

SEMAINES 10 et 11/ 16/23 NOVEMBRE 2020

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

« Ailleurs, c'est ton école »

Phase d'entraînement : Qu'est-ce que vous faites dans votre classe avec une pelote de laine noire, le livre « On joue » et de la musique ?

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle joue un **rôle décisif pour l'accès de tous les enfants aux univers artistiques** ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



<https://www.youtube.com/watch?v=Xb06bmU-SJQ>



<https://www.youtube.com/watch?v=iER8oZuSRGw>

ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 :

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

En petite section, les exercices graphiques, en **habituant les enfants à contrôler et guider leurs gestes par le regard**, les entraînent à maîtriser les gestes moteurs qui seront mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive, à prendre des repères dans l'espace de la feuille

L'enseignant accueille ses élèves, leur dit BONJOUR et leur demande de répondre en disant à leur tour BONJOUR. L'affichage de la carte de présence se modifie, l'enfant cherche sa carte, lorsqu'il la trouve, des responsabilités sont mises en place :

- Un chef de rang : qui s'assurera du nombre d'enfant dans le rang après chaque récré

- Un responsable de la date : qui utilisera l'éphéméride
- Un responsable météo (s'exprimer dans un langage correct et précis)
- Un responsable du rangement

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.

Les enfants enrichissent et développent **leurs aptitudes sensorielles**, s'en servent pour distinguer des réalités diff

PROGRAMMES 2015 :

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.

Il faut plusieurs années aux enfants pour acquérir les **multiples habiletés** nécessaires à l'écriture : utiliser leur regard pour piloter leur main, utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture (épaule, coude, poignet, doigts),

TEMPS :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
20mn	1 participer aux ateliers autonomes	(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	1 Individuellement
	2 utiliser la table à couture		2 selon la taille de la table
	3 Ateliers de la fiche d'autonomie de la semaine		3 Individuellement
	4 Atelier drapeaux	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : reconnaître des mots écrits en capitales et en minuscules d'imprimerie en utilisant un référent	4 Individuellement

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

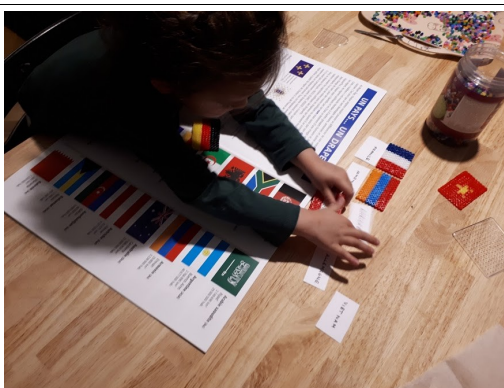
(retrouver les activités de manipulation et d'exploration sur le blog)

2 Table à couture

3 Feuilles d'autonomie : <http://www.ecolepetitesection.com/2020/11/semaine-10-on-joue-ms-autonomie-prep-2017/2018-chez-angeline.html#ob-comment-ob-comment-102648714>

4 atelier drapeaux : associer les drapeaux à leur étiquettes en utilisant le livre des drapeaux (étiquettes en différentes graphie, le livre est en script)

Matériel : petits drapeaux en perles à repasser, étiquettes des noms des pays dans les différentes graphies, le grand album pays et drapeaux Le petit Nicolas



EPS :

PROGRAMMES 2015 :

Ces activités **mobilisent**, stimulent, enrichissent l'**imaginaire** et sont l'occasion d'**éprouver** des émotions, des sensations nouvelles.

TEMPS :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
30 mn	Jeux collectifs	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques) Collaborer, coopérer, s'opposer <ul style="list-style-type: none"> • Trouver sa place dans un jeu collectif 	Collective

Séquence de jeux collectifs cycle 1 : https://www.dsden72.ac-nantes.fr/medias/fichier/epsc1pe_1132232407890.pdf

- Suite du projet en fonction des progrès de chacun

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 :

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « **Apprendre ensemble et vivre ensemble** ».

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la **réalisation de projets communs**, apprendre à coopérer.

TEMPS :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
6 mn	Poursuite de la préparation de l'envoi aux CE1	(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.	Collective

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI :

- Terminer le cahier des prénoms pour se présenter
- Présenter les nouveaux ateliers autonomes : pâte à modeler + drapeaux

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du **parcours d'éducation artistique et culturelle** que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'**acquisition d'une culture artistique personnelle**, fondée sur des repères communs.

