ACTIVITE:	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	ORGANISATION: collective
LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI- VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour l'écoute du livre « Pompons» . Le vendredi lecture du cahier de liaison			

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 :			
L'approche des formes planes, des objets de l'espace, des grandeurs, se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets.			
TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Jouer au jeu du loto sonore et fabriquer sa carte de loto (IM musicale/ logico-maths/ intra-personnel)	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. Observable : donner, montrer, prendre une quantité demandée d'éléments. <i>Activités de constitution et d'appariement de collections (inférieure ou égale à 10).</i>	atelier avec enseignant
	Algorithme (IM logico-maths)		atelier avec atsem
ATELIER 1« Nous jouons au jeu du loto sonore» Support: -cartes modifiées. Matériel: jeu + instrument de musique (tambourin ou triangle ou flûte ou guitare ou) Consigne: « Tu vas apprendre à jouer avec tes copains au jeu du loto sonore, tu pourras y jouer avec ta famille en lui expliquant» <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>			
ATELIER 2« Je fais un algorithme » Support: - Matériel: algorithme individuel + gommettes Consigne: « Voici l'algorithme qui est commencé, tu le finis »			

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: