**SEMAINES 19 /** 03 FEVRIER 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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS20mn | ACTIVITE1-participer aux ateliers autonomes 2-utiliser le bac sensoriel : table miroir3-apprendre à coopérer en participant à des jeux4- découper des morceaux de papier | COMPETENCE**(Explorer le monde)** Explorer la matière | ORGANISATION Individuellement4-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’imitation4- « 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS30 mn | ACTIVITEJeu du loup aux trois briques | COMPETENCE**(Activités physiques)** Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | ORGANISATIONcollective |
| Fiche EPS jeu 5 |

**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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS6 mn | ACTIVITELa maison des 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. **Observables** :Nommer : - des objets, du matériel, des matériaux, des personnes, des rôles ; - expliquer un déroulement ; | ORGANISATIONcollective |
| 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 «***Le martien***» |

**RECREATION:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS30 mn | ACTIVITEjouer dans la cour | COMPETENCEapprendre à coopérer en participant à des jeux | ORGANISATIONcollective |

**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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS15 mn | ACTIVITERéaliser les exercices de relaxations et les expliquer | 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. | ORGANISATIONcollective |
| LUNDI-MARDI-JEUDI : Je regroupe mes élèves pour la lecture du livre « ***boucle d'or et les 3 ours ou comment respecter les limites »***. Lundi, je leur demande de nommer les différents personnages (Trois ours et une petite fille : Boucle d'or) et les évènements de l'histoire (manger, casser, dormir), mardi je leur demande de nommer ce qu’il y a dans la maison (3 assiettes, 3 bols, 3 cuillères, 3 chaises, 3 lits), jeudi je leur demande de trouver les pages où il y a 3 objets.VENDREDI : Récit du livre « ***boucle d'or et les 3 ours ou comment respecter les limites »*** selon l'histoire élaborée ensemble. Jouer à réaliser les exercices de relaxations. Chercher 1, 2 ou 3 objets de l’histoire en lisant le dé.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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS15 mn | ACTIVITEÉcouter un livre ComptinesBilan | COMPETENCE**(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**)Ecouter une histoire sans interrompre l’adulteDire de mémoire et de manière expressive des comptinesSe rappeler ce qui a été fait dans la journée | ORGANISATIONcollective |
| VENDREDI : « Nous visionnons l’histoire des 3 ours de Byron Barton » <https://youtu.be/tZPEjcMyDdw> |

**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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS45 mn+ après la sieste. | ACTIVITES1- Jouer au jeu « les trois ours » (logicomaths /verbale)2- Tracer des formes (kinesthésique / visuelle)3- Ranger du plus petit au plus grand logicomaths / intrapersonnelle)4- jouer avec les cartes à compter (logicomaths / intrapersonnelle)5- Se mesurer et voir que l’on grandit (kinesthésique / naturaliste)6- Donner un bol à chaque ours (logicomaths / kinesthésique)7- Ranger les ours dans leur maison (logicomaths / intrapersonnelle) | 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 | ORGANISATION1 : Enseignant 2 : Atsem3 : Supervisé4 : Autonomie5 : Enseignant6 : Atsem7 : Autonomie |
| ATELIER 1 « Je joue au jeu Les trois ours »Matériel : 1 planche de jeu par joueur / 36 cartes de jeu en couleur (pour 6 joueurs) / 1 dé (3 couleurs en fonction de la taille)Consigne : « Tu lances le dé cela donne la taille pour la demande. Puis tu dois demander une de tes cartes manquantes au meneur de jeu, en utilisant la formule : « Je voudrais le (bol) de (maman ours) s’il te plaît ! Merci ! » Règle du jeu :*L’enseignant aura préalablement colorié un objet différent par personnage sur chaque planche (voir annexe 3). L’enseignant dispose des cartes en couleur (face visible) devant lui.**- Compléter sa planche avec les objets en couleurs manquants**- Chaque enfant a une planche de jeu devant lui.* *- A tour de rôle il lance le dé pour indiquer la taille souhaitée puis fait sa demande.**- Le jeu prend fin quand toutes les planches sont complétées (sans le dé) ou quand le 1er enfant complète sa planche.* |
| ATELIER 2 « Je trace des ronds, des carrés et des triangles »Support : A3Matériel : feutres + formes (blocs logiques)Consigne : « Tu traces des ronds, des carrés, des triangles avec ou sans aide. Soit tu fais tout seul, soit tu regardes le modèle, soit tu fais le tour de la forme pour bien apprendre »*L’Atsem est là pour verbaliser le geste, le sens du tracé, elle aide à tenir le bloc logique si besoin.* |
| ATELIER 3 « Je range les personnages du plus petit au plus grand »Support : FicheMatériel : images 3 ours Consigne : « Tu ranges les 3 ours du plus petit au plus grand » |
| ATELIER 4 « Je joue avec les cartes à compter »Support : cartes à compterMatériel : pinces à lingeConsigne: « Tu regardes bien tes cartes puis tu accroches ta pince à linge au bon endroit » |
| ATELIER 5 « Je me mesure pour voir que j’ai grandi »Support : affiche d’octobre avec les différentes taillesMatériel : laine rouge pour la taille (à accrocher à leur photo de la grande lessive)Consigne : « est-ce que depuis que l’on s’était mesuré en octobre vous avez grandi ? comment vérifier ? »*Laisser les enfants chercher*. Puis mesurer chaque enfant et voir la différence.Consigne : « Maintenant je voudrais vous ranger, comment puis-je faire ? »*Amener les enfants à dire du plus petit au plus grand, mais ils sont nombreux donc juste par 3 : petit-moyen-grand à chaque fois. Faire une photo finale* |
| ATELIER 6 « Je donne un bol à chaque ours »Support : ficheMatériel : étiquettes bols + colleConsigne : « Tu donnes un bol à chaque ours » |
| ATELIER 7 « Je range les ours dans leur maison »Support : maisonMatériel : ours de triConsigne : « tu ranges les ours su plus petit au plus grand dans leur maison » |

**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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS25-30 mn | ACTIVITES1- Raconter (IM verbale)2- Jouer aux ateliers autonomes (IM intrapersonnelle) | COMPETENCE1- **(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. | ORGANISATION1 : Enseignant2 : Atsem 3 : Autonomie |
| ATELIER 1 « Je raconte la photo »Support: album langageConsigne: « 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.  |