TEMPS :	ACTIVITES :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
---------	-------------	--------------	----------------

24-30 mn	1 Découvrir l'artiste Fanny Viollet et s'exercer à l'enroulement.	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.	atelier 1 supervisé par la stagiaire
	2 Projet pâte à modeler (PS-MS)	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) s'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés	atelier 2 en autonomie supervisé par la stagiaire
	3 Projet « Petit bonhomme des bois	Projet pluri disciplinaire	Atelier 3 supervisé par l'enseignante
	4 graphisme : les lignes continues accès PS : les verticales (pour les MS voir plus bas dans le cahier)	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Adapter son geste	Atelier 4 supervisé par l'ASEM

ATELIER 1 « Je découvre l'artiste Fanny Viollet »

Support: -<https://drive.google.com/file/d/0B20A1s7B-Z2GMI9yS0NqV3g1TmM/view>

Matériel : reproductions d'œuvres de l'artiste dont celles des boules « Journal d'Ariane » :

Consigne : « Voici une nouvelle artiste et voici ce qu'elle fait, qu'est-ce que tu vois et qu'est-ce que c'est ?... Et si tu essayais à ton tour ? »

<http://fannyviollet.com/abc/j/journal-dariane>

Fanny Viollet a de nombreuses œuvres qui sont autant d'inspirations pour les élèves et ces boules ont d'abord été contenues dans ses « Boîtes à dérivoire », on peut imaginer reprendre l'idée pour entreposer les boules au fur et à mesure de leur réalisation. Le travail d'enroulement constitue un apprentissage gestuel dont la précision, l'amplitude et l'aisance sont autant d'exercices pour affiner la main, les doigts et les poignets.

ATELIER 2 « Projet pâte à modeler PS-MS

La semaine dernière tu as appris à faire

- PS : des petites boules écrasées pour faire ton initiale
- MS : faire des colombins pour tracer des lettres

Cette semaine

- MS Objectif : Faire des gros et des petits colombins

Matériels : Pâte à modeler de couleurs variées (à ne pas mélanger), tapis en plastique

Situation : Les élèves prennent beaucoup ou un peu de pâte à modeler dans leurs deux mains et la roule avec la paume de la main sur le tapis. Cela fait une grosse « saucisse ». Ils recommencent plusieurs fois l'exercice pour s'entraîner et peuvent essayer de les assembler **pour fabriquer un arc en ciel**. (on pourra le faire en coopération en donnant une couleur par élève)



+ donner la fiche brevet qui sera dans a partie plan d'activités autonomes et ajouter dans les ateliers autonomes les fiches pâte à modeler et des petits pot, dans l'aire motricité fine:
<http://chezmaicressekarine.blogspot.com/2018/02/brevet-pate-modeler-ms.html>

- PS Objectif : Faire des grosses et des petites boules

Matériels : Pâte à modeler de couleurs variées , tapis en plastique

Situation : Les élèves prennent beaucoup ou un peu de pâte à modeler dans leurs deux mains et la roule pour faire une boule. Ils recommencent plusieurs fois l'exercice pour s'entraîner. Ils peuvent décorer **un arc en ciel** (travail coopératif : chaque enfant une couleur différente)



Source : <http://lestutosdekarine.apps-1and1.net/poisson-arc-en-ciel-en-pate-a-modeler>

Atelier 3 : projet petit bonhomme des bois

Support : <https://chezmaicressekarine.blogspot.com/2019/11/dossier-le-petit-bonhomme-des-bois.html?m=0>

- des activités en lien avec la programmation de vers les maths PS (un peu/ beaucoup : correspondance terme à terme ...)
- une activité de gommettes (de dénombrement, voir autonomie)
- une activité d'association de figurines aux photos réelles et images dessinées des animaux de l'histoire : PS
- une activité sur le repérage dans le temps MS
- une activité avec des lettres mobiles pour comprendre le principe alphabétique PS MS
- puzzles : différents niveaux PS-MS
- raconter l'histoire avec des marottes : <https://www.youtube.com/watch?v=iER8oZuSRGw>

4- Accès traces à suivre PS : Découvrir les verticales

**GRUPE CLASSE
COIN REGROUPEMENT**

Matériel

★ Plusieurs photographies comportant des lignes verticales (répertoire d'images 9, 10, 14).

L'OBSERVE Trouver le point commun entre différentes photos, prendre conscience de la verticalité

- ▶ Afficher les photographies au tableau.
 - ▶ Laisser les élèves les observer et s'exprimer librement.
 - ▶ Leur demander ce que représente chacune de ces photographies. Les amener à les décrire afin qu'ils s'aperçoivent que toutes contiennent des lignes verticales.
 - ▶ Apporter et expliquer les termes *lignes verticales* ou *lignes debout*.
- 😊 Cette activité peut être réalisée avec des morceaux de papier peint ou de papier cadeau comportant des lignes verticales.

**DEMI-CLASSE
EN SALLE DE MOTRICITÉ**

Matériel

★ Plusieurs photographies comportant des lignes verticales (répertoire d'images 9, 10, 14).

★ Des lattes, plots, briques, bâtons en plastique.

JE VIS CE GESTE AVEC MON CORPS Prendre conscience de la verticalité

- ▶ Montrer à nouveau les photographies de l'activité précédente aux élèves afin qu'ils aient une image de lignes verticales en tête avant de commencer.
- ▶ Demander aux élèves de se mettre debout et de *faire comme s'ils étaient des lignes verticales*. Leur demander de faire de même avec un doigt, un bras, les deux bras.



- ▶ Répartir les élèves par groupes de quatre dans la salle, leur donner du matériel et leur demander de réaliser des lignes verticales comme celles des photographies. Prévoir au moins une latte ou un bâton en plastique par enfant.



