

SEMAINE 3 / 14 SEPTEMBRE 2020
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : EXPLORER LE MONDE
« Ici, c'est mon école »

Phase de référence : Qu'est-ce qu'il y a dans mon école ?

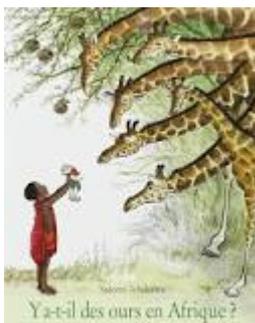
PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle est une école bienveillante, plus encore que les étapes ultérieures du parcours scolaire. Sa mission principale est de donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



<https://www.youtube.com/watch?v=kaSEqa-QHsk>
<https://www.youtube.com/watch?v=1xQvbrZ6yRA>

Projet Ours



Le jeune Meto vit dans la savane africaine avec sa famille. Un groupe de touristes vient leur rendre visite, parmi eux, une petite fille tenant dans ses bras un ours en peluche. C'est la première fois que Meto voit un tel animal

https://www.youtube.com/watch?v=e_yBX2Aj2pI

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.**

Cartes et tableau de présence

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 **leurs besoins notamment de jeu, de mouvement**, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité.

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.

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	<ul style="list-style-type: none"> • participer aux ateliers autonomes • Lavage des mains 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer le monde • Explorer la matière • Connaître et mettre en œuvre 	1 Individuellement

	quotidien de l'entrée en classe	quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	2 par petit groupe
	Jouer au jeu des visages (IM visuelle)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorer le monde) Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation 	Atelier 1 avec enseignant
	<ul style="list-style-type: none"> • MS : atelier autonome de reconnaissance de lettres 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le principe alphabétique 	

1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.

- Découpe de la pâte à modeler :
 - avec tes doigts,
 - puis avec un couteau,
 - faire des empreintes dans la pâte à modeler avec des outils (clipo, bouchon, fourchette)
 - vers la fin de la semaine, fabriquer son visage en pâte à modeler à la façon du grand monstre vert, comme Sylvie l'a fait dans sa classe), et aussi à la façon du livre de la semaine
- Transvaser de la semoule (entonnoir, récipients, bac pour collecter)
- Tracer dans du sable : verticales

2 COIN HYGIENE et TOILETTE à découvrir (accompagné d'un adulte)

Poupon baigneur de préférence

Pot pour les poupées

Couche

Serviette, gant de toilette

Bac pour faire un bain pour la poupée (une baignoire dans l'idéal)

Flacons de savon

Brosse

Brosse à dent

<http://www.ecolepetitesection.com/2015/03/le-coin-imitation-au-service-du-langage-et-de-l-autonomie-affective-chez-mimi.html>

ATELIER 1 « Je joue à connaître les visages de mes copains »

Support :

Matériel :

- boîte type mouchoir ou bac rempli de playmais
- cartes photos données par les familles à la rentrée de chaque enfant du groupe qui participe à l'atelier
- miroirs
- matériel audio pour chanson Deux yeux, une bouche

Consigne : Etape 1 « Nous écoutons et nous montrons nos yeux, notre nez... Comme dans la chanson ».

L'enseignant guide les enfants lors de la chanson et accompagne les gestes qui montrent les parties du visage.

Etape 2 « Tu mets ta main dans la boîte pour trouver une photo » « Qui est-ce que tu vois sur la photo ? »

Les enfants (chacun leur tour) plongent la main dans la boîte. L'enfant désigne avec la main celui qu'il reconnaît sur la photo. L'enseignant indique le prénom du copain de la photo.

Etape 3 : » Est-ce qu'il a des yeux comme toi, montre-les-moi, une bouche comme toi, montre la moi ... Bravo !!!»

Atelier MS : Lettres ou pas lettres Acces

Lundi et mardi la phase 1

Matériel : les fiches jointes avec des lettres et des graphismes

Consigne : voir manuel

Jeudi et vendredi la phase 2

Matériel : des prospectus avec des ciseaux

Consignes : Voir manuel + regarde les magazines et tu découpes les lettres, tu les mettras dans cette barquette, nous pourrons les utiliser pour écrire ton prénom plus tard.

