

LES PROJETS DE LA semaine

- Ecrire les prénoms sur les sacs tode bag
- Holton Rower

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.

LES LIVRES DE LA SEMAINE

Thématique les têtards.



Résumés :

La promesse : La transformation : les êtres vivants ne peuvent pas aller à l'encontre de la nature. Un têtard et une chenille tombent amoureux. Sans réfléchir, le têtard promet à la chenille de ne jamais changer. Qu'advient-il de leur amour ? Un régal d'humour pour s'apercevoir que la vie est parfois cruelle.

Petites grenouilles grand mystère : Après quelques chatouilles et beaucoup de mots d'amour, tout plein de petits œufs apparaissent tout autour. Les futurs Papa Maman s'émerveillent. et attendent impatiemment, que des oufs minuscules sortent de minuscules grenouilles.

Partant en promenade, il se pourrait bien qu'ils aient une drôle de surprise à leur retour !

L'album présente la naissance des têtards et leur transformation avant de devenir de petites grenouilles, tout en abordant le thème de **l'adoption** et de l'amour pour les enfants.

La grenouille : En un bond, la grenouille franchit le vide qui sépare deux arbres, puis elle se met à coasser bruyamment. Comment les têtards deviennent-ils des grenouilles ? Pourquoi ces animaux passent-ils autant de temps dans l'eau ? Et à quoi leur servent leur langue toute visqueuse ? Toutes ces questions trouveront leur réponse dans cet ouvrage

Liens intéressants :

- https://www.dsden94.ac-creteil.fr/IMG/pdf/2_la_promesse.pdf
- <http://www.dixmois.fr/la-promesse-a107830946/> (avec des images séquentielles et aussi des vidéos)
- <http://www.cercle-enseignement.com/Primaire/Cycle-II/Fiches-pedagogiques/La-promesse>

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.

Dénombrement : 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.

Lecture : Lecture des prénoms des absents (apprendre à reconnaître les étiquettes prénoms des camarades), identification des lettres des prénoms. Demander à un élève de venir effacer une des lettres du prénom en la nommant. Il peut arriver que les élèves demandent le son du prénom ainsi écrit. En profiter pour faire une petite séance improvisée de phonologie !!!!

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.

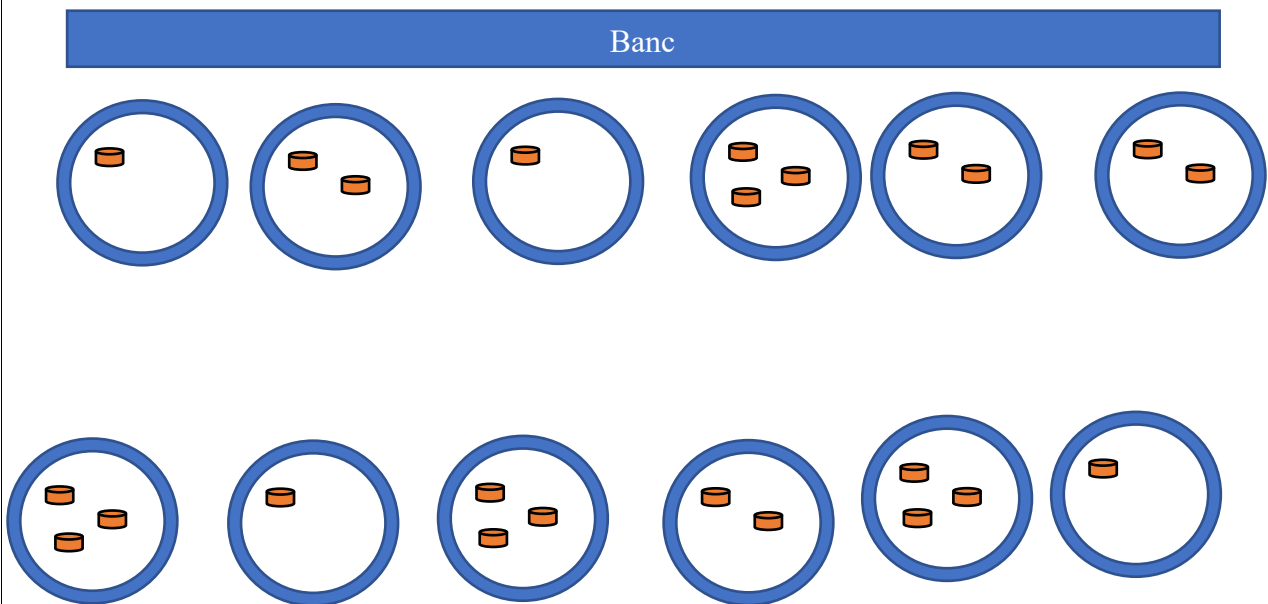
Les enfants qui se déplacent dans le jeu sont d'abord avec leur binôme qui a le dé assis sur un banc.

