

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
LES PROJETS DE LA semaine

- Egalité homme femme

ATELIERS AUTONOMES SPECIFIQUES DE LA PERIODE

- Puzzles séquentiels
- Retrouver les lettres de son prénom
- Puzzles animaux et leurs habitats
- Placer les boutons en fonction du cardinal donné (de 1 à 6)
- Transvaser du riz
- Ateliers avec la fiche nombre et les différents objets à replacer : carte main, pierres précieuses, légo
- Poissons et leurs bulles
- Machine à bonbons

NOUVEAUX 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 étudier cet album il faut les documents de CANOPE tome I et Tome II sur l'égalité filles-garçons

RESUME :

Dînette dans le tractopelle, Cristos et Mélanie Grandgirard. Dans les catalogues de jouets, les pages roses pour les filles sont bien séparées des pages bleues pour les garçons... Jusqu'au jour où le catalogue est déchiré... et recollé dans le désordre ! (cycle 1).

© Talents Hauts – www.talentshauts.fr

CE QUE NOUS ALLONS FAIRE AVEC CE LIVRE : Prévenir les stéréotypes sexués : pour leur avenir, faire en sorte que les élèves puissent choisir leur orientation et leur métier en privilégiant leurs goûts et leurs aspirations réelles.

L'objectif est de montrer aux élèves que tout le monde, filles et garçons, peut jouer à tous les jeux, tous les jouets, sans que personne ne se moque, qu'il n'y a pas d'interdit et que c'est la société qui produit des stéréotypes féminins et masculins.

ACCUEIL :

NOUVEAUX 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.

Les élèves sont accueillis par l'enseignant qui leur parle individuellement : « Bonjour Léa, bonjour Gabriel....

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les ateliers autonomes

L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages.

Les enseignants constituent un répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels (matériels didactiques, jouets, livres, jeux) pour proposer au fil du cycle un choix de situations et d'univers culturels à la fois variés et cohérents.

Le coin jeu :

Le jeu permet aux enfants d'exercer leur autonomie. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu.

L'enseignant encourage à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix.

Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés.

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé...) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel...)

TEMPS: 20mn	ACTIVITE: participer aux ateliers autonomes	COMPETENCE: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	ORGANISATION: individuellement
<ul style="list-style-type: none">• Puzzles séquentiels• Retrouver les lettres de son prénom• Puzzles animaux et leurs habitats• Placer les boutons en fonction du cardinal donné (de 1 à 6)• Ateliers avec la fiche nombre et les différents objets à replacer : carte main, pierres précieuses, légo• Poissons et leurs bulles• Machine à bonbons• Puzzles à plus de pièces			

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : Pour les plus jeunes, les premiers repères temporels sont associés aux activités récurrentes de la vie quotidienne d'où l'importance d'une organisation régulière et de rituels qui marquent les passages d'un moment à un autre.

REGROUPEMENT 0 :

NOUVEAUX 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.

TEMPS : 5-6 mn	ACTIVITE :	COMPETENCE : (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : décrire	ORGANISATION : collective
LUNDI-MARDI -JEUDI-VENDREDI : Chaque jour, l'enseignant fait l'appel et affiche l'étiquette prénom de l'enfant présent. Un élève est tiré au hasard, il va compter des absents, essayer de reconnaître les prénoms des camarades sur l'étiquette prénom des absents, et construire la tour des absents pour dénombrer les absents			



On rappelle le déroulement de la matinée.

EPS :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : À travers les activités physiques vécues à l'école, les enfants apprennent à mieux **connaître et maîtriser leur corps**.

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: 30 mn	ACTIVITE:	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique) Coordonner ses gestes et ses déplacements	ORGANISATION: Demi groupe avec ASEM
-----------------	-----------	---	--

Jouer à un jeu de société grandeur nature

Matériel :

- cerceaux
- 4 gros dé avec **les valeurs 1 2 et 3 en constellation**
- une craie

Disposition,

8 élèves (4 binômes)

Répartir les cerceaux dans la salle.

Dans les cerceaux mettre 1 2 ou 3 objets

Faire des binômes. Un enfant sera dans le circuit et l'autre lancera le dé.

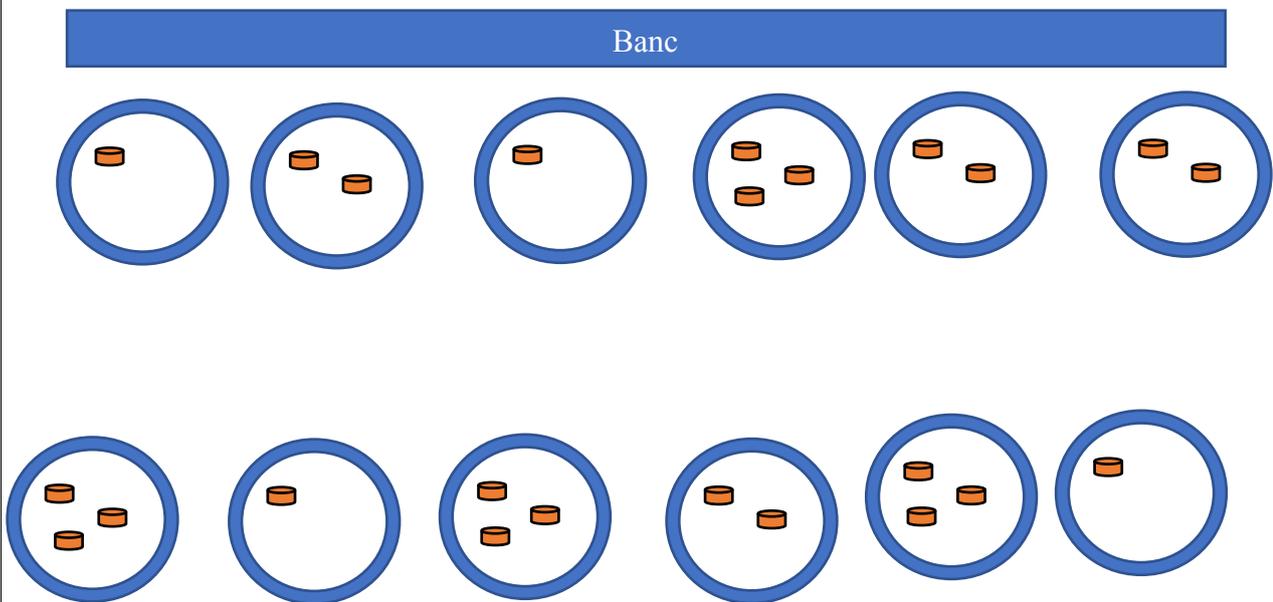
Les enfants qui se déplacent dans le jeu sont d'abord avec leur binôme qui a le dé assis sur un banc.

Chacun leur tous les enfants qui ne sont pas dans le circuit lancent le dé et placent leur binôme à l'endroit où le nombre d'objet correspond à la constellation. Les enfants du binôme doivent se mettre d'accord. LE lanceur de dé retourne s'asseoir sur le banc.

Consignes :

Tu vas jouer à un jeu de société, Tu fonctionnes en binôme, un d'entre vous est dans le circuit et l'autre lance le dé. Le but est de se déplacer en respectant la quantité donnée par le dé. Celui qui lance le dé retourne s'asseoir en attendant qu'un autre binôme joue. Quand tous les lanceurs sont revenus on vérifie.