- ▶ Lorsqu'ils ont terminé, rassembler tous les élèves et circuler dans la salle avec eux en observant et en commentant les productions de chaque groupe. Si nécessaire, corriger avec eux.
- ▶ Enchaîner sur le jeu des statues : les élèves se promènent. Au signal sonore, ils s'immobilisent en position verticale.



Source d'images verticales : <https://dessinemoiunehistoire.net/graphisme-maternelle-repertoire/>

5 tracer des chiffres

Objectif : associer les différentes représentations du chiffre et tracer les chiffres.

Support : sur la table de travail : les chiffres de 1 à 5 tracés au woddie en très grand, faire une flèche pour indiquer le sens

Matériel

- Crayons stabilo woddy
- Boutons ou jetuons ou perles paltes
- Cartes constelaltion et mains
- Etiquettes prénom

Consigne : tu vas tracer le chiffre en recouvrant le trait avec les éléments de ton choix (suis bien la flèche). Quand tu as terminé, positionne à coté la carte constellation et de la main qui correspond, puis ton étiquette prénom et prends une photo

@sandramaternelle



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 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: 15 mn	ACTIVITE: écouter un livre et participer gestuellement	COMPETENCE: (Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques))Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps , sa voix ou des objets sonores.	ORGANISATION: collective
-----------------	---	--	-----------------------------

LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : lecture de l'album « On joue ? ». L'enseignant propose que chaque jour un ou plusieurs enfants volontaires viennent participer directement à la lecture, les autres enfants sont invités à reproduire la gestuelle indiquée dans l'album.
Le vendredi lecture du cahier de liaison

ATELIERS 2 :

PROGRAMMES 2015 : L'**activité graphique** conduite par l'enseignant entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et à la discrimination des formes, **développe la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée**

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Participer graphiquement à un projet collectif (IM visuelle/musicale) Semaine 1 Réaliser le défi collectif proposé par les correspondants (IM interpersonnel/ musicale/ visuelle) Semaine 2	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques) Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes/ Affiner son écoute	atelier avec enseignant et atsem atelier avec enseignant et atsem

ATELIER Semaine 1 « Je trace mon chemin comme dans Hervé Tullet dans On joue ? »
Support: grande feuille collective
Matériel: fils+ ficelles+ laine...+ colle + gommettes rondes jaunes et autres couleurs+ album « On joue »
Consigne: Etape 1 « Tu choisis le fil que tu veux et tu traces un chemin pour que le petit rond jaune puisse s'y promener, tu vérifies avec ton doigt »
Les enfants font des essais accompagnés dans leur recherche par les deux adultes, l'album est feuilleté pour inspirer des graphismes.
Etape 2 « Tu colles ton fil en conservant la forme de ton chemin. Tu places ton petit rond jaune et d'autres ronds »
Des photos sont prises durant ces phases de recherche et de réalisation et seront choisies pour être collées dans le carnet de voyage.

ATELIER Semaine 2 « Je participe au défi des correspondants »
Support: grande feuille collective qui servira pour tous les groupes (prévoir une très grande feuille, travail au sol)
Matériel: crayon à papier +pelotes de laine noire + musique + gouaches multicolores+ bouchons
Consigne: Etape 1« Tu écoutes la musique une première fois, tu imagines dans ta tête le crayon qui danse avec la musique»
Etape 2 « Tu traces avec ton crayon le chemin de la musique»
Etape 3 « Tu colles la laine sur ton chemin»
Etape 4 « Tu peins les ronds de l'histoire « On joue » avec un bouchon»
Je propose cette réponse au défi mais chaque classe doit inventer sa réponse, il faut que les enfants soient partie prenante.
Des photos sont prises durant ces phases de recherche et de réalisation et seront choisies pour être collées dans le carnet de voyage.

RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE

Ateliers spécifiques MS

TEMPS :	ACTIVITES	COMPETENCE :	ORGANISATION :
45 mn	1 phonologie - Mots proches en broche - La maison des voyelles 2 maths (accès) :	Développer sa conscience phonologique.	Avec enseignante

3 graphisme (accès) les lettres ovales

4 projet science : les arcs en ciels (IM) et les mélanges des couleurs

Atelier 1 : les mots proches en broche : accès

1 MATÉRIEL

- ▶ ÉTAPES 1 ET 2
 - Les mots-images agrandis à 141% (matériel page 60).
- ▶ ÉTAPE 3
 - 12 mots-images par élève (matériel page 61).
 - Une ligne orientée par élève (facultatif).

2 DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 ASSOCIATION DE MOTS À CONSONANCE PROCHE

- ▶ Présenter les différents mots-images (**matériel page 60**). Demander aux élèves de les nommer.
- ▶ Associer deux mots ayant une consonance proche. Demander aux élèves de trouver la raison pour laquelle ces deux mots ont été mis ensemble.
- ▶ Leur demander d'associer d'autres mots parmi ceux proposés en suivant la même règle.
- ▶ Dans un dernier temps, donner les mots suivants aux élèves et leur demander d'en trouver un ayant une consonance proche.

