**SEMAINES 17 /** 20 JANVIER 2020

**DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE** : CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

**Participer à la rencontre « c’est pas du jeu »**

**Progression** : Commencer la construction du nombre pour exprimer des quantités en manipulant des collections (1, 2, 3) à travers le jeu. Elaborer un album à compter pour aider à stabiliser les connaissances.

Proposer des jeux autonomes pour l’exploration des formes

**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'enseignant fait acquérir des **habitudes de travail** qui vont évoluer au fil du temps et que les enfants pourront **transférer**.

Comprendre **la notion de quantité** implique pour l'enfant de concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet mais d'une **collection d'objets** (l'enfant doit également comprendre que le nombre sert à mémoriser la quantité).

|  |
| --- |
| - J’accueille mes élèves et leur dis bonjour.  - Je leur demande de mettre leur petit bonhomme en arrivant à la suite.  - Je regroupe ensuite mes élèves pour mettre les cartes des absents dans la boite des absents. A chaque carte mise dans la boite, les élèves lèvent un doigt (mais ne comptent pas) je dis « Une carte dans la boite des absents, et encore une, et encore une »  à la fin, je dis : « ça fait trois, il y a trois absents). |

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 l**eurs 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  20mn | ACTIVITE  1-participer aux ateliers autonomes  2-utiliser le bac sensoriel : table miroir  3-apprendre à coopérer en participant à des jeux  4- découper des morceaux de papier | COMPETENCE  **(Explorer le monde)** Explorer la matière | ORGANISATION  Individuellement  4-Atsem |
| 1- Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.  2- TABLE SENSORIELLE « La table miroir »  Matériel : table + miroir + légos + cubes  3- Jeux libres  Matériel : jeux proposés sur les tables / jeux d’imitation  4- « découper des morceaux de papier »  Matériel : bandes de papier + ciseaux  Consigne : «  Tu découpes ta bande de papier » | | | |

**EPS**

PROGRAMMES 2015 : Les activités artistiques relevant des arts du spectacle vivant (danse, cirque, mime, théâtre, marionnettes...) sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez l'enfant de nouvelles sensations et émotions.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  30 mn | ACTIVITE  Faire des jeux chantés avec numération | COMPETENCE  **(Activités physiques)** Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. | ORGANISATION  collective |
| Fiche EPS jeu 4 | | | |

**REGROUPEMENT 1**

PROGRAMMES 2015 : L'enseignant propose des j**eux structurés** visant explicitement des apprentissages spécifiques.

Les moments de langage à plusieurs sont nombreux à l'école maternelle : **résolution de problèmes**, prises de décisions collectives, compréhension d'histoires entendues, etc. Il y a alors argumentation, **explication**, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir l'importance et la finalité.

L'enseignant anime des moments qui ont clairement la fonction **de faire apprendre**, notamment avec **des comptines,** des chansons ou des poèmes.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  6 mn | ACTIVITE  Jeu : Attention y’en a trois | COMPETENCE  **(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)** Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.  **Observables** :  Nommer :  - des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ;  - expliquer un déroulement ; | ORGANISATION  collective |
| LUNDI : Rituel du jeu de dé : 1-2-3 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs.  MARDI: Chaque semaine, le jeu découvert le Lundi en atelier 2 sera repris en groupe afin d'y jouer mais aussi d'inciter les élèves à verbaliser les éléments, la description et les règles, sont sollicités prioritairement ceux qui ont participé à l'atelier la veille.  Les autres jours de la semaine, ce temps est dédié à l'apprentissage de comptine avec la marionnette, cette semaine «***Montrer trois doigts***» | | | |

**RECREATION:**

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

**REGROUPEMENT 2:**

PROGRAMMES 2015 : L'enjeu est de les habituer à la réception de langage écrit afin **d'en comprendre le contenu**. L'enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute.

L'écrit transmet, donne ou rappelle des informations et **fait imaginer**.

Au fil du cycle, l'enseignant développe l**a capacité des enfants à identifier, exprimer verbalement leurs émotions** et leurs sentiments.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  15 mn | ACTIVITE  Raconter l'histoire des trois petits cochons | COMPETENCE  **(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, **proposer des solutions**, discuter un point de vue. | ORGANISATION  collective |
| LUNDI-MARDI-JEUDI : Je regroupe mes élèves pour la lecture du livre., je sollicite les enfants : « Est-ce un livre comme d’habitude ? que manque-t-il ? » « Nous allons imaginer l’histoire à partir de la légende, je vais écrire ce que vous me dites »  VENDREDI : Lecture du livre pour vérifier si cela correspond à leur histoire. Je dis : « Vous allez pouvoir jouer aux trois petits cochons avec votre album à compter ».  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'écri**t, très différente de l'oral de communication.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  15 mn | ACTIVITE  Écouter un livre Comptines  Bilan | COMPETENCE  **(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**)  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 | ORGANISATION  collective |
| VENDREDI : « Nous visionnons le dessin animé des 3 petits cochons » | | | |

**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)**.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  45 mn  + après la sieste. | ACTIVITES  1- Jouer au jeu « Attention, y'en a trois » (logicomaths)  2- fabriquer les maisons des 3 petits cochons pour l’album à compter (kinesthésique, logicomaths)  3- Jouer avec les boites à compter (logicomaths, intrapersonnelle)  4- Mettre 3 cochons dans la bonne maison (logicomaths, visuelle)  5- Jouer aux 3 pommes (logicomaths)  6- Réparer des murs (kinesthésique, visuelle)  7- refaire les châteaux ou les couronnes comme le modèle (visuelle, logicomaths) | COMPETENCES  **(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)** Réaliser une collection dont le cardinal est donné.  4-(**Explorer le monde)** Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques | ORGANISATION  1 : Enseignant  2 : Atsem  3 : Supervisé  4 : Autonomie  5 : Enseignant  6 : Atsem  7 : Autonomie |
| ATELIER 1 « Je joue au jeu Attention y'en a trois »  Matériel : cartes cochons / loups / maisons + pompon  Consigne : « Tu vas apprendre à jouer au jeu attention y'en a trois pour apprendre à connaître encore mieux le nombre 3 comme les trois cochons »  Règle du jeu :  *Les cartes sont regroupées en tas sur la table, le pompon est mis au centre de la table.*  *L'enseignant retourne deux cartes, l'une à côté de l'autre.*  *Les enfants du groupe observent et s'ils voient trois cochons ou trois loups ou trois maisons, le plus rapide attrape le pompon et gagne le jeu.*  *Cela peut être trois sur une même carte ou bien deux et un sur deux cartes différentes.)* | | | |
| ATELIER 2 « Je fabrique mes maisons et trois cochons pour mon album à compter »  Support : feuille cartonnée  Matériel : craie rose + colle + scratch  Consigne : « Tu colorie tes trois cochons et tu colles ta maison dans le bon ordre »  *Chaque cochon est découpé, un scratch est collé au dos pour pouvoir les manipuler dans l'album à compter.*  *Sur chacune des maisons avec écriture une bande de scratch est collée, dessus coller le flap de la bonne couleur : jaune, marron rouge. Un loup est fixé à l'album avec une ficelle*  *Maison 1 Quand le loup arrive, le petit cochon s'en va*  *Maison 2 Un cochon et encore un cochon ça fait deux, quand le loup arrive, les deux petits cochons s'enfuient*  *Maison 3 Un cochon et encore deux cochons, ça fait trois, quand le loup arrive, les trois petits cochons sont forts et restent ensemble, le loup a perdu.* | | | |
| ATELIER 3 « Je joue avec les boites à compter »  Support : fiches modèles  Matériel : boite à compter + carte avec constellation + pions  Consigne : « Tu remplis la boite en suivant le modèle »  *Les adultes supervisent* | | | |
| ATELIER 4 « je mets 3 cochons dans la bonne maison »  Support : fiche  Matériel : images découpées des cochons en surnombre + colle  Consigne : « tu dois mettre 3 petits cochons dans chaque maison, regarde bien les maisons, il ne faut pas mettre n’importe quel petit cochon sinon le loup va les manger » | | | |
| ATELIER 5 « Je joue au jeu des trois pommes »  Support : plateau de jeu  Matériel : dé (1, 2, 3) + pions  Consigne : « Tu lances le dé, tu prends le nombre de pions indiqués par le dé, tu empiles les pions pour aller aussi haut que les trois pommes »  *Celui qui gagne le jeu est celui qui arrive en haut des trois pommes le premier* | | | |
| ATELIER 6 « Je répare le mur en brique de la maison des petits cochons »  Support : fiches modèle  Matériel : briques plastifiées  Consigne : « Tu choisis un mur à réparer, tu dois mettre les briques-images qui manquent » | | | |
| ATELIER 7 « Je refais mon château ou ma couronne comme le modèle »  Support : matrice château ou couronne  Matériel : pièces de construction / pierres précieuses  Consigne : « Tu refais ton château ou ta couronne en respectant le modèle » | | | |

**ATELIERS 2**

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  25-30 mn | ACTIVITES  1- Raconter (IM verbale)  2- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle) | COMPETENCE  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. | ORGANISATION  1 : Enseignant  2 : Atsem  3 : Autonomie |
| 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. | | | |