A

E

M

S

U

B

P

K

H

W

N

D

F

G

J

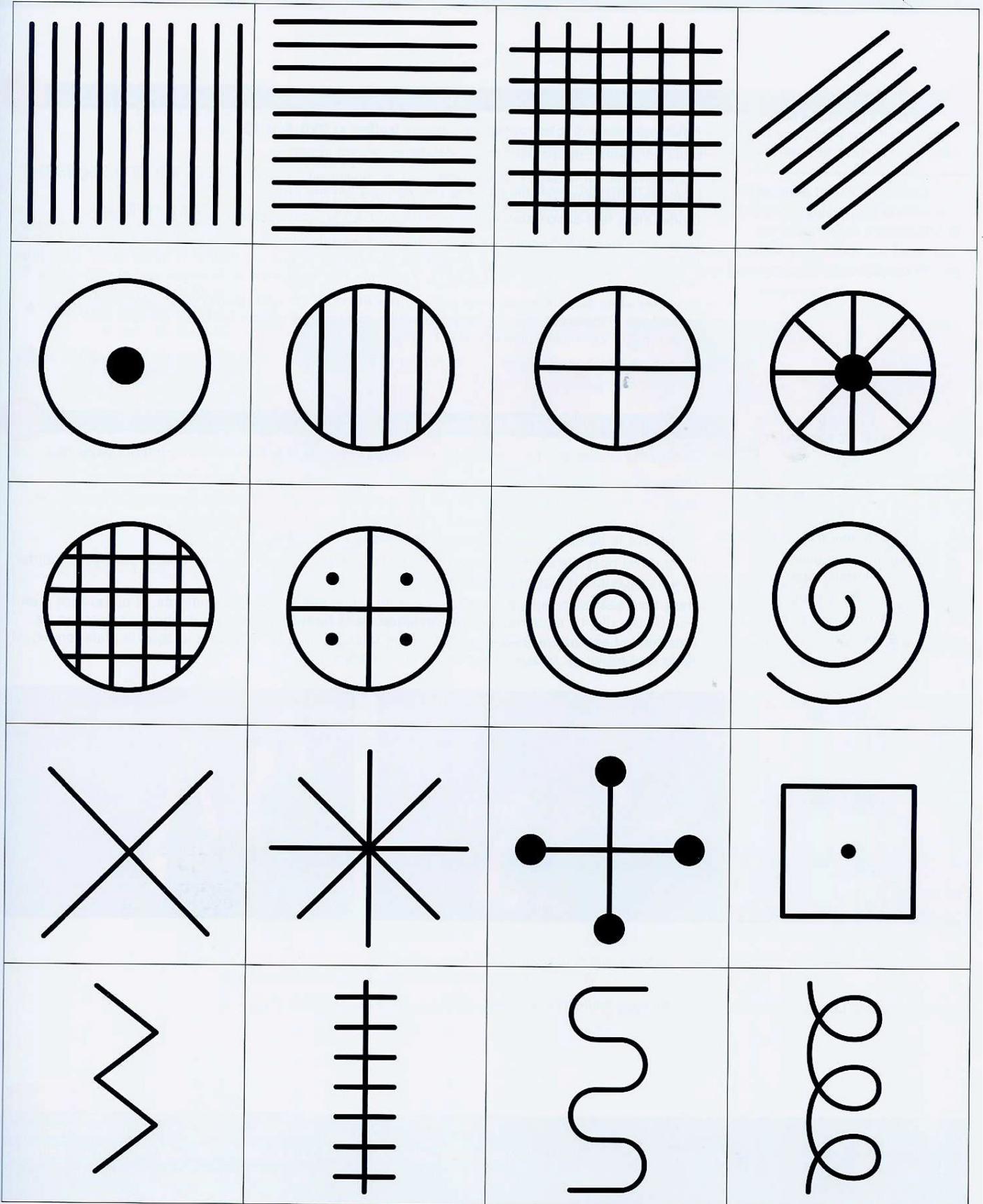
Q

C

R

L

T



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: 30 mn	ACTIVITE: explorer la salle des intelligences	COMPETENCE: - - Adapter ses déplacements - se déplacer	ORGANISATION: collective
------------------------	---	--	------------------------------------