Mots à donner

douche (couche, louche, mouche) - toiture (voiture) - rat (chat) - roule (poule) - raison (maison) - moi (trois, roi, pois) - pou (loup, roue), miroir (tiroir)...

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES

- ▶ Utiliser les mots-images de la séance précédente. Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Dans un deuxième temps, placer ces mots face retournée au centre de la table. Demander à chaque élève de retourner deux mots et de les prononcer. Si leur consonance est proche, il gagne les deux cartes. Sinon il les repose.
- ▶ À la fin de la partie on dénombre les cartes, celui qui en a le plus a gagné.

ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS

- ▶ Montrer les mots-images (**matériel page 61**). Demander aux élèves de les nommer avant le début du jeu.
- ▶ Donner ensuite à chaque élève les mots-images cités précédemment.
- ▶ Dire 4 de ces mots. Les élèves doivent alors les placer dans l'ordre dans lequel ils ont été prononcés.
- ▶ Puis les élèves du groupe prendront à tour de rôle la place de l'enseignant.

ÉTAPE 4 JEU DES MOTS TORDUS

- ▶ Raconter l'histoire du prince de Motordu : c'est un garçon qui mélange les mots qui se ressemblent.
- ▶ Proposer aux élèves de l'aider à corriger les phrases du prince :

Ma chemise a quatre moutons.

J'adore faire des châteaux de table.

À Noël, il y a plein de gâteaux sous le sapin.

Le petit de la vache s'appelle le faux.

J'habite dans un grand chapeau.

Ma maman va au supermarché en toiture.

En mangeant une glace, j'ai fait une vache sur mon teeshirt.

J'ai rempli mon fer avec de l'eau.

Le chat a attrapé une grosse pourrie.

Dans ma classe, il y a plus de billes que de garçons.

Papa a pêché trois gros poisons.

J'ai fait un très pot dessin.

J'aimerai une place avec deux boules.

Les râteaux naviguent sur l'eau.

Si on jouait aux tartes ?

ÉTAPE 2 MEMORY DES MOTS PROCHES
Les élèves nomment les mots-images utilisés.



Chaque élève tourne deux cartes et nomme les mots-images représentés.



Si les mots prononcés sont proches, il garde les cartes. Sinon, il les retourne à nouveau.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- A besoin que l'enseignant nomme les 2 mots-images et ferme les yeux pour écouter.
- Nomme les 2 mots-images l'un après l'autre en exagérant l'articulation.

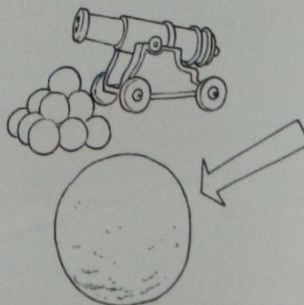
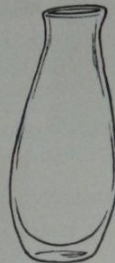
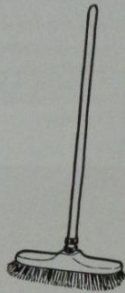
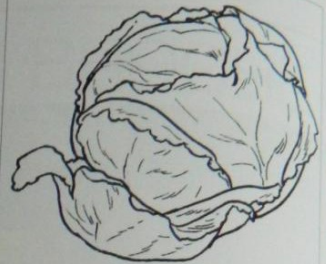
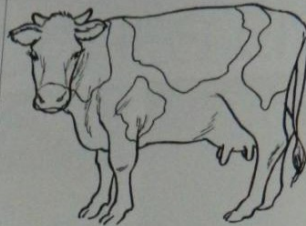
L'enseignant peut répéter les deux mots-images en demandant aux élèves de fermer les yeux.

