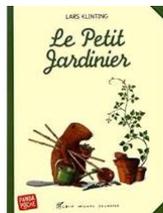


« À L'ECOLE, JE DECOUVRE LE JARDINAGE »

Participer à deux projets collectifs : un spectacle et le jardinage

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un **objectif commun les différences entre enfants** qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie

LE LIVRE DE LA SEMAINE



ACCUEIL :

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 élèves rangent leurs cartes de présence au tableau, il n'y a plus de photo.  
Je regroupe ensuite mes élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel je pointe la carte-prénom de l'élève et le groupe dit le prénom de l'élève désigné.

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. Les enfants enrichissent et développent **leurs aptitudes sensorielles**, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
20mn	1- Utiliser l'espace moteur : les seaux 2- Apprendre à coopérer en participant à des jeux	(Explorer le monde) Explorer la matière	individuellement
1- ESPACE MOTEUR « Les seaux » Matériel : cerceau pour délimiter la zone de lancement + panneau Consigne : « Pour lancer ta balle dans un des seaux, tu te places dans le cerceau » 2- Jeux libres Matériel : jeux proposés sur les tables / jeux d'imitation			

RITUEL :

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.

Un élève déplace T'Choupi qui se déplace sur la frise linéaire du mois pour indiquer le changement de jour.

EPS :

PROGRAMMES 2015 : Au sein d'une même classe, l'enseignant prend en compte dans la perspective d'un objectif commun les **différences entre enfants** qui peuvent se manifester avec une importance particulière dans les premières années de leur vie. **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 les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître**

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
30 mn	Course de vitesse	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective
Jeu « c'est mon équipe » et jeu « la balle au fond »			

## REGROUPEMENT 1 :

**PROGRAMMES 2015** : Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée, quels que soit les domaines d'apprentissage et le moment de vie de classe. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner l'envie d'apprendre et rendre les enfants autonomes intellectuellement.

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
6 mn	Lancer le dé	<b>(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)</b> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	collective

LUNDI : La maman de T'Choupi lui a donné des bulbes et des graines : observation + hypothèses quant à leur fonction  
MARDI-JEUDI : observation des mises en terre de la semaine passée, modification du tableau d'affichage graine / pas graine si besoin  
VENDREDI : conclusion du tri de la semaine passée : les graines germent et deviennent des plantes. Chaque graine différente donne une plante différente. Pour qu'une graine germe il faut du temps. Toutes les graines ne germent pas en même temps.

## RECREATION :

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

## REGROUPEMENT 2 :

**PROGRAMMES 2015** : Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager. 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	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
15 mn	regarder un livre	<b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Parler spontanément lors du regroupement	collective

LUNDI-MARDI - JEUDI : La lecture est théâtralisée pour accrocher l'attention des petits élèves. Demander aux enfants de se souvenir des instructions du manuel de jardinage (outils de jardinage, besoin de la plante)  
VENDREDI : présentation et lecture du cahier de liaison.

## REGROUPEMENT 3 :

**PROGRAMMES 2015** : Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager. 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	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
15 mn	Écouter un livre <i>Comptines</i> <i>Bilan</i>	<b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Ecouter une histoire sans interrompre l'adulte Dire de mémoire et de manière expressive des comptines Se rappeler ce qui a été fait dans la journée	collective

LUNDI-MARDI-JEUDI : Rituel du jeu de dé : 2-3-4 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs.  
VENDREDI : « réalisation d'un affichage collectif mettant en lien les images séquentielles du développement de la graine de Monsieur Louis et celle du développement d'une graine de haricot. »

## ATELIERS 1 :

**PROGRAMMES 2015** : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent un **temps d'appropriation**. Leur stabilisation nécessite de **nombreuses répétitions** dans des conditions variées.

Pour **provoquer la réflexion** des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée, quels que soit les domaines d'apprentissage et le moment de vie de classe. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner l'envie d'apprendre et **rendre les enfants autonomes intellectuellement**.

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE	ORGANISATION
45 mn + après la sieste.	1- Planter des bulbes 2- Fabriquer une boule d'herbe à suspendre (Blazy) 3- Recomposer le puzzle de la couverture 1 & 2 4- Trier des graines 5- Ranger les étapes de la vie 6- Tableau à double entrée n°2 7- Associer les paires de graines 8- Algorithme 2-2	<b>Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière</b> Reconnaitre les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image <b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>	1 : Enseignant 2 : Atsem 3 : Supervisé 4 : Autonomie 5 : Enseignant 6 : Atsem 7 : Autonomie 8 : Autonomie

### ATELIER 1 « Je plante des bulbes »

Matériel : bulbes + jardinières + terre + arrosoir + pot témoin

Déroulement :

- 1- observation des bulbes / photos de fleurs sur le sachet (couleurs, différences)
- 2- hypothèses : comment va pousser la fleur ? la fleur est-elle dans le bulbe ?
- 3- proposition de protocole : « planter » les bulbes / que faut-il pour que la fleur pousse ? (terre-eau-lumière-chaueur)
- 4- plantations : jardinière + 1 bulbe par enfant + 1 pot témoin par groupe (1 sans arrosage - 1 sans terre - 1 sans lumière - 1 sans chaleur)

*Dictée à l'adulte + photographies*

### ATELIER 2 « Je fais un pot d'herbe à suspendre en m'inspirant du travail de monsieur Blazy »

Matériel : petit pot en plastique + coton + graines de cresson + graines de lentilles + fil

Consigne : « Tu fais un pot d'herbe à suspendre »

*L'Atsem accompagne chaque étape : visionnage de la vidéo sur Blazy puis mouillage du coton puis mise des graines dans le pot et aide au moment d'accrocher le fil*

*Elle rappelle aux enfants qu'il faudra venir arroser son travail pour voir l'évolution*

### ATELIER 3 « Je recompose le puzzle de la couverture »

Support : fiche A4

Matériel : puzzle de la couverture + colle

Consigne : « Tu reconstitues le puzzle de la couverture d'abord avec modèle puis sans modèle »

### ATELIER 4 « Je trie des graines »

Support : 1 planche avec 4 cases + 1 panier de graines (haricot, maïs, tournesol, potiron)

Matériel : graines à trier

Consigne : « Tu tries des graines »

### ATELIER 5 « Je range les images pour raconter les étapes de la vie d'une plante »

Support : fiche

Matériel : images séquentielles

Consigne : « Tu ranges tes images pour raconter comment pousse la fleur de Monsieur Louis »

*L'enseignant sollicite les enfants pour émettre des hypothèses, les échanges aboutissent à l'idée de semis.*

**ATELIER 6 « Je place les cartes dans tableau double entrée »**

Support : tableau 2

Matériel : pièces pour les tableaux

Consigne : « Tu ranges tes pièces au bon endroit en respectant la forme et la couleur »

**ATELIER 7 « J'associe les paires de graines en sollicitant la vue et le toucher »**

Support : boîtes à compter

Matériel : photos des graines + graines à trier

Consigne: « Tu regardes ton modèle, tu retrouves les graines identiques et tu les ranges dans la boîte »

**ATELIER 8 « Je réalise un algorithme 2-2 »**

Support : longue bande

Matériel : étiquettes 2 fleurs

Consigne : «Tu colles tes fleurs en respectant l'alternance 2 fleurs pareilles puis 2 autres fleurs pareilles »

### **ATELIERS supplémentaires :**

**PROGRAMMES 2015 :** Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent un temps d'appropriation. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées.

L'enseignant permet à l'enfant de pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE	ORGANISATION
25-30 mn	1- Raconter (IM verbale) 2- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle)	1- <b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Pratiquer divers usages du langage oral : raconter 2- <b>(Explorer le monde)</b> Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	1 : Enseignant 2 : Atsem

**ATELIER 1 « Je raconte la photo »**

Support : album langage

Consigne : « Tu me racontes ce que tu vois, j'écris ce que tu dis »

*L'enseignant explique à chaque élève qu'il a besoin de savoir comment chacun parle pour les aider à encore mieux parler car c'est son travail, il aura auparavant fait une lecture rappel.*

**ATELIER 2 « Je joue aux ateliers autonomes »**

Matériel : tiroirs individuels

Consigne : « Tu choisis ton tiroir, tu vas à une table, tu fais seul(e) et en silence, quand tu as fini, tu ranges et remets le tiroir à sa place, tu peux prendre un autre tiroir qui est rangé »

Les règles : -je prends un tiroir dans le meuble -je m'installe à une table -je fais SEUL et en SILENCE - quand j'ai terminé, je remets le matériel dans le tiroir, vérifie avec la photo que tout est en place (complet et prêt à l'emploi) et je range le tiroir dans le meuble. - Je ne prends jamais un tiroir ni du matériel qui est déjà sorti sur une table (et qui est peut-être à quelqu'un)

Quoi d'autre ? -Je peux demander de l'aide à l'adulte pour qu'il me montre. -Je peux faire autant de fois que je veux la même activité. -Je dois laisser la classe propre dans tous les cas : donc si j'ai renversé de l'eau ou autre chose, j'éponge ou ramasse. - Si je le souhaite, je peux demander à présenter mon atelier aux camarades lors du regroupement qui suit.