PS-MS en demi groupe

Dans le cadre de la théorie des IM (intelligences multiples), les élèves vont utiliser une salle dans laquelle des coins IM auront été préparés et vont pouvoir aller vers ce qui les attire pendant que l'enseignant note et observe. Il n'indique que les consignes de sécurité et de rangement, n'intervient pas dans le choix des élèves et ne donne aucune orientation dans l'utilisation du matériel mis à disposition. Chaque jour, il note le/les choix des élèves afin de mieux connaître leur dominante IM. Au fil de la semaine, il précise « Choisissez d'abord le coin que vous préférez ».

Document descriptif en bas de cette préparation

PS : Parcours de motricité avec gestion des équilibres. La semaine dernière nous avons suivi des chemins au sol en contournant des obstacles, cette semaine nous allons suivre des chemins en franchissant les obstacles

MS : travailler la reconnaissance de son prénom en mobilisant le corps

DEMI-CLASSE
SALLE DE MOTRICITÉ
15 à 20 minutes

JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Retrouver son prénom



- Matériel**
- ★ Les étiquettes-prénoms agrandies.
 - ★ Un cerceau par élève.

- ▶ Montrer les étiquettes des élèves une à une. Les élèves se lèvent lorsqu'ils voient leur prénom.
- ▶ Aider les élèves moins performants en montrant l'initiale, en leur demandant quelle est la leur.
- ▶ Placer autant de cerceaux que d'enfants dans la salle de jeu et placer dans chacun une étiquette-prénom.
- ▶ Donner la règle du jeu : les élèves se déplacent sur la musique et se placent dans le cerceau contenant leur étiquette lorsque celle-ci s'arrête.
- ▶ À la manière des chaises musicales, retirer les étiquettes les unes après les autres au hasard. Les élèves éliminés devront s'asseoir sur le côté sur un banc.
- ▶ Pour finir la séance, montrer les étiquettes les unes après les autres. Les élèves forment un train.



DIFFÉRENCIATION Aider et guider les élèves ayant des difficultés en leur donnant un modèle en main. Réaliser le même jeu en plaçant les étiquettes un peu partout dans la salle.

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 :

L'expérience de l'espace porte sur l'acquisition de connaissances liées aux déplacements, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités.

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: 6 mn	ACTIVITE: Repérer et nommer les lieux de rangement	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) communiquer avec les adultes (les outils pour structurer la penser))Dénombrer de petites quantités .	ORGANISATION: collective
-----------------------	--	--	------------------------------------

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI :

Dénombrement des enfant absents

Nommer les lettres en majuscule écrites sur les étiquettes des absents.

Si trop d'absent séparer les étiquettes des filles et des garçons

Pour le rituel de lavage des mains qui revient régulièrement dans la journée :

Chanson :

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Manchettes...
Mouillette...
Savonnette...
Rincette...
Serviette...

Toutes nettes...

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

<http://blog.ac-rouen.fr/ecole-haussez/2013/09/13/oh-les-mains/>

Présentation des activités de la matinée

Mettre les PS en ateliers et faire un exercice sur la reconnaissance des prénoms avec les MS (ACCES)

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 : Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un **temps d'appropriation** qui peut passer soit par la **reprise de processus connus**, soit par de nouvelles situations.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	1 Ranger les photos des activités rituelles de la matinée de classe	(Explorer le monde)Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée	atelier 1 en autonomie
	2 Apprendre à utiliser le coin hygiène et toilette	(Explorer le monde)Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation / Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.	atelier 2 supervisé par l'atsem
	3 Faire des traces pour décorer la couverture de son classeur - Traces de mains - Rayures verticales	S'exercer au graphisme décoratif	Atelier 3 supervisé par enseignante
	Ateliers autonomes faire des lignes verticales MS -pierres précieuses -pâte à modeler - dans du sable avec le doigt	S'exercer au graphisme décoratif Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, Utiliser, fabriquer, macoller, assembler, actionner...)	autonomie
	Fiche pour garder une trace : décorer le short de Siyabou MS	S'exercer au graphisme décoratif	autonomie
	Découper de la pâte à modeler avec des couverts	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, Utiliser, fabriquer, macoller, assembler, actionner...)	autonomie

ATELIER 1 « Je trie et je range les activités de mon école»

Support:-

Matériel: un adulte a sorti les atelier des armoires

Consigne: J'ai sorti les atelier des meubles, à toi de les ranger, ils doivent être à la bonne palce, vérifie bien les étiquettes.

ATELIER 2 « Je joue dans le coin toilette»

Matériel :

- Cuvettes
- Eau
- Savon
- poupée baigneur
- éponge
- serviette
- pichet
- seau
- brosse
- séchoir(pour étendre la serviette après utilisation+ épingles à linge + serpillère+ tablier de protection imperméable

Consigne : « Voici tout ce qu'il te faut pour laver cette poupée, je vais te montrer » ou bien « Voici tout ce qu'il te faut pour te laver les mains , je vais te montrer»

L'enseignant nomme tous les objets. Il montre la manière de faire puis invite l'enfant à agir à son tour, il indique l'importance de remettre chaque chose à sa place et de nettoyer avec la serpillère l'eau qui aurait pu être renversée. L'eau est changée régulièrement entre les lavages, les enfants peuvent y être associés.

Atelier 3 : laisser des traces pour décorer la couverture de son classeur

Support : la feuille peinte la semaine dernière

Matériel

- Peinture
- Pinceaux (différentes tailles pour les MS)

Consigne : la semaine dernière tu as peint la feuille de façon à la recouvrir entièrement d'une couleur, celle de tes yeux, tu as fait un aplat. Cette semaine tu vas décorer cet aplat. Tu vas choisir ta couleur préférée, tu me la montres et tu me dis comment elle s'appelle. Tu as laissé des empreintes de tes mains

PS acces : Traces de mains

MS acces : tu montes ou tu descends : tracer des verticales dans les deux sens

Atelier autonome : faire des verticales en pierres précieuses

Support : l'album REGARDER de la semaine dernière où on voit les traces des fourmis

Matériel :

- une grande feuille verte (pour faire comme un jardin)
- des pierres précieuses (billes plates en verre)

Consigne : tu vas placer les pierres précieuses sur le jardin en lignes verticales comme s'il y avait des chemins tout droit de fourmis

Quand tu as terminé, tu mets ton étiquette prénom à côté de ton travail et tu prends une photo

Faire des verticales en pâte à modeler

Matériel

- pâte à modeler
- un plateau ou un sous main (avec la cage du lion)

Consigne : tu vas faire des lignes verticales en pâte à modeler et tu les placeras côte à côte, tu utilises toute ta pâte à modeler, et ensuite tu mets ton étiquette prénom et tu prends une photo

Variante : tu fais les barreaux de la cage du lion

<https://www.fiche-maternelle.com/lion-pate-a-modeler.html>

Faire des verticales dans le sable

Matériel

- assiettes de grande taille
- du sable fin

Consigne avec ton doigt dans le sable tu fais des lignes verticales qui ne se touchent pas, quand tu en as fait sur toute ton assiette tu mets ton étiquette prénom et tu prends une photo

Atelier utiliser des couverts PS



RECREATION:

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre à coopérer en participant à des jeux	ORGANISATION: 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: 15 mn	ACTIVITE: écouter un livre	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	ORGANISATION: collective
-----------------	-------------------------------	---	-----------------------------

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : La lecture de l'album « Quel Bazar » est théâtralisée pour accrocher l'attention des petits élèves. Ils sont invités à répéter les onomatopées mais également à reconnaître les objets (pas le premier jour) et ce que leur détournement a créé (visage). Le vendredi, présentation et lecture du cahier de liaison.

ATELIERS 2:

PROGRAMMES 2015 : L'expérience de l'espace porte sur l'acquisition de connaissances liées aux déplacements, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités.