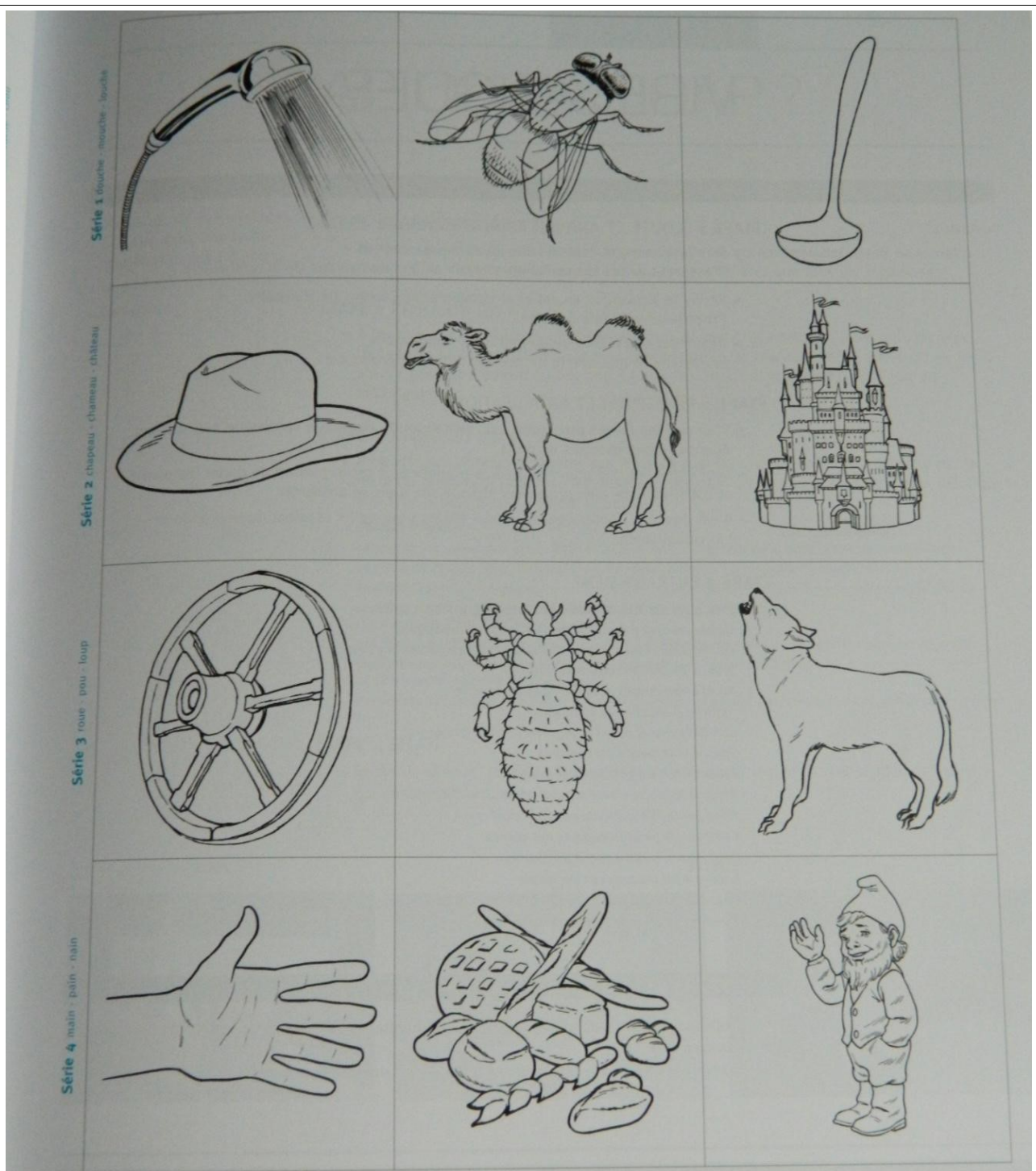


ÉTAPE 3 SUITE DE MOTS
Les élèves placent les mots-images dans l'ordre au fur et à mesure de l'écoute. À la fin du jeu, les élèves répètent à tour de rôle la série de mots proches.



Pour faciliter le placement des cartes, il est possible de donner aux élèves une ligne orientée.





La maison des voyelles

<https://maitressekatoo.wordpress.com/2020/11/02/maison-des-sons-pilotis/>

on pourra aussi mettre les photos des enfants dans les maisons (photos boutons préparées la semaine dernière) !



Maths (accès) : associer une quantité et son écriture chiffrée
Terminer la séquence par une fiche bilan évaluation (voir plus bas)

Approcher
les quantités
et les nombres

ASSOCIER LE NOM DES NOMBRES CONNUS AVEC LEUR ÉCRITURE CHIFFRÉE

Un éléphant se balançait

MATÉRIEL

- Une ficelle.
- 5 éléphants de couleurs différentes avec une pince à linge collée au dos.
- Le texte de la comptine.

ORGANISATION

Travail collectif en demi-classe.

DÉROULEMENT

● Étape 1 S'approprier la chanson

L'enseignant présente les éléphants et chante la chanson en les accrochant au fur et à mesure sur la ficelle.

- Apprendre la chanson en jouant avec les éléphants sur la ficelle. Des élèves accrochent un éléphant quand il le faut.
- Découvrir le texte de la chanson (**chanson page 55**) et repérer les écritures chiffrées. Retrouver les illustrations qui correspondent à chaque texte (**matériel page 56**).

● Étape 2 Reconnaître diverses représentations des nombres de 1 à 5

- Dire la chanson en montrant un doigt supplémentaire pour chaque nouvel éléphant.
- Dire la comptine en montrant, quand il le faut, une carte constellations du dé 1, 2, 3, 4 ou 5. Les cartes sont réparties dans le groupe, chaque enfant recevant une carte.
- Dire la comptine en montrant, quand il le faut, une carte avec l'écriture chiffrée d'un nombre de 1 à 5. Les cartes sont réparties dans le groupe, chaque enfant recevant une carte.

● Étape 3 Réaliser une bande numérique jusqu'à 5

- Réaliser une bande numérique en plaçant des images de constellations sous les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5 (**document élève page 57**).

L'enseignant propose de jouer avec la bande numérique. Il cache une case sur la bande.

- Trouver quelle case est cachée et montrer la carte correspondante.