Chacun leur tour 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 :

La promesse : exploitation inspirée de http://www.maitrise-langue-84.ac-aix-marseille.fr/litt_c2/_chutes/Chutes_La_promesse_f.pdf

1 ère de couverture Sur l'illustration la relation amoureuse entre un têtard et une chenille apparaît de façon évidente. Double page de faux titre Insister sur l'orientation verticale de l'album. Elle permet de représenter tout au long de l'histoire, de façon équilibrée, les deux milieux (terre et eau). La reliure représente leur limite. Faire observer la présence d'œufs sur les feuilles d'un arbre et dans l'eau.

1 ère double page La limite entre les milieux aquatique et terrestre est renforcée dans le texte par les mots « Là où le saule rencontre l'eau ... » (on peut noter le jeu de langue saule / sol) Les œufs ont été remplacés sur la feuille par une chenille et dans l'eau par un têtard. La notion de chaîne alimentaire est déjà représentée dans le milieu aquatique (un poisson chasse des têtards). Après lecture du texte, demander aux élèves d'interpréter les métaphores : le joli arc-en-ciel et la belle perle noire.

2 ème double page L'illustration est celle de la 1 ère de couverture. A la demande de la chenille, le têtard fait la promesse (**vérifier la compréhension du mot**) de ne jamais changer. L'illustration en plan rapprochée insiste sur les expressions des personnages : la chenille sourit et le têtard la regarde entouré de cœurs (symbole de son amour).

3 ème double page « De même que le temps change inévitablement » : - Insister avec la voix sur l'adverbe « inévitablement ». - Montrer que l'illustration appuie le texte. Le têtard ne peut tenir sa promesse car sa métamorphose débute : 2 « jambes », il ne peut rien y faire, tout comme on ne peut rien faire aux changements du temps, c'est la loi de la nature. Les pattes ont également poussé pour une armée de têtards qui poursuit le poisson, la métamorphose ne touche pas que le héros de l'histoire.

4 ème double page Renouvellement de la promesse, mais **la métamorphose continue : il a 2 « bras »**. Répétition de « inévitablement » qui concerne à la fois cette métamorphose et le changement des saisons. Dans les pages qui suivent, rendre les enfants attentifs aux **changements des saisons** représentés par les illustrations.

5 ème double page C'est le début de l'automne. La chenille pleure car le têtard n'a pas tenu sa promesse. Le têtard subit cette transformation : - Il s'excuse - il ne veut pas de ces bras - il répète qu'il ne « désire que son joli arc-en-ciel » comme à la 3 ème double page.

6 ème double page L'illustration de la chenille en gros plan, pattes croisées, contraste avec l'image précédente, appuie le texte et insiste sur son mécontentement : « Je te laisse une dernière chance » : **de même que le monde change, le têtard a perdu sa queue.**

7 ème double page La couleur rouge foncé des arbres illustre un automne bien avancé. La chenille a le cœur brisé car le têtard n'a pas tenu sa promesse : c'est devenu une grenouille.

8ème double page C'est l'hiver (paysage enneigé, plus de feuilles sur le saule). Le têtard, même transformé en grenouille, est toujours amoureux. Après lecture, arrêt sur l'image.

9ème double page C'est la nuit, la chenille transformée en papillon sort du cocon. On notera dans le texte l'opposition entre les changements dans la nature (ciel, arbres) et la stabilité des sentiments de la chenille et de la grenouille. Tout a changé sauf leur amour.

10ème double page C'est le printemps. L'auteur joue avec le mot « une grenouille » qui reste indéterminé pour le lecteur. Cependant, un indice est donné : « Là où le saule rencontre l'eau » indique le lieu de la 1ère rencontre.

11ème double page Le papillon n'a pas reconnu la grenouille. Après lecture du texte, marquer une pause afin que les élèves puissent évoquer une suite.

12ème double page Laisser les élèves exprimer leur ressenti après lecture du texte. L'illustration met en évidence la force et la rapidité de la pulsion naturelle de la grenouille. - Le nénuphar s'enfonce dans l'eau qui éclabousse - Envolée de la grenouille - Fuite des têtards

13ème double page La phrase « l'ancien têtard attendait patiemment ... qu'un jour lui revienne son joli arc-en-ciel. » nous confirme l'identité de cette grenouille qui n'a pas reconnu la chenille transformée en papillon. Il continue à attendre sa bien-aimée. Dernière page On peut se demander à qui s'adresse le narrateur avec « petit » : - à l'ancien têtard - à un enfant auquel on lit l'histoire L'aphorisme « Mais c'est la vie, petit ! » renforce l'idée qu'on ne peut aller à l'encontre des lois de la nature, on ne peut qu'accepter.

RECREATION :

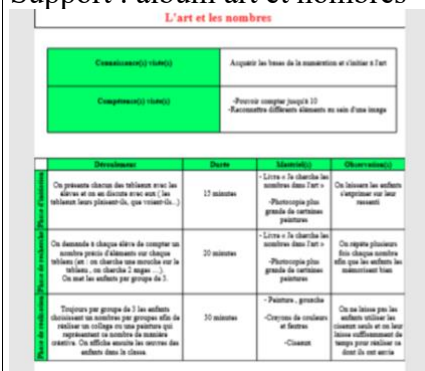
NOUVEAUX PROGRAMMES 2015 :L'accueil, les récréations, l'accompagnement des moments de repos, de sieste, d'hygiène sont **des temps d'éducation à part entière**. Ils sont organisés dans cette perspective par les adultes qui en ont la responsabilité et qui donnent des repères sécurisants aux jeunes enfants.

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	Séquence sur le dénombrement et l'art	-Pouvoir compter jusqu'à 10 -Reconnaître différents éléments au sein d'une image	atelier 1 supervisé par la stagiaire L3 dans le cadre de son stage
	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 ASEM
	Ecrire le mois de mars	Domaine 1 : reconnaissance alphabétique	Autonomie
	Ecrire son prénom sur son tode bag	Domaine 1 : reconnaissance alphabétique	Avec ASEM
	Ordonner les étapes de vie de la grenouille et du papillon	Domaine 5 : connaître la vie de certains animaux Domaine 5 : ordonner des images	Enseignante

Support : album art et nombres



ATELIER 2 «Le jeu de l'escalier »

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

— 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

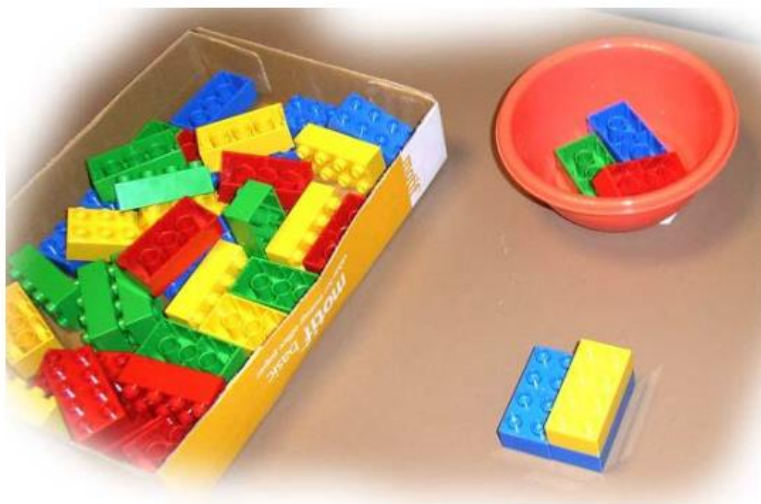
un peu plus haute pour faire un bel escalier.

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.

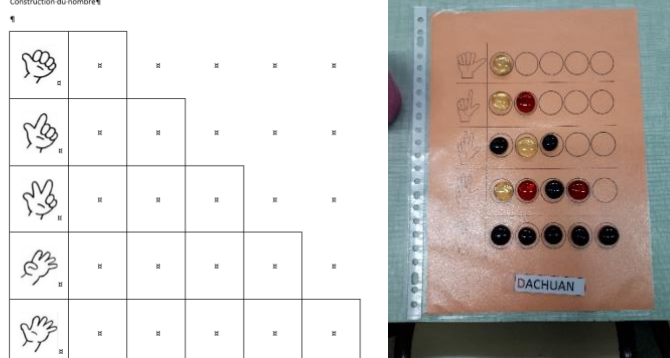
ATELIER 3 «Tu vas mettre autant de pierres précieuses qu'il faut »

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



Atelier 4 : écrire le mois de mars

Ordonner les images séquentielles du cycle de la vie des grenouilles

Etape 1 : lecture de l'album petites grenouilles grand mystère

Etape 2 : utilisation des figurines du cycle de la vie des grenouilles

Etape 3 : vidéo : <https://youtu.be/7NhA9SHunKs>

Etape 4 : ordonner les images séquentielles de la vie de la grenouille (j'ai fabriqué l'image à partir de : <http://4.bp.blogspot.com/-1U-HZtVnxqw/U5i3BVxKYmI/AAAAAAAAACxk/D3i-AF2B9Yw/s1600/cycle+de+vie+de+la+grenouille+coloriage.jpg> et de la page des papillons ci après)

Etape 5 : comme on aura vu aussi le papillon avec l'album la promesse, on pourra proposer à ceux qui le veulent les étapes de vie du papillon : vidéo :

Etape 6 : séquentiel papillon : <https://www.ameliepepin.com/documents/8cad4b58-1e46-456b-8fb0-a9ffd0cf501d>

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: Découverte d'un livre documentaire	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 documentaire			

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	Apprendre à dénombrer des petites quantités	Atelier dirigé par enseignante
	Finir l'affiche de clown	Faire une œuvre en volume	Atelier dirigé par ASEM
	Découvrir l'artiste Horton Rower	Art	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 coté 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:

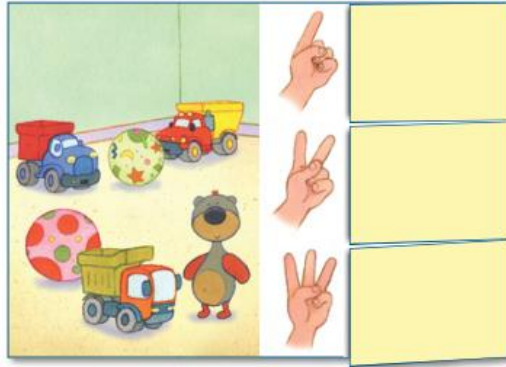
❖ Phase de découverte

• Découverte de la page de gauche

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

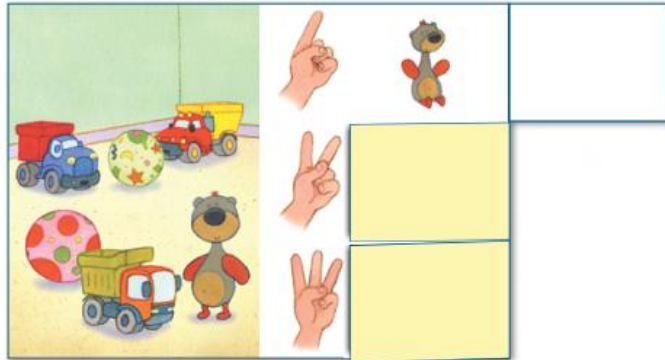
• Découverte de la page de droite

- 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 du compares à la façon de Brissiaud »