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	1 Apprendre à trouver les objets de la classe et à les remettre à leur place (IM kinesthésique/interpersonnelle)	(Explorer le monde))Situier des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.	atelier 1 avec enseignante puis ASEM
	2 Positionner des éléments entre eux	-Oser entrer en communication : S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. b. Reformuler pour se faire mieux comprendre.	atelier 2 avec enseignante
	3- tableau à double entrée de topologie	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	autonomie
	4.atelier topologie savane	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	autonomie

ATELIER 1 « Je cherche les objets, je cherche où les ranger »

Support:-

Matériel: objets de la classe + cartes-photos d'objets de la classe + photo de la classe en désordre et en ordre.

Consignes: Etape 1 « Voici deux photos de la classe (désordre-ordre), que s'est-il passé ? »

L'enseignant attend que les enfants constatent qu'il y a eu du rangement, il les interroge sur ce qu'ils imaginent et demande qui a rangé. C'est l'occasion d'évoquer le travail de l'atsem.

Etape 2 « Et vous, est-ce que vous savez ranger les objets de la classe ? Pour aider Laurence l'atsem, je vais vous apprendre à ranger les objets, la place de chaque objet. Voyons comment s'appellent les objets que j'ai rassemblés »

Il est important de parler du rôle de l'atsem et du respect de celui-ci. D'autre part, le travail sur le vocabulaire trouve son intérêt à travers ce type d'activités concrètes.

Etape 3 : « Tu vas ranger cet objet à sa place » ou bien « Tu tires une photo d'un objet que tu dois aller chercher »

Dans la semaine, chaque enfant choisit parmi des petites photos d'objets de la classe celui ou ceux qu'il souhaite conserver dans son **carnet de voyage**. L'utilisation d'un beau scotch peut donner un côté « souvenir » à ce collage.

ATELIER 2 « Je positionne les objets comme demandé »

Support:

Matériel

- Cartes de positionnement topologie
- Bonhomme en légos
- Légos
- Étiquettes prénom

Consigne : Aujourd'hui on va réviser le vocabulaire qui te sert à expliquer où se trouve les choses où les objets.

C'est important pour bien te faire comprendre et aussi comprendre ce que l'on te dit quand tu cherches un objet par exemple

Étape 1 : préparer une mise en scène avec des objets à aller chercher physiquement en engendrant un déplacement. Derrière la mascotte, devant...

Étape 2 : faire la même chose en demandant aux enfants de ranger un objet en respectant la consigne de rangement

Étape 3 : reproduire la configuration de l'étiquette et demander à l'enfant de verbaliser ce qu'il a fait pour voir si le vocabulaire est bien acquis.

Tableau double entrée topologie

Atelier topologie

Supports :

- <https://laclassedelaurene.blogspot.com/2015/04/topologie-la-savane.html> animaux dans un paysage
- <http://www.enmaternelle.fr/2020/02/19/afrique-les-pyramides-de-la-savane/> animaux empilés

RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES Comptines de la semaine

Les élèves choisissent celle qu'ils veulent mettre dans leur carnet de voyage à la fin de la semaine

Projet ours

PROGRAMME 2015 : les nouveaux rythmes scolaires :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/maternelle/49/9/2015_rythmes_maternelle_docmaternelle_458499.pdf

- La sieste des élèves de 2 à 4 ans environ prime, sauf exception, sur d'autres activités. Un réveil progressif et échelonné peut permettre aux jeunes enfants un accès adapté, à leur rythme, aux activités scolaires de l'après-midi. Pour les enfants qui déjeunent à l'école, il est recommandé de les coucher dès la fin du repas, sans attendre la fin de la pause méridienne. Il faut permettre aux élèves de dormir pendant une heure trente à deux heures pour satisfaire leur besoin de sommeil. Comme cela s'est toujours fait, on peut être parfois conduit à réveiller doucement un enfant si son sommeil se prolonge trop l'après-midi afin de ne pas compromettre son sommeil de la nuit. Enfin, comme cela est déjà recommandé, un enfant qui ne dort pas au bout d'environ 20 minutes doit pouvoir se lever tout en pouvant bénéficier d'un temps de repos qui n'est pas la sieste.
- Pour les élèves plus âgés, on peut ne plus envisager de pratique systématique de la sieste ; on sera toutefois attentif aux besoins de sommeil diurne que certains enfants peuvent encore manifester, notamment en début d'année. Si besoin, il peut être pertinent de proposer aux élèves un moment de repos, ou d'activités calmes.

ATELIERS MS

PROGRAMME 2015 : L'acquisition et le développement de la conscience phonologique Pour pouvoir lire et écrire, les enfants devront réaliser deux grandes acquisitions : identifier les unités sonores que l'on emploie lorsqu'on parle français (conscience phonologique) et comprendre que l'écriture du français est un code au moyen duquel on transcrit des sons (principe alphabétique).

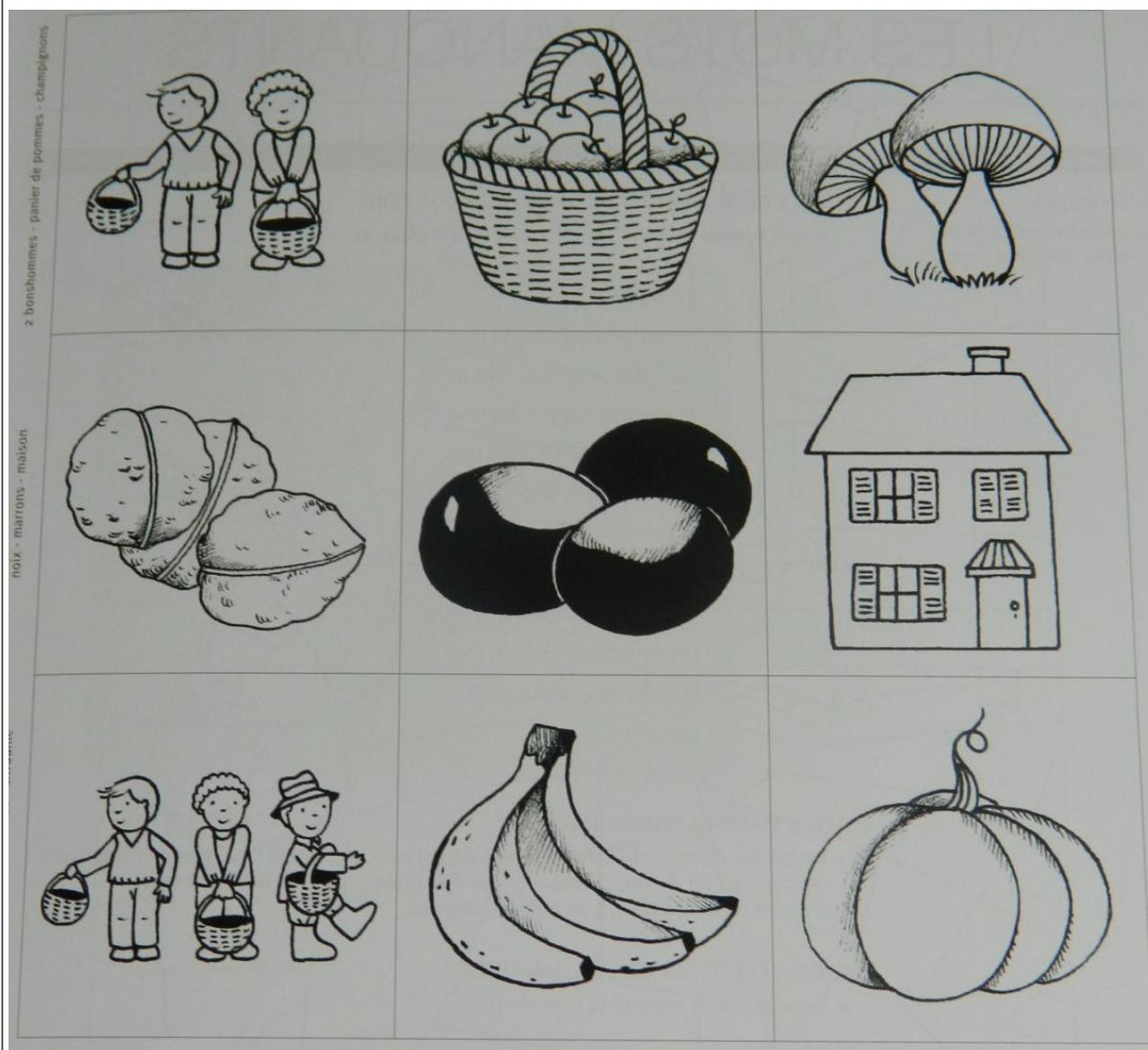
TEMPS	ACTIVITE	COMPETENCE	ORGANISATION
20-30min mn			
	Jeux de rythmes	Domaine 3 : Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.	Collective MS

	écoute attentive : trouver l'intrus	Domaine 1 : échanger et réfléchir avec les autres : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vu	
	Le jeu du serpent : fixer les petites quantités jusqu'à 3 (révisions)	Domaine 4 : 1les premiers outils pour structurer la pensée	Collective MS

Jeux de rythmes (Vers la phono accès)

Trouver l'intrus (vers la phono accès)

Pour ajouter un côté ludique on pourra ajouter le message caché en mettant les paroles sous un liquide coloré Les images sont cachées sous un plat rempli d'eau coloré at avec un verre les enfants retrouvent les dessins et disent si c'est le bon ou pas, pour les mettre en action



Le jeu du serpent

Matériel : Plateau du serpent (accès) + jetons + différentes représentations des chiffres et des quantités de 1 à 3

Objectif : Identifier si les élèves savent reconnaître les petites quantités de 1 à 3 et les graphies associées en jouant à un jeu de société

Consigne.

Tu vas faire tourner le dé et prendre le bon nombre de jetons pour compléter ton serpent (ou alors tirer une carte... faire varier les modalités entre les parties), le premier qui a terminé son serpent a gagné (si c'est trop compliqué on peut dire que le jeu s'arrête quand tout le monde a terminé)

Variante coopérative : en binôme un tire le dé et dit la quantité au copain, le copain qui ne voit pas le dé doit attraper le bon nombre de jetons

ATELIERS IM

PS REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES EN RETOUR DE SIESTE

PROGRAMMES 2015 : Les élèves apprennent à **identifier, désigner** et nommer les **différentes parties** du corps.

Par sa **participation**, l'enfant acquiert le **goût** des activités **collectives**

Durée	Nom de l'atelier	IM	Compétence	Modalité
	Atelier 1 : Trier des objets	IM logico maths	Classer les objets selon un critère	individuel
	Atelier 2 : Jeu de la marchande	IM visuelle et verbale + IM : Kinesthésique (si on ajoute des mouvements)	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	en groupe puis individuel
	Atelier 3 : Jeu de la marchande avec codage	IM logico maths	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	individuel
	Atelier 4 : Jeu de la marchande avec codage à fabriquer pour un copain	IM logico maths + interpersonnel	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).	à deux

Atelier 1 : je trie les objets selon si je me vois dedans ou pas

Matériel :

- cuillères à soupe en inox, cuillère en plastique
- casserole émaillée, en inox
- couvercle inox
- plat ovale inox
- boule de Noël, boule en fil
- planche à découper en bois
- miroir incassable, miroirs de différentes tailles, miroir loupe
- carton brillant, papier métallisé

Déroulement : tu vas faire deux groupes : d'un côté les objets dans lesquels tu peux te voir, d'un autre côté les objets dans lesquels tu ne peux pas te voir

Prolongement : on pourra dès cette première étape mettre des représentations (photos ou dessins) des objets à trier parmi les objets réels

Atelier 2 : Le jeu de la marchande : la maîtresse dit ce qu'elle veut

Matériel: différents objets.

Déroulement : Jeu classique de la marchande avec tri je me vois, je ne me vois pas PS MS GS. L'enseignant décrit des éléments que les enfants doivent chercher dans un ensemble d'autres objets (ou à distance dans la classe), à chaque élément elle doit préciser « je me vois dedans » ou « je ne me vois pas dedans »

Vérification des choix des élèves : est-ce que tout le monde est d'accord ? Verbaliser les choix, ranger dans « je me vois » ou « je ne me vois pas », si pas de consensus, proposer une troisième catégorie « nous ne savons pas »

Atelier 3 : Jeu de la marchande : la maîtresse a donné une liste codée de ce qu'elle veut

Matériel: feuille blanche, crayon, images.

Déroulement : MS-GS : Refaire un jeu de marchande avec une grille de codage au lieu des explications orales.

Vérification des choix des élèves : est-ce que tout le monde est d'accord ? Vérification de la fiche de codage et du matériel choisi avec les camarades de classe et l'enseignant.

Prolongement en GS on peut refaire l'activité pas qu'avec des vrais objets mais aussi avec des images d'objets

Atelier 4 : Jeu de la marchande avec codage à fabriquer pour un copain

Matériel: bande, étiquettes objets, étiquettes matière.

Objets à tirer + pictogramme pour faire le codage + photos des objets

Déroulement : MS-GS : Refaire un jeu de marchande avec une grille de codage mais ce n'est pas l'enseignant qui donne le codage, c'est un élève qui le prépare. Les élèves sont par binôme. Un fait un codage pour son camarade (il garde la photo de l'objet qui doit être trouvé par son binôme, important pour la vérification)

Vérification des choix des élèves : Vérification de la fiche de codage et du matériel choisi avec le binôme et l'enseignant pour valider le codage et la découverte (il se peut que le codage corresponde à plusieurs objets, ce sera l'occasion d'une discussion).

Prolongement : échanger les rôles



RECREATION

TEMPS 30 mn	ACTIVITE Jouer dans la cour	COMPETENCE Apprendre à coopérer en participant à des jeux	ORGANISATION Collective
----------------	--------------------------------	--	----------------------------

REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE

PROGRAMMES 2015 : L'enseignant stabilise les informations, s'attache à ce qu'elles soient claires pour permettre aux enfants de se les remémorer. Il organise des retours réguliers sur les découvertes et acquisitions antérieures pour s'assurer de leur stabilisation, et ceci dans tous les domaines. Engager la classe dans l'activité est l'occasion d'un rappel de connaissances antérieures sur lesquelles s'appuyer, de mises en relations avec des situations différentes déjà rencontrées ou de problèmes similaires posés au groupe. L'enseignant anime des moments qui ont clairement la fonction de faire apprendre, notamment avec des comptines, des chansons ou des poèmes. Il valorise la restitution, l'évocation de ce qui a été mémorisé ; il aide les enfants à prendre conscience qu'apprendre à l'école, c'est remobiliser en permanence les acquis antérieurs pour aller plus loin.

TEMPS 30 mn	ACTIVITE Se rappeler ce qui a été fait	COMPETENCE Domaine 1 : pratiquer différents usages du langage	ORGANISATION Collective
----------------	---	--	----------------------------

Chaque fon de journée lecture d'un album qui parle des ours pour le projet commun des classes 1 2 3 4 Y a-t-il des ours en Afrique ? Se rappeler où se déroulait l'histoire dans le livre « LE doudou de Siyabou » quels animaux Siyabou rencontre ? Nous allons maintenant voir s'il y a des ours en Afrique
--

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN

OBSERVATIONS
DIFFICULTES RENCONTREES
SOLUTIONS ENVISAGEES
SATISFACTIONS

TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



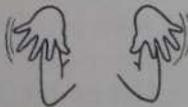
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



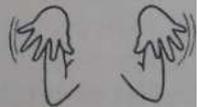
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



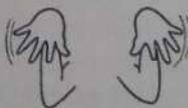
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



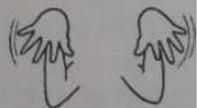
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



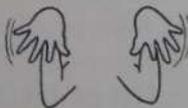
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



TAPENT, TAPENT PETITES MAINS



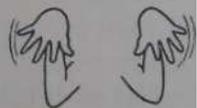
Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin



Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau!



Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Manchettes...
Mouillette...
Savonnette...
Rincette...
Serviette...

Toutes nettes...

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Manchettes...
Mouillette...
Savonnette...
Rincette...
Serviette...

Toutes nettes...

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Manchettes...
Mouillette...
Savonnette...
Rincette...
Serviette...

Toutes nettes...

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes

Manchettes...
Mouillette...
Savonnette...
Rincette...
Serviette...

Toutes nettes...

Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire de la patouillette.
Oh les mains, les p'tites mains.
Qui vont faire leurs toilettes