**SEMAINES 21 /** 17FEVRIER 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 : bac à cadenas  3-apprendre à coopérer en participant à des jeux  4- découper des morceaux de papier | COMPETENCE  **(Explorer le monde)** Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques | ORGANISATION  Individuellement  4-Atsem |
| 1- Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.  2- ABLE SENSORIELLE « Le bac à cadenas »  Matériel : table + bac + cadenas + clés  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  Récapitulatif des jeux durant la période. | COMPETENCE  **(Activités physiques)**Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. | ORGANISATION  collective |

**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  Le jeu des maisons | 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 |
| Rituel du jeu de dé : 1-2-3 objets à aller chercher. Vérification avec les pairs. + Comptine ***« Pour apprendre à compter »***  MARDI: Sortie au théâtre  JEUDI : Grève | | | |

**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  Compter sur ses doigts | COMPETENCE  **(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)** Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales | ORGANISATION  collective |
| LUNDI-MARDI : Je regroupe mes élèves pour la lecture du livre « ***Compte sur tes doigts !*** », les élèves sont invités à reproduire avec leur doigts les collections proposées dans le livre.  VENDREDI : Lecture du livre « ***Compte sur tes doigts*** ». Je dis : « Voilà, vous savez jouer et compter au moins jusqu'à 3, c'était notre travail et nous l''avons fait avec plaisir, bravo, on pourrait s'applaudir ».  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 lisons nos albums à compter » | | | |

**ATELIERS 1**

PROGRAMMES 2015**:** 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.**

Les apprentissages nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer **soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations**

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants **d'exercer leur autonomie**, d‘agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d**'expérimenter des règles** et des rôles sociaux variés

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TEMPS  45 mn  + après la sieste. | ACTIVITES  1- Préparer la rencontre C'est pas du jeu (IM logicomaths)  2- Décorer un quadrillage (interpersonnelle / visuelle)  3- Trier selon une forme (logicomaths / intrapersonnelle)  4- Algorithme manip ours (IM logicomaths / intrapersonnelle)  5- Bilan langage (verbale)  6- Jeu des longueurs (logicomaths / kinesthésique)  7- Entourer le petit (logicomaths / visuelle) | COMPETENCES  **(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)** Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle, disque, rectangle) et reconnaitre quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre) | ORGANISATION  1 : Enseignant  2 : Atsem  3 : Supervisé  4 : Autonomie  5 : Enseignant  6 : Atsem  7 : Autonomie |
| ATELIER 1 « Je m'exerce aux jeux appris durant la période »  Matériel : jeu Un mur sur une poule + jeu Les deux galettes + jeu Les trois lapins + jeu Attention y'en a trois + jeu La maison des cochons + jeu Les trois pommes  Consigne : « Tu choisis le jeu que tu aimes et tu expliques comment jouer »  *Chaque jour avant la rencontre, les enfants s'exercent aux différents jeux mais aussi à tenter de les expliquer.*  *Lors de la rencontre, l'enseignant insiste auprès des familles de l'importance de comprendre la décomposition du nombre (2 et encore 1 ça fait 3, 1 et encore 1 et encore 1 ça fait 3, 1 et encore 2 ça fait 3) avant d'apprendre le comptage.* | | | |
| ATELIER 2 « Je décore mon quadrillage »  Support : quadrillage réalisé précédemment  Matériel : diverses peintures + pinceau plutôt fin  Consigne : « Tu choisis une couleur puis tu remplis une case en essayant de ne pas déborder, ensuite tu chois une autre couleur, il ne faut pas que 2 cases qui se touchent aient la même couleur »  *L’Atsem surveille au respect de la consigne.* | | | |
| ATELIER 3 « Je choisis mon activité préférée »  Support : fiche  Matériel : étiquettes activités + colle  Consigne : « Tu choisis tes 3 activités préférées » | | | |
| ATELIER 4 « Je range les ours comme le modèle »  Support : Bandes modèle  Matériel : la boite des ours de tri  Consigne : « Tu prends une bande modèle puis tu ranges tes ours comme demandé » | | | |
| ATELIER 5 « Je raconte le livre »  Support : Livre  Consigne : « Tu me racontes le livre, nous feuilletons les pages ensemble, j'écris ce que tu dis »  *L'enseignant explique à l’élève qu'il faut voir ensemble les progrès qu'il a fait lorsqu'il parle et ce qu'il faut encore apprendre pour parler encore mieux.* | | | |
| ATELIER 6 « Je joue au jeu des longueurs »  Support : jeu Nathan « Longueurs des Petits »  Consigne : « Tu places les animaux en fonction de leur taille à la bonne place » | | | |
| ATELIER 7 « J’entoure le petit »  Support : fiche  Matériel : feutre  Consigne : «  Tu entoures la petite forme » | | | |

**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. | | | |