Support: Documents brissiaud

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

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

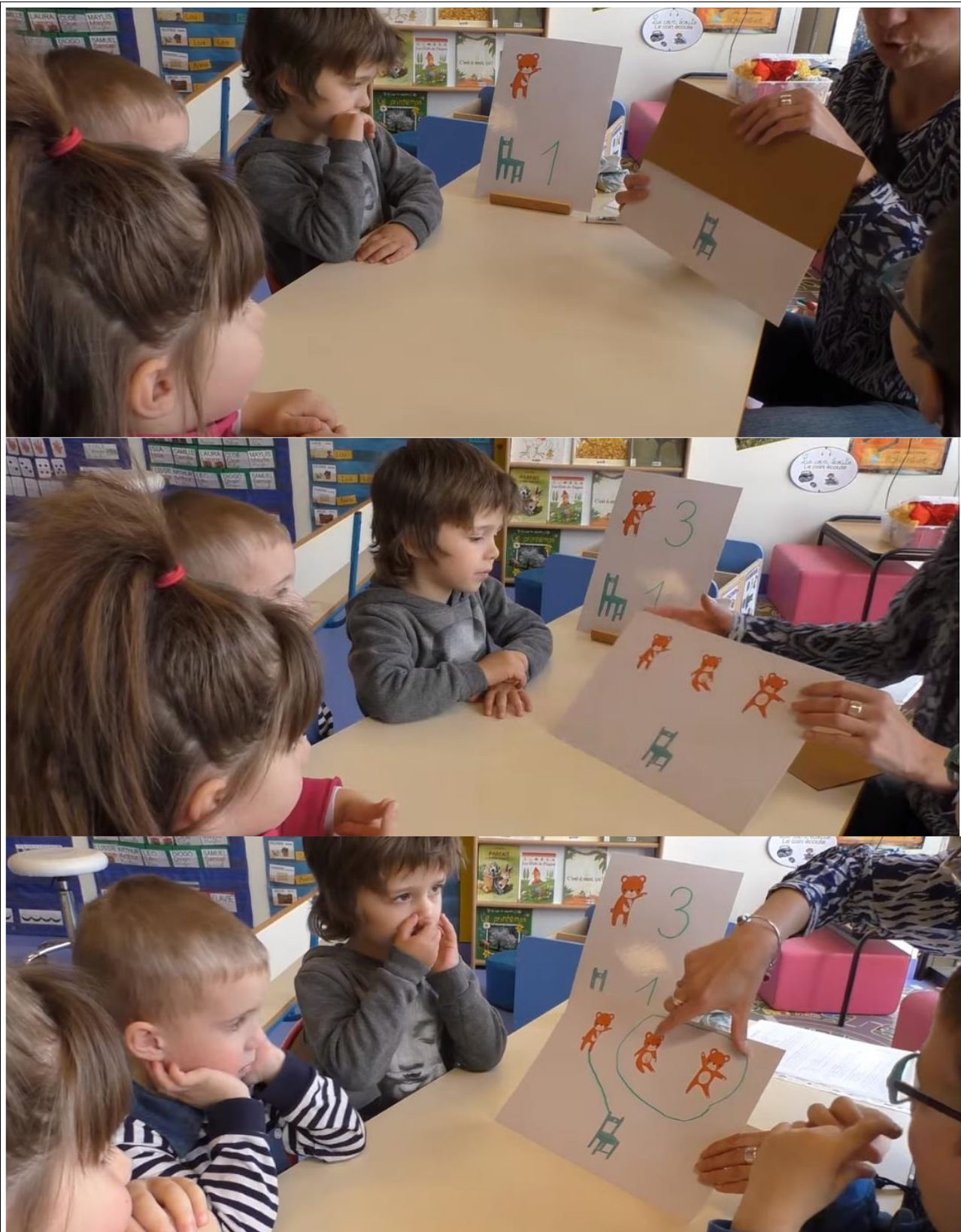
Matériel:

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



Je fabrique un clown

Apprendre à nommer les formes en décorant un clown

Adulte : tracer un clown dont le visage est composé de formes géométrique

Les élèves peignent les formes pour maquiller le clown en nommant les formes et les couleurs

Sur une autre feuille faire un fond avec une éponge (en nommant la couleur choisie)

L'adulte découpe la tête de clown peinte et la colle sur le fond

Faire des cheveux en reliefs avec des ballons, des pailles, du boldouque, de la laine...