Avantage : pas de parasitage du comptage de cases



REGROUPEMENT 1:

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :L'enfant trouve sa place dans le groupe, se fait reconnaître comme une personne à part entière

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE:	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	ORGANISATION: Demi groupe avec l'enseignante
-----------------	-----------	---	---

LUNDI-MARDI JEUDI-VENDREDI : Animations autour de l'album de la semaine

Matériel :

- Dinette dans le tractopelle
- Catalogues de jouets de noel

ÉTAPE 1 : DISCUSSION AVEC LES ÉLÈVES ET QUESTIONNAIRE SUR LES JOUETS (VOIR ANNEXE)

Discussion : demander aux élèves de nommer les jouets qu'ils aiment. Noter au tableau tous les jouets nommés. Relire la liste et leur demander qui joue avec ces jouets.

Selon l'âge des élèves, écrire le mot « fille » ou « garçon » ou « filles/garçons » ; ou « F » ; « G » ou « F/G » ; ou encore un symbole comme :



Chaque classement peut susciter une discussion.

ÉTAPE 2 : INVENTAIRE DES JEUX ET JOUETS DE LA CLASSE

Pour les PS/MS/GS, énumérer les jeux et jouets de la classe et procéder de la même façon que pour l'étape 1.

RECREATION :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :L'accueil, les récréations, l'accompagnement des moments de repos, de sieste, d'hygiène sont des temps d'éducation à part entière. Ils sont organisés dans cette perspective par les adultes qui en ont la responsabilité et qui donnent des repères sécurisants aux jeunes enfants.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre en jouant	ORGANISATION: collective
Utilisation des engins roulants à la récréation			

Ateliers 1 :

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCES:	ORGANISATION:
20-25mn	Discuter à partir d'un catalogue de jouets	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.	atelier 1 supervisé par l'enseignant ou ASEM
	Jeu de l'escalier par itération	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Avec un nombre	atelier 2 supervisé par l'ATSEM ou enseignant
	Tu vas mettre autant de pierre précieuses qu'il faut : correspondance nombre de doigt (collection témoin) et quantité de pierres	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Avec la main	atelier 3 supervisé par la stagiaire
ATELIER 1 «discuter à partir d'un catalogue de jouets»			
<p>Support: - Matériel: catalogue de jouets Dispositif : Laisser les élèves les consulter et demander s'il y a des pages pour les filles, des pages pour les garçons ou des pages pour les filles et pour les garçons. Leur demander à quoi ils voient que ce sont des jouets pour les filles (réponse attendue : pages roses !), pour les garçons (pages bleues !) ou pour les deux (violette ou autres couleurs). Questionnaire sur les jouets (voir tableau en annexe du livre sur l'égalité de CANOPE). À partir du relevé des jouets noté au tableau, demander ensuite à chaque élève de remplir, individuellement, le questionnaire. Ce moment permettra aux élèves d'exprimer leur choix sans se confronter à la norme de la classe.</p>			
ATELIER 2 «Le jeu de l'escalier »			
<p>Support: - http://primaths.fr/outils%20petits/escalier.html Matériel: des briques une bassine par participant Dispositif : l'adulte va travailler en binôme avec un enfant, mais il prend un petit groupe pour que les autres comprennent le jeu. Il change de partenaire jusqu'à avoir fait un petit escalier de 4 marches comme dans le modèle ce dessous</p>			

— Aujourd'hui, nous allons encore faire des escaliers, mais il va falloir se mettre à deux pour faire un escalier. Je vais vous montrer.

Lori, tu veux bien jouer avec moi ?

— Oui.

— Alors, c'est à toi de jouer, tu choisis une brique, tu mets ta brique dans la bassine pour que tout le monde voie bien...



... puis tu poses ta brique sur la table. C'est la première marche de notre escalier.



— Maintenant, c'est à moi de jouer. Il faut que je fasse une marche juste

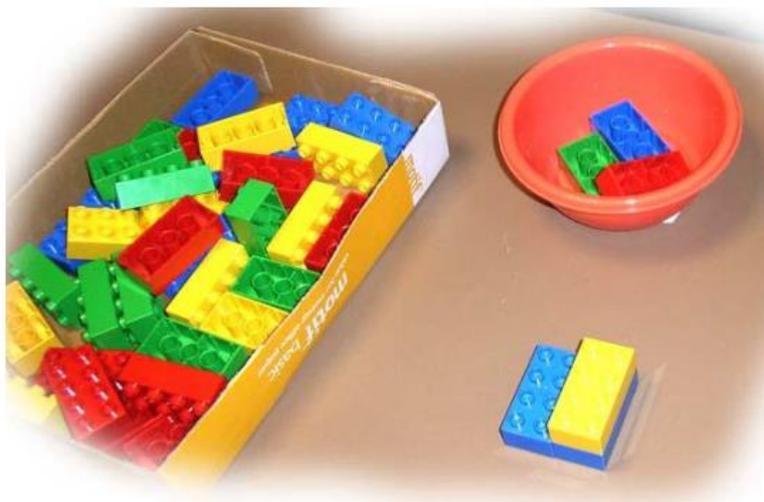
un peu plus haute pour faire un bel escalier.

Je mets des briques dans la bassine...



... puis je les pose pour faire une autre marche de l'escalier.

Voilà, j'ai réussi... je vois que tu as vite compris, Lori, tu as déjà choisi tes briques, et bien pose les sur la table pour voir si ça fait une marche juste comme il faut.



— Bravo, tu as réussi, c'est à moi de jouer, je choisis mes briques...

— Ah, je n'ai pas fait bien attention, j'ai pris trop de briques, ma marche est trop haute. Notre escalier s'arrête là. La prochaine fois je ferai plus attention.

Nicolas et Ségolène, vous avez bien vu comment on joue ?

Vous voulez faire un escalier maintenant ?



Quelques remarques :

Le jeu est coopératif, on réussit ensemble un escalier plus ou moins grand, chaque joueur a le droit de conseiller son partenaire, mais pas de prendre les briques à sa place. Peu importe qui rate la dernière marche... ce qui finit toujours par se produire.

La bassine est importante : si on peut choisir ses briques en les posant directement près de l'escalier, on n'a pas besoin d'anticiper, il suffit d'ajouter des briques jusqu'à ce que la marche ait la bonne hauteur.

Compter les briques est une façon efficace de jouer à ce jeu, mais ça n'oblige pas le maître à annoncer qu'il s'agit d'un travail où on compte. Il est sans doute préférable d'attendre que certains enfants se mettent à compter et de faire remarquer aux autres que c'est pratique.

On peut espérer que cette situation aide à comprendre que 5 n'est pas seulement ce qui vient après 4, mais aussi 4 et encore un.

On peut aussi envisager un défi collectif : l'escalier est fabriqué dans un moment de regroupement, un enfant pose la première marche, un autre va chercher chercher ce qu'il faut pour la deuxième, et ainsi de suite. Evidemment, on peut aider celui qui va chercher les briques pour la marche suivante : il y en avait quatre, maintenant, c'est cinq, c'est comme les doigts de la main. Quand on se trompe, on s'arrête... et on recommence le lendemain.

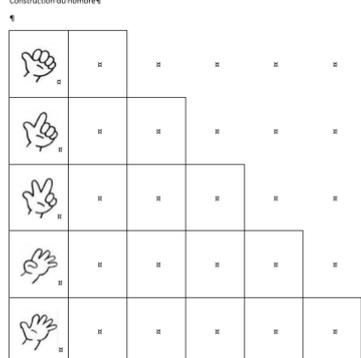
ATELIER 3 «Tu vas mettre autant de pierres précieuses qu'il faut »

Support: -

Matériel: Les fiches avec les doigts niveau 1 (en escalier) et niveau 2 (sans escalier)

Consigne: Tu dois mettre le nombre de pierre précieuses qui correspondent à ce que la main indique

Construction du nombre 5



REGROUPEMENT 2 :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :L'enseignant sait mobiliser l'attention de tous dans des activités qui les amènent à comprendre des propos

TEMPS: 10 mn	ACTIVITE: participer à des petits échanges sur le livre	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.	ORGANISATION: collective
-----------------	--	---	-----------------------------

DÉCOUVERTE ET COMPRÉHENSION D'UN ALBUM

À partir de l'album Dînette dans le tractopelle

Selon l'âge des élèves, raconter ou laisser les élèves lire individuellement l'histoire en montrant les illustrations à chaque page.

S'assurer de la compréhension de l'histoire en posant quelques questions :

- Qui est Annabelle ?
- Qui est Grand Jim ?
- Que fait-elle ?

- Que fait-il ?
- Qu'aimerait-elle ?
- Qu'aimerait-il ?
- Quel est l'incident qui change le cours de leur vie ?

Faire commenter la phrase : « Ils n'avaient plus honte de jouer à des jeux de filles ou de garçons » (p. 13).

Montrer les illustrations des pages 16 et 17 et demander : « Pourquoi ces 2 pages sont-elles devenues violettes ?

ÉLARGISSEMENT DES POSSIBLES

Prendre les tableaux de départ (jouets qu'ils/elles aiment et celui des jeux et jouets de la classe) et les comparer aux pages violettes.

Demander : « Cela serait-il possible pour notre classe ? »

Si la réponse est majoritairement « non », prévoir un planning des différents coins-jeux de la classe pour que filles et garçons passent dans tous les coins-jeux.

RANGEMENT/SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES ATELIERS 2 :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :

Les élèves apprennent à identifier, désigner et nommer les différentes parties du corps.

Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même. Il permet à chacun d'identifier ses réussites, d'en garder des traces, de percevoir leur évolution

TEMPS:	ACTIVITES :	COMPETENCES :	ORGANISATION :
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Décomposer à la façon de Brissiaud		Atelier dirigé par enseignante
	Ateliers autonomes, les élèves peuvent faire valider leur atelier dans le cahier de champion auprès d'un adulte de la classe (si l'adulte est occupé ils doivent attendre à côté en posant la main sur l'épaule de l'adulte pour ne pas le déranger)		
ATELIER « Décomposer à la façon de Brissiaud »			
Support: Documents brissiaud			
Matériel: Imprimer les documents en A4 et les plastifier en A3 pour faire les pages à volets			
Consigne:			

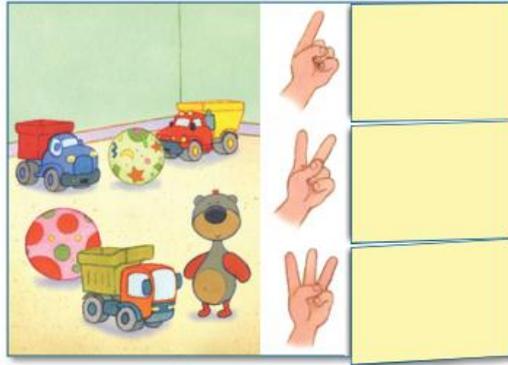
❖ Phase de découverte

• Découverte de la page de gauche

- Enseignant : *Qu'est-ce qu'on voit sur cette page ?*
- Enfants : *Des ballons, des camions, un ours.*

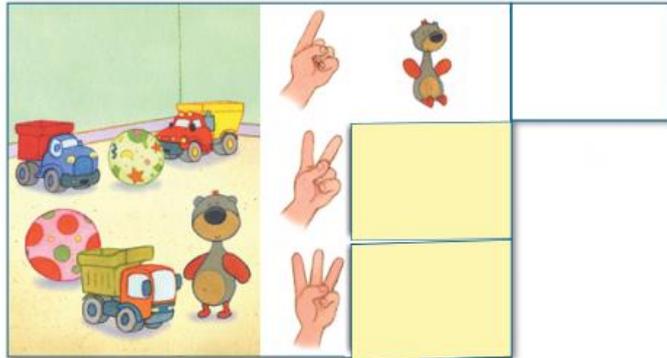
• Découverte de la page de droite

- Enseignant : *Et sur cette page, il y a des doigts. Là, il y a un doigt, comme ça (il montre son index). Là, il y a deux doigts. Je vous montre avec ma main (il lève d'abord son index puis son majeur) : un et encore un, ça fait deux. Là, il y a trois doigts, je vous montre avec ma main (il lève d'abord son index, puis le majeur et enfin l'annulaire) : un, un et encore un, ça fait trois.*



• Comprendre que, sous le premier rabat, se trouve la collection ayant une seule unité

- Enseignant : *Sur l'image, il y a un ours tout seul, alors si je soulève là, à côté du doigt tout seul, on va voir un ours. Je le fais...*



*L'ouvrage contient dix contextes qui se présentent dans l'ordre suivant : 1) ours, ballon, camion ; 2) poule, vache, cochon ; 3) table, chaise, enfant ; 4) gâteau, enfant, pomme ; 5) avion, voiture, vélo ; 6) arbre, papillon, fleur ; 7) souris, chien, fromage ; 8) pêcheur, crocodile, poisson ; 9) sorcière, crapaud, chauve-souris ; 10) indien, bison, cactus.

© RETZ / S.E.J.E.R 2005, © RETZ 2010 pour la présente édition

D'autres documents à fabriquer de la même façon sont disponibles :

http://ekldata.com/ND_30J5S9pYp9Qrghk7YW-dbCUs/images-a-compter-ju2.pdf

ATELIER « Je compte et tu compares à la façon de Brissiaud »

Support: Documents brissiaud

<https://www.youtube.com/watch?v=wV3WoRsMuc4>

Matériel:

Fiches avec des ours et des chaises plastifiées

- Une fiche en format portrait avec un ours en haut à gauche et une chaise en bas à gauche
- Une fiche en format paysage avec 3 ours en ligne en haut et une chaise en bas
- Un feutre véléda

Consigne:

1. Je cache le haut de la fiche en paysage, Tu me dis combien tu vois de chaise : 1, d'accord je l'écris sur la fiche consigne en portrait
2. Tu me dis combien tu vois d'ours : 3, d'accord je l'écris sur la fiche consigne
3. Maintenant regarde bien l'image, il y a 1 chaise et 3 ours. Peux-tu me dire combien d'ours vont pouvoir s'asseoir ? 1 très bien et combien ne vont pas pouvoir s'asseoir : 2 très bien.
4. Fais un trait entre les ours qui peuvent s'asseoir et la chaise.
5. Entoure les ours qui ne peuvent pas s'asseoir

Comment utiliser la méthode Brissiaud : <http://objectifmaternelle.fr/2016/03/brissiaud-compte-compares/>

RECREATION :

NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 : L'accueil, les récréations, l'accompagnement des moments de repos, de sieste, d'hygiène sont **des temps d'éducation à part entière**. Ils sont organisés dans cette perspective par les

adultes qui en ont la responsabilité et qui donnent des repères sécurisants aux jeunes enfants.

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre en jouant	ORGANISATION: collective
-----------------	---------------------------------	------------------------------------	-----------------------------

REGROUPEMENT 3

Domaine 1 : Éveil à la diversité linguistique

À partir de la moyenne section, ils vont découvrir l'existence de langues, parfois très différentes de celles qu'ils connaissent. Dans des situations ludiques (jeux, comptines...) ou auxquelles ils peuvent donner du sens (DVD d'histoires connues par exemple), ils prennent conscience que la communication peut passer par d'autres langues que le français : par exemple les langues régionales, les langues étrangères et la langue des signes française (LSF). Les ambitions sont modestes, mais les essais que les enfants sont amenés à faire, notamment pour répéter certains éléments, doivent être conduits avec une certaine rigueur. **Un des axes du projet d'école est l'anglais, nous commençons donc l'éveil linguistique en PS**

TEMPS: 15 mn	ACTIVITE: Chanter-danser	COMPETENCE: dire de mémoire et de manière expressives des comptines	ORGANISATION: collective
Pete the cat groovy			

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:

