

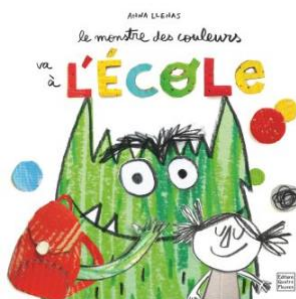
SEMAINE 3/ 17 SEPTEMBRE 2018

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : EXPLORER LE MONDE « ENTRER DANS L'ECOLE, UN MELANGE D'EMOTIONS »

Phase de référence : A l'école, je travaille mais pas seulement

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



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.** Les enfants apprennent à **mettre des mots sur leurs émotions.**

Cartes et tableau de présence.

Photos du premier jour d'école à mettre soit du côté content soit du côté triste.

PROGRAMMES 2015 :

L'enfant qui entre pour la première fois à l'école maternelle possède déjà des savoir-faire, des connaissances et des représentations du monde ; dans sa famille et dans les divers lieux d'accueil qu'il a fréquentés, il a développé des habitudes, réalisé des expériences et des apprentissages que **l'école prend en compte.**

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 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-Utiliser les bacs sensoriels 2-Apprendre à coopérer en participant à des jeux	(Explorer le monde) Explorer la matière	individuellement

1- « Je joue dans le bac à eau »

Matériel : bac à eau + objets de transvasement (cuillère, louche, pipette, seringue...) + contenants (bouteilles en plastique de différentes tailles, gobelets...)

Consigne: « Voici le bac à eau, tu mets ton tablier avant de jouer, tu fais attention de ne pas te mouiller, tu relèves tes manches, tu ne renverses pas l'eau par terre ou sinon tu dois laisser ta place, tu peux utiliser tous les objets qui sont dans le bac »

1- « Je joue avec les gants sensoriels »

Matériel : gants transparents + gros sel, sel fin, graviers, farine, savon liquide, peinture, sable, graines, air, semoule, confettis, riz, chocolat en poudre, pâtes, billes.....

Consigne: « Voici le bac à gants, attention, ne pas chercher à percer un gant car ensuite on ne pourrait plus l'utiliser »

2- Jeux libres

Matériel : jeux proposés sur les tables / jeux d'imitation

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	Se déplacer avec des cartons	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective

Se déplacer en toute sécurité dans une nouvelle salle en respectant la consigne.
Utiliser les engins roulants en respectant les consignes de sécurité.

REGROUPEMENT 1

PROGRAMMES 2015 : Au fil du cycle, l'enseignant développe la capacité des enfants à **identifier**, exprimer verbalement **leurs émotions** et leurs sentiments
Tout au long de l'école maternelle, l'enseignant crée les **conditions bienveillantes et sécurisantes** pour que tous les enfants (même ceux qui ne s'expriment pas ou peu) prennent la parole

TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
6 mn	Repérer et nommer les lieux de rangement	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) communiquer avec les adultes (Explorer le monde) Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	collective

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : Chaque jour, a perdu un « outil » correspondant à un domaine d'apprentissage, les enfants aidés de l'enseignant indiquent où doivent être rangés ces « outils ».

Activités physiques : la marionnette a perdu un ballon / Activités artistiques : la marionnette a perdu son tablier de peinture / Structurer sa pensée : la marionnette a perdu un morceau de puzzle / Langage : la marionnette a perdu l'album de la semaine dernière

L'enseignant joue théâtralement l'émotion de la marionnette qui est à chaque fois dépitée de cette perte. Evidemment, l'objet manquant est découvert au cours de la journée dans un endroit insolite.

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	écouter un livre	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	collective

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : La lecture est théâtralisée pour accrocher l'attention des petits élèves. Ils sont invités à indiquer à nommer un copain de la classe.

Le 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 Comptines Bilan	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Écouter une histoire sans interrompre l'adulte Dire de mémoire et de manière expressive des comptines	collective

VENDREDI : « tout le monde fait une empreinte de sa main pour former les feuilles de l'arbre » (laisser une trace)

ATELIERS 1

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle vise la construction de repères temporels et la sensibilisation aux durées : temps court (celui d'une activité avec son avant et son après, journée).

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE	ORGANISATION
45 mn + après la sieste.	1- Trier puis ranger les photos des activités rituelles de la matinée de classe (IM logico-maths/verbale) 2- Laisser une trace, peinture (IM kinesthésique, visuelle) 3- Laisser une trace, feutres (IM kinesthésique, visuelle) 4- Jouer avec des Duplos (IM intrapersonnelle/logico-maths) 5- Découper de la pâte à modeler (IM kinesthésique, verbale) 6- Situations d'exploration , de réinvestissement, d'entraînement à partir de matières (eau, air...) 7- Laisser une trace, crayons couleur (IM kinesthésique, visuelle)	(Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	1 : Enseignant 2 : Atsem 3 : Autonomie 4 : Autonomie 5 : Enseignant 6 : Atsem 7 : Autonomie

ATELIER 1 « Je trie et je range les activités de ma classe »

Matériel : photos plastifiées prises lors des activités (1 accueil, 2 regroupements, 3 EPS, 4 ateliers, 5 récréation, 6 sortie) + une ligne qui servira à ranger les moments dans l'ordre + un jeu autocorrectif (autant qu'il y a d'enfants dans le groupe).

Consigne :

Etape 1 « Certains enfants pleurent parce qu'ils se sentent perdus et ne savent pas quand ils partiront manger, pour les aider à attendre, nous allons apprendre à reconnaître les moments de la matinée et à les ranger dans l'ordre, regardons ensemble les photos »

L'enseignant laisse le groupe d'enfants commenter ou simplement regarder les photos.

Etape 2 « Si on cherchait ensemble les photos où c'est le moment quand vous arrivez à l'école »

Pour chacun des 6 moments rituels, l'enseignant fait la même proposition et le groupe cherche ensemble. Puis il propose que chacun cherche les photos d'un moment différent (X cherche l'activité récréation, Y cherche l'activité regroupement, Z cherche l'activité accueil ...). Une fois, que ce tri est fait, il leur indique qu'ils vont ranger. Chacun choisit une photo de son paquet et la pose sur la ligne pour mettre les activités dans l'ordre selon les indications de l'enseignant.

Etape 3 : « Vous allez vous entraîner à ranger les activités dans l'ordre avec ce matériel »

L'enseignant a fabriqué un jeu autocorrectif qui permet de ranger les activités sur une ligne, au-dessus, un volet cache les mêmes photos bien rangées, quand l'enfant a fait son rangement, il peut soulever le volet et vérifier s'il a réussi.

A la fin chaque enfant choisit une photo d'activité qu'il aime et qu'il colle dans son album langage

ATELIER 2 « Je laisse des traces »

Support : feuille A3 + feuille arbre A4

Matériel : gouaches

Consigne :

Temps 1 : « Tu laisses des traces avec tes mains, avec tes doigts »

*L'Atsem prend le temps de faire choisir une couleur, les enfants trempent 1 main dans la peinture et frottent les 2 avant de laisser des traces. A la fin de l'atelier, l'Atsem nomme l'action réalisée par les enfants : **FAIRE UNE TRACE***

Temps 2 : « Tu trempe ton doigt dans la peinture verte de ton choix puis tu laisses la trace pour faire les feuilles de ton arbre »

ATELIER 3 « Je laisse des traces : le gribouillage »

Support : feuille A3

Matériel : 1 pot à feutres par enfant

Consigne : « Tu fais un grand gribouillage, il doit remplir toute la page, tu peux changer de couleur »

ATELIER 4 « Je joue aux Duplos »

Matériel : Duplos

Consigne : « Tu joues avec les Duplos sans sortir de l'ellipse.»

ATELIER 5 « Je coupe la pâte à modeler pour faire des petits morceaux »

Matériel : colombin de pâte à modeler + couteau plastique

Consigne : « Tu as ton colombin de pâte à modeler, tu le coupes pour faire des petits morceaux »

L'adulte montre comment rouler la pâte à modeler pour réaliser un autre colombin.

ATELIER 6 « Je joue dans le bac à eau »

Matériel : bac à eau + objets de transvasement (cuillère, louche, pipette, seringue...) + contenants (bouteilles en plastique de différentes tailles, gobelets...)

Consigne : « Voici le bac à eau, tu mets ton tablier avant de jouer, tu fais attention de ne pas te mouiller, tu relèves tes manches, tu ne renverses pas l'eau par terre ou sinon tu dois laisser ta place, tu peux utiliser tous les objets qui sont dans le bac »

ATELIER 7 « Je laisse des traces : le gribouillage »

Support : feuille A4 avec un monstre émotion

Matériel : 1 pot crayons couleur par enfant

Consigne : « tu choisis un monstre et donc une couleur puis tu le remplis de gribouillages »

ATELIERS 2

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION
25-30 mn	1- Raconter son premier jour d'école (IM intrapersonnelle) 2- Jouer à la chasse au trésor (IM musicale) 3- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle)	1- (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter 2- (Explorer le monde) Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. 3- (Explorer le monde) Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	1 : Enseignant 2 : Atsem 3 : Autonomie

ATELIER 1 « Je raconte mon premier jour de classe »

Support : album langage

Consigne : « Voici ta photo de ton premier jour d'école, tu me racontes, tu avais peur comme Simon, tu étais triste d'être sans papa et sans maman, ou tu étais content(e) de rencontrer tes nouveaux copains, Vanessa et moi ? »

L'adulte note ce que l'enfant dit, comme il le dit exactement.

ATELIER 2 « Je joue à la chasse au trésor »

Matériel : bac de playmais + objets cachés + images des objets sous forme de tableau + chansons enregistrées

Consigne : « Voici tous les objets qu'il faut trouver pendant le temps de la chanson, dès que tu trouves un objet, tu le poses sur son image, dès que la musique s'arrête, on regarde si tous les objets ont été trouvés »

Le groupe d'enfants recherche ensemble. L'Atsem chante ou fredonne pour aider à la mémorisation de la chanson

ATELIER 3 « 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.