Coller des confettis tout autour de la tête du clown

http://web.ac-corse.fr/ia2a/tiuccia/Les-clowns_a218.html

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

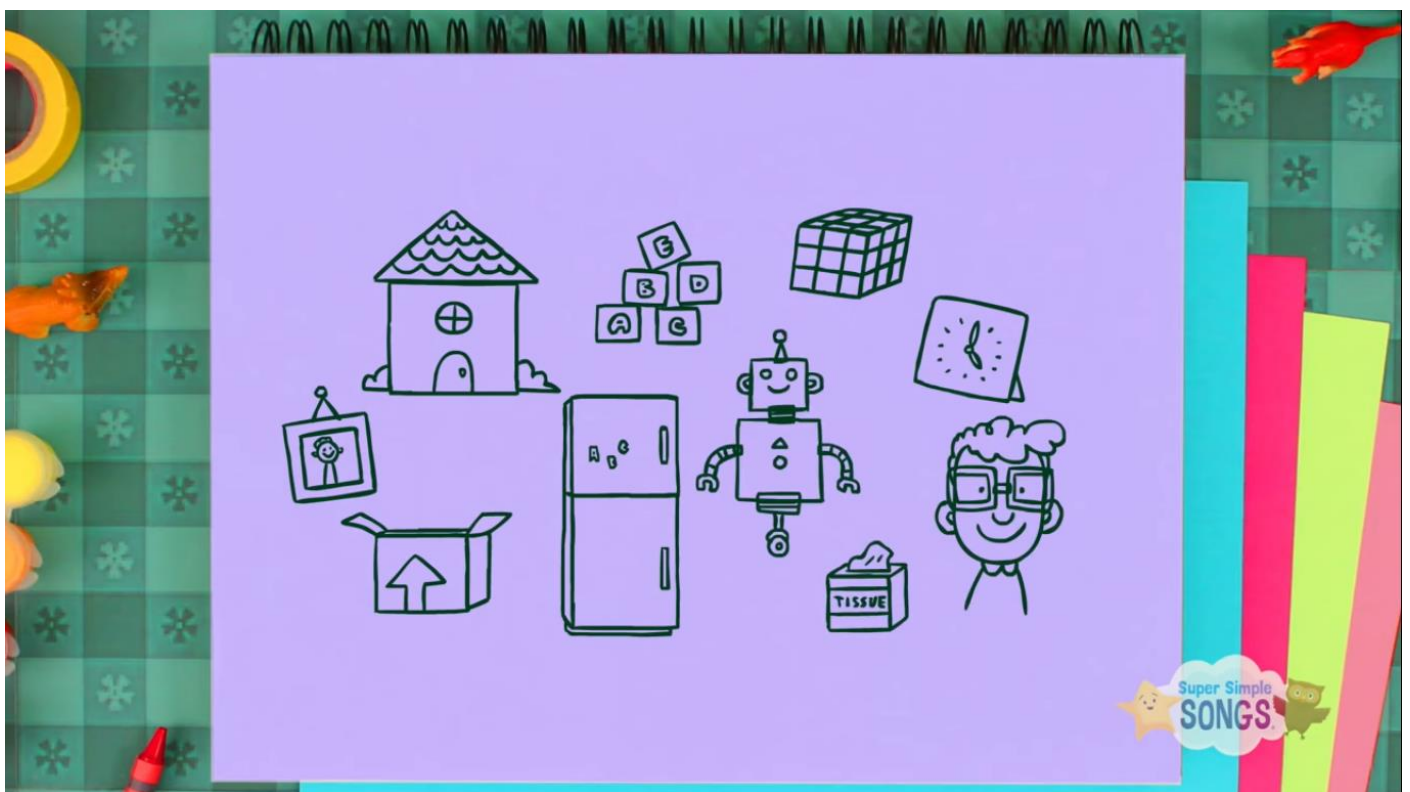
Domaine 1 : Éveil à la diversité linguistique

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 les formes en anglais	COMPETENCE: dire de mémoire et de manière expressives des comptines	ORGANISATION: collective
https://www.youtube.com/watch?v=TJhfl5vdxp4			

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS:







La vie des



Prénom _____



  Découpe les dessins et replace l'histoire en ordre.

--	--	--	--	--