PROLONGEMENTS

- Mettre en place la frise numérique de la classe.
- Mémoriser la reconnaissance des constellations et des écritures chiffrées lors des rituels pour apprendre à compter.
- Apprendre à écrire les nombres de 1 à 5.

DÉCOUVERTE
Échange oral collectif

STRUCTURATION
Manipulation

CONSOLIDATION
Travail écrit

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Dire ou chanter** une comptine ou une chanson à structure répétitive par accumulation. Mémoriser un texte.
- **Prononcer et articuler** distinctement.
- **Lexique** Adjectifs numéraux de 1 à 5.
- **Syntaxe** Utiliser des phrases complexes avec les conjonctions « tellement » et « et ».

Un éléphant se balançait

1 éléphant

se balançait
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et il trouvait ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

2 éléphants

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

3 éléphants

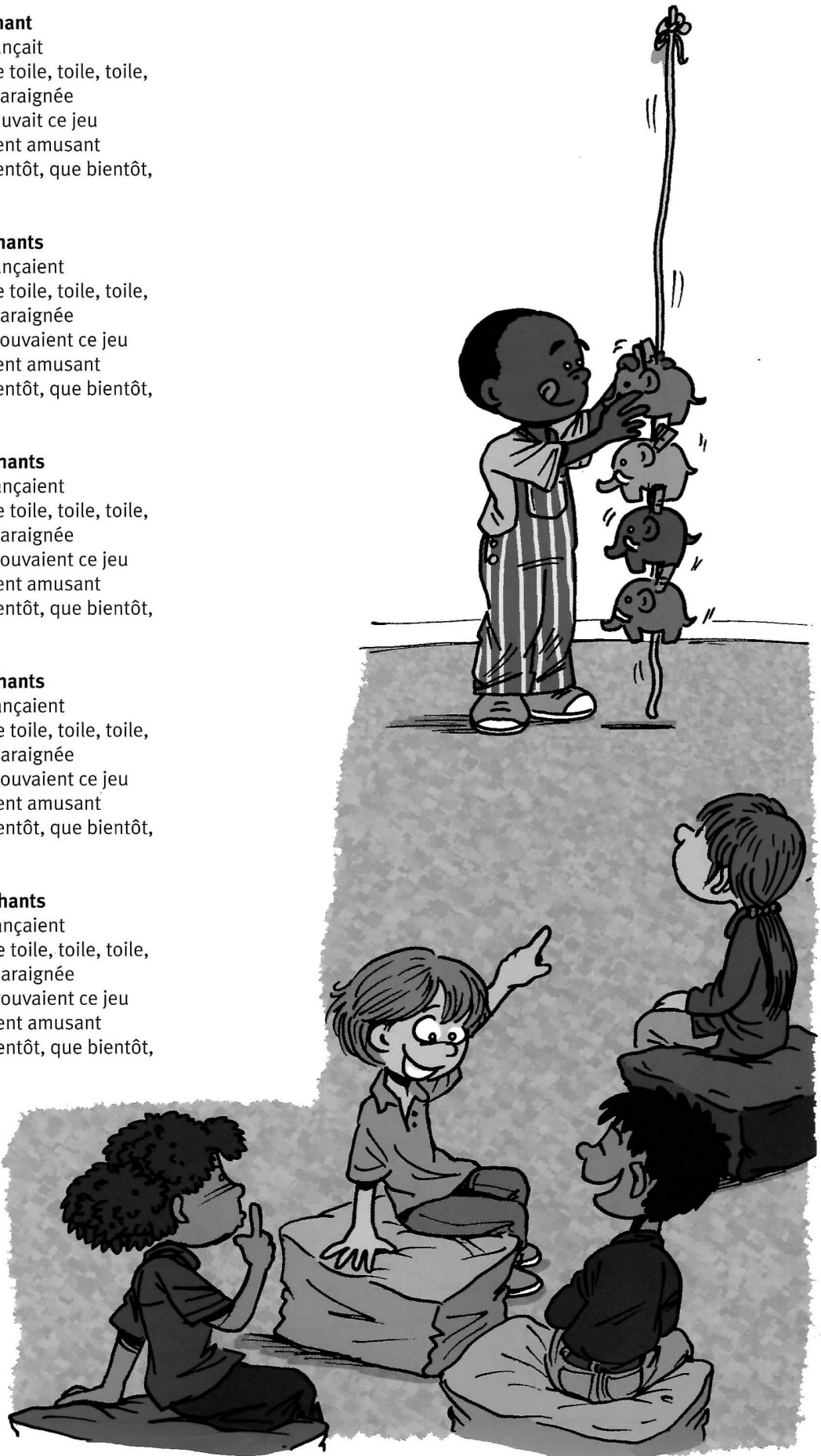
se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

4 éléphants

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

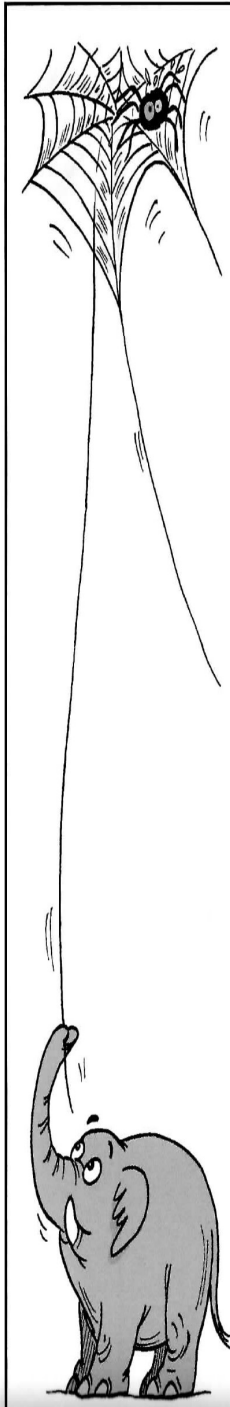
5 éléphants

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

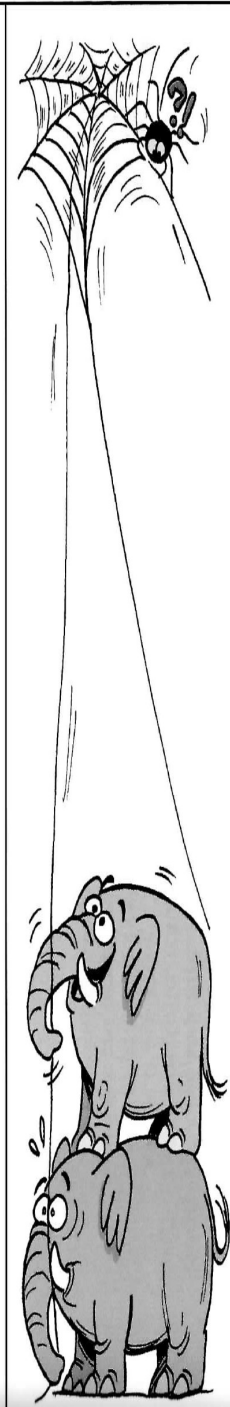


1 éléphant

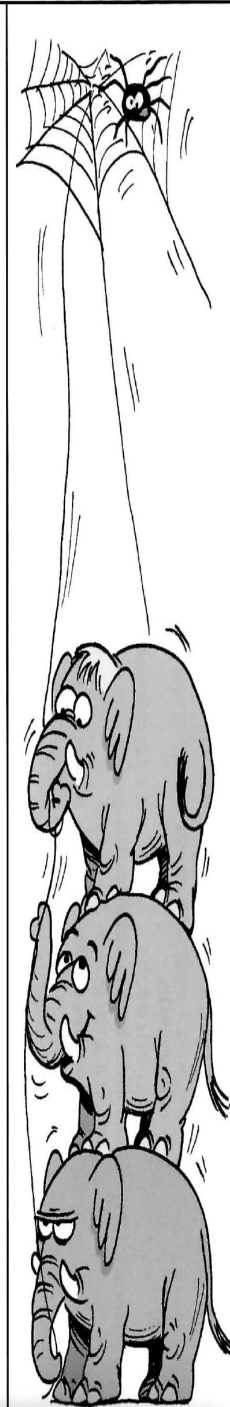
se balançait
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et il trouvait ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

**2 éléphants**

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

**3 éléphants**

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...

**4 éléphants**

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...






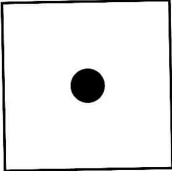
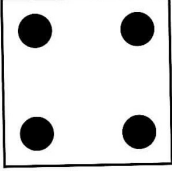
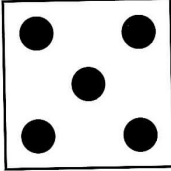
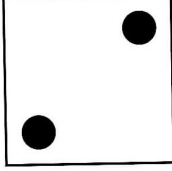
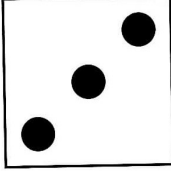
**5 éléphants**

se balançaient
sur une toile, toile, toile,
toile d'araignée
et ils trouvaient ce jeu
tellement amusant
que bientôt, que bientôt,
...



PRENOM :	DATE	CLASSE : MS
Domaine : Les outils pour structurer la pensée Compétence (s) : Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée Activités préalables : Reconnaître les différentes représentations des quantités de 1 à 5 avec la chanson un éléphant		Travail réalisé <input type="checkbox"/> Sans aide <input type="checkbox"/> Avec aide <input type="checkbox"/> Absent
Consigne : Découpe et colle les images sur la bande numérique		<input type="checkbox"/> Juste <input type="checkbox"/> À renforcer

1	2	3	4	5

Graphisme : accès

En autonomie : tracer – décorer des lettres ovales (identifiées la semaine dernière)

- Boutons
- Pierres précieuses
- Avec des éléments de l'automne

Ca souffle (début des lettres obliques)

PÉRIODE

Observer
Vivre le geste
avec son corps
Manipuler

ÇA SOUFFLE! Découvrir les lignes obliques

CLASSE ENTIÈRE
COIN REGROUPEMENT
5 à 10 minutes

Matériel

★ Des photos d'arbres et d'objets penchés (coffret et DVD-Rom 09 et 11).

J'OBSERVE Décrire des images

- ▶ Afficher les photos d'arbres et d'objets penchés au tableau (coffret et DVD-Rom 09 et 11).
 - ▶ Dans un premier temps, laisser les élèves s'exprimer librement, puis poser des questions pour orienter leur description: couleurs, objets, position, formes...
 - ▶ Les amener ensuite à trouver le point commun entre les différentes images: les arbres et les objets sont penchés, inclinés.
 - ▶ Introduire les adjectifs OBLIQUE et PENCHÉ.
 - ▶ Leur demander de se pencher sur le banc d'un côté, puis de l'autre.
- ☺ Lors d'un jour de vent, observer l'inclinaison des arbres, des branches, de l'herbe et faire le lien avec ces images.

CLASSE ENTIÈRE
SALLE DE MOTRICITÉ
10 minutes

Matériel

★ Un culbuto.

JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Prendre conscience de la notion penché/oblique

- ▶ Ces activités peuvent être proposées avant une séance de motricité pour une mise en train.
- ▶ Montrer aux élèves un culbuto. Observer et décrire ses mouvements.
- ▶ Leur proposer le jeu du culbuto: les élèves se mettent assis par terre et remontent leurs genoux contre leur ventre, puis placent leurs bras autour des genoux. Ils se penchent d'un côté puis reviennent à leur position de départ et se penchent de l'autre côté, le but étant de ne pas tomber. En cas de chute, leur demander de reprendre la position du culbuto.



- ▶ Trouver avec les élèves les différentes façons de se pencher en étant debout: sur un pied, sur les deux pieds, en penchant juste le buste...
- ▶ À tour de rôle, ils proposent de pencher une partie du corps: un bras, la tête, les doigts, la jambe...



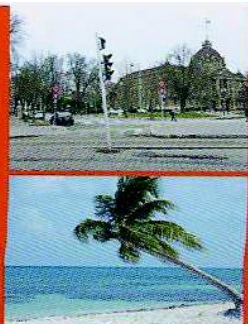
Source images penchées : <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/arlequin.cran-gevrier/tag/graphisme/> ou <https://dessinemoiunehistoire.net/graphisme-maternelle->

POSTER 09

Feu penché
Arbre penché par le vent

Photographies couleur

© ACCÈS Éditions
© iStockphoto

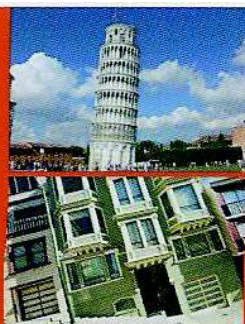


POSTER 11

Tour de Pise
Maison penchée à San Francisco

Photographies couleur

© iStockphoto



ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES
5 à 10 minutes

JE MANIPULE Placer des objets de façon oblique



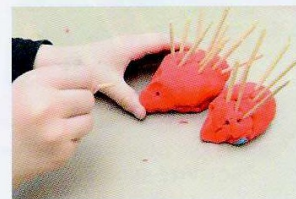
Matériel

- ★ Des photos d'arbres et d'objets penchés (coffret et DVD-Rom 09 et 11).
- ★ Des pailles, des spaghetti, des crayons de couleurs, des feutres, des piques à brochettes.
- ★ De la pâte à modeler.

- ▶ Les élèves placent les objets à la verticale dans la pâte à modeler.
- ▶ Montrer ensuite des photographies d'objets penchés (coffret et DVD-Rom 09 et 11). Produire le son du vent avec sa bouche et dire aux élèves que le vent va souffler fort et faire pencher les objets comme sur la photo.
- ▶ Leur expliquer que le vent va souffler de l'autre côté. Ils répètent l'activité en testant les différents objets proposés.



En prolongement, les élèves peuvent aussi réaliser des hérissons en pâte à modeler en formant une boule allongée et en y plantant des morceaux de spaghetti de façon oblique afin de représenter les piquants.



Retour de sieste

Projet jeu de société

- Jeux avec dé sans constellation : juste avec des couleurs pour les PS : aller les escargots, 1 dé pour ceux qui ont encore du mal, introduire le deuxième dé pour ceux qui ont bien compris
- Lotos : on commence à poser les cartes dans un tableau pour que les élèves repèrent la place d'une carte et qu'ils puissent la piocher s'ils la veulent (repérage dans l'espace)
- Memo : faire un quadrillage pour placer les cartes
- Domino des couleurs
- Le verger pour les MS

Faire un groupe MS avec un adulte pour le verger, un groupe PS avec un adulte et les autres groupes mélangés sans adulte avec 2 ms en tuteurs

REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE

RANGEMENT/SORTIE

BILAN QUOTIDIEN :

OBSERVATIONS:
DIFFICULTES RENCONTREES:
SOLUTIONS ENVISAGEES:
SATISFACTIONS: