

SEMAINE 15/ 04 JANVIER 2021

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L' ACTIVITÉ  
PHYSIQUE

Proposition adaptée du travail : <http://www.ecolepetitesection.com/2017/11/emile-et-la-danse-de-boxe-semaine-15-2017-2018.html>

« Ailleurs et ici, nos corps sont différents »

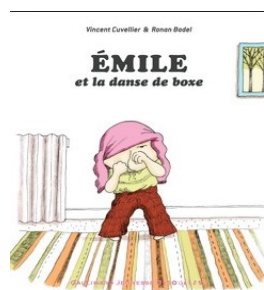
**Phase de découverte :** Avec mon corps de fille ou de garçon, je fais de la boxe et de la danse, je découvre les possibilités de mon corps.

PROGRAMMES 2015 : L'école maternelle s'appuie sur un principe **fondamental** : **tous les enfants sont capables d'apprendre et de progresser**. En manifestant sa confiance à l'égard de chaque enfant, l'école maternelle l'engage à avoir confiance dans **son propre pouvoir d'agir** et de penser, dans sa capacité à apprendre et réussir sa scolarité et au-delà.

LE LIVRE DE LA SEMAINE

[http://www.dailymotion.com/video/x2l3wuh#tab\\_embed](http://www.dailymotion.com/video/x2l3wuh#tab_embed)

+ album sur les galettes (en fonction de ce qu'on a dans notre bibliothèque)



## 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).

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**.

Chaque matin, un rituel est installé, à la fin de l'affichage des cartes de présence, l'enseignant regroupe ses élèves pour mettre les cartes des absents dans la boîte des absents. A chaque carte mise dans la boîte, les élèves lèvent un doigt (mais ne comptent pas) l'enseignant dit « Une carte dans la boîte des absents, et encore une, et encore une » à la fin, il dit : « ça fait trois, il y a trois absents) **Un élève de ms déplace la flèche du calendrier et tamponne avec un tampon dateur le jour de la semaine en expliquant que les jours sont numérotés, il indique « Aujourd'hui, c'est Lundi 4 ».** Sans trop s'attarder, il indique le changement d'année et le rituel du « bonne année ».

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.

TEMPS: 20mn	ACTIVITE: 1 participer aux ateliers autonomes  2 <b>utiliser son plan de travail de pâte à modeler</b>	COMPETENCE: ( Explorer le monde ) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	ORGANISATION: 1 Individuellement 2 indivu=iduellement
Pour le bonhomme de janvier voir : <a href="http://validees.eklablog.com/le-bonhomme-du-mois-a109161556">http://validees.eklablog.com/le-bonhomme-du-mois-a109161556</a> avec une galette pour le corps et une couronne			

## EPS :

### PROGRAMMES 2015 :

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

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	<b>Danse et boxe</b>	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique) Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical	collective
Fiche n° 1 : La danse de boxe			

## REGROUPEMENT 1:

### PROGRAMMES 2015 :

L'ensemble des adultes veille à ce que tous les enfants bénéficient en toutes circonstances d'un **traitement équitable**. L'école maternelle construit les conditions de l'égalité, **notamment entre les filles et les garçons**.

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn	Visionnage danse avec des garçons et boxe avec des filles	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, <b>décrire</b> , évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, <b>discuter un point de vue</b> .	collective
<p>LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : La marionnette veut savoir ce que les enfants ont fait pendant la séance d'EPS. L'enseignant demande à un enfant volontaire de décrire ce dont il se souvient. La marionnette se montre étonnée de la danse de boxe. L'enseignant propose de regarder que les garçons et les filles font aussi bien de la danse que de la boxe. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=keBT9hE2TQI">https://www.youtube.com/watch?v=keBT9hE2TQI</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6it4B4QNII0">https://www.youtube.com/watch?v=6it4B4QNII0</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Tre5qKml9MU">https://www.youtube.com/watch?v=Tre5qKml9MU</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sgN7fUGPgMM">https://www.youtube.com/watch?v=sgN7fUGPgMM</a></p>			

## ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 : L'enseignant, attentif, accompagne chaque enfant dans ses premiers essais, reprenant ses productions orales pour **lui apporter des mots** ou des structures de phrase plus adaptés qui l'aident à progresser.

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.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	1 PS : Jouer au loto (vocabulaire 1750 mots à connaître à 4 ans)	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis	atelier 1 supervisé par l'enseignant
	1 MS : jouer à un jeu pour raconter des histoires	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Echanger et réfléchir avec les autres : raconter	
	2 Découper en autonomie	(Explorer le monde) utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques	atelier 2 en autonomie
	3 Réaliser le calendrier de 2021	(Agir s'exprimer, comprendre à travers des activités artistiques) : Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes	Atelier supervisé par ATSEM
	4 Apprendre à faire un quadrillage (PS)	(Agir s'exprimer, comprendre à travers des activités artistiques) : Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes	Atelier supervisé par la stagiaire ATSEM

#### ATELIER 1 PS « Je joue au loto »

Support: -

Matériel: 6 plateaux de 4 images (noir et blanc) + 24 cartes-mots illustrés (couleur)

Consigne: « Pour parler de mieux en mieux et être bien compris, tu as besoin de connaître des mots , on va faire un jeu pour les apprendre, ça s'appelle un loto, on y jouera souvent»

*L'enseignant distribue un plateau aux 6 enfants du groupe. Il demande que chacun regarde et dise les mots qu'il connaît. Le groupe aide celui qui ne reconnaît un mot. Les cartes sont également observées et les enfants voient qu'elles correspondent à leurs images du plateau. Elles sont ensuite mises en pile et retournées face cachée. L'enseignant tire la première carte et tous les enfants sont invités à donner le mot puis celui qui possède l'image-mots doit dire « moi j'ai Une bagarre » pour récupérer la carte et la poser à sa place. Le premier qui remplit son plateau a gagné.*

Variantes :

- Un enfant tire une carte et doit être le seul à dire le mot
- Si l'enfant qui a l'image sur son plateau ne réagit pas, personne ne lui dit et la carte est remise sous la pile.
- On augmente le nombre de participants ce qui fait qu'il y a plusieurs mêmes plateaux et que c'est à celui qui est le plus rapide pour dire « Moi j'ai Une bagarre » qu'on donne la carte tirée.

#### Atelier 1 MS : jouer à un jeu pour apprendre à raconter des histoires

Matériel : un jeu pour raconter des histoires, soit un jeu de plateau du commerce, soit un jeu puzzle de suite d'images, soit un jeu avec des cartes ou des dés comme proposés par la maternelle de moustache <http://jt44.free.fr/abc/c.htm> (chercher conter)

- <http://jt44.free.fr/abc/des-a-conter-1.pdf>
- <http://jt44.free.fr/abc/cartes-a-conter-1.pdf>

#### ATELIER 2 « Je découpe librement »

Support: -

Matériel: paires de ciseaux + papiers de tous formats rigides, semi-rigides et souples.

Consigne: « Tu t'exerces à apprendre à découper avec une paire de ciseau».

### Atelier 3 : Faire un paysage en reflet à la craie et à l'encre pour décorer to calendrier 2021



#### Matériel

- une feuille canson blanche
- de la craie grasse
- de l'encre

Consigne : tu vas apprendre à faire un paysage qui se reflète à la craie grasse. Tu vas plier la feuille, le pli de la carte est le bas du décor. Puis dessiner un paysage (proposer un dessin dirigé pour les plus jeunes) à la craie. Plie la carte et frotte fort pour que ton paysage se transfère sur le dessous de la carte. Puis couvre ton décor du haut avec de l'encre et replie en appuyant doucement avec ta main. Contemple ce joli reflet de ton paysage

### Atelier 4 : découvrir les quadrillages

Différents ateliers pour manipuler et découvrir les quadrillages

- observation d'images
- pâte à modeler
- Sable
- Bandes de papier

Consigne : tu vas apprendre à reconnaître et à fabriquer des quadrillages. Tu pourras ensuite utiliser ton savoir faire pour décorer une couronne

## RECREATION :

TEMPS: 30 mn	ACTIVITE: jouer dans la cour	COMPETENCE: apprendre à coopérer en participant à des jeux	ORGANISATION: collective
-----------------	---------------------------------	---	-----------------------------

## REGROUPEMENT 2:

#### PROGRAMMES 2015 :

Au fil du cycle, l'enseignant développe la capacité des enfants à identifier, **exprimer verbalement leurs émotions** et leurs sentiments. Il est attentif à ce que tous puissent développer **leur estime de soi**, s'entraider et partager avec les autres.

TEMPS: 15 mn	ACTIVITE: Comprendre la situation du livre	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Manifester de la curiosité	ORGANISATION: collective
-----------------	---	---	-----------------------------

par rapport à l'écrit

**Observable :**

reformuler l'histoire avec ses propres mots (avec ou sans outils/supports) ;

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre « Emile et la danse de boxe ». Il lit puis demande « Qu'est-ce qui s'est passé ? » « A la place d'Emile, est-ce que tu aurais choisi la danse ? » « La danse c'est pour les garçons et les filles, la boxe c'est pour les garçons et les filles »  
Le vendredi lecture du cahier de liaison

## ATELIERS 2:

### PROGRAMMES 2015 :

La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à **lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons.**

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn  et après la sieste, selon les élèves.	Connaitre les parties du corps pour les utiliser en danse (Im verbale/kinesthésique)	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique) )Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	atelier avec enseignant
	Distinguer les filles et les garçons de la classe (IM naturaliste)		atelier avec atsem

#### ATELIER 1 « Je soigne les parties du corps que je connais »

Support: feuille avec personnage égratigné

Matériel: étiquettes sparadrap + pâte à modeler

Consigne: Etape 1 « Pour faire de la danse ou de la boxe, il faut bien connaître son corps, tu as déjà appris beaucoup de mots, regarde le petit garçon et dis moi où il s'est fait mal, si tu sais le dire, tu peux coller un sparadrap à cet endroit »

Etape 2 : « Avec la pâte à modeler, tu fais un bonhomme en essayant de ne rien oublier »

Etape 3 : « Maintenant, tu peux dessiner un bonhomme dans ton carnet de voyage »

*Le travail sur le personnage à soigner est fait individuellement avec l'accompagnement de l'enseignant.*

*Chaque semaine, les enfants sont amenés à dessiner un bonhomme dans le **carnet de voyage** afin d'observer des progrès en parallèle du travail en EPS.*

#### ATELIER 2 « Je distingue les filles et les garçons que je connais »

<http://www.ecolepetitesection.com/2014/10/petit-jeu-pour-apprendre-a-distinguer-les-filles-et-les-garcons-de-la-classe-chez-christine-f.html>



## RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE

### Ateliers spécifiques MS

Durée	Atelier	Compétence	Modalité
	<b>Mathématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- évaluation sur le dénombrement (accès MS)</li> <li>- jeu des galettes</li> <li>- Jeu des fèves</li> <li>- Jeu des parts de galette</li> </ul>	<b>Les outils pour développer sa pensée :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire la comptine numérique</li> <li>- Dénombrer une collection</li> <li>- Comparer des quantités</li> </ul>	<b>Evaluation :</b> Seul avec enseignante  <b>Jeu des galettes accès :</b> avec enseignante  <b>Jeu des fèves (la maternelle pailletée)</b> en autonomie à 2  <b>Jeu des parts de galette (la maternelle de moustache)</b> en autonomie à 2
	<b>Graphisme :</b> cercles concentriques pour décorer sa couronne à la façon de Basquiat	<b>S'exprimer à travers les activités artistiques :</b> reproduire des graphismes : les cercles concentriques	En petit groupe de 5 ou 6
	<b>Phonologie :</b> scander les syllabes d'un mot (accès)	<b>Acquérir une conscience phonologique :</b> Manipuler des syllabes	

### **Mathématique :**

Cette évaluation permet de faire le point sur les besoins des élèves dans le domaine du comptage et du dénombrement. L'enseignant en tient compte pour mettre en place une différenciation basée sur la constitution de groupes de besoins. À cette période de l'année, certains élèves savent déjà compter jusqu'à 20 ou 30 alors que d'autres seulement jusqu'à 6. Ce bilan intermédiaire permet d'apporter une réponse adaptée aux difficultés des élèves.

**ÉVALUATION**  
**Travail oral**

● **ÉPREUVE 1 Réciter la comptine numérique**

**COMPÉTENCE ÉVALUÉE**

Réciter la suite des nombres jusqu'à 15. La passation est individuelle.  
La consigne est « Tu vas essayer de compter le plus loin possible jusqu'à 15, le plus loin que tu peux. Si l'enfant ne commence pas, l'aider en commençant à égrener la suite des nombres jusqu'à 3.

**CRITÈRES D'ÉVALUATION**

- Énonce spontanément une suite de nombres conventionnelle (noter jusqu'où) puis s'arrête.
- Énonce spontanément une suite de nombres conventionnelle (noter jusqu'où) puis continue.
- Énonce spontanément une suite de nombres non conventionnelle.

● **ÉPREUVE 2 Dénombrer une quantité d'objets déplaçables**

**COMPÉTENCE ÉVALUÉE**

Dénombrer une quantité d'objets déplaçables à l'aide de la suite orale des nombres connus.  
La passation est individuelle. L'enseignant a le nombre de voitures miniatures adapté au niveau de connaissances de la suite des nombres.  
La consigne est « Maintenant, je vais poser des voitures sur la table et tu vas me dire combien tu en as devant

**CRITÈRES D'ÉVALUATION**

- Coordonne le pointage et la récitation de la suite des nombres.
- Organise le dénombrement des voitures. Sépare les voitures comptées de celles restant à compter. Déplace des voitures ou range des voitures sur une ligne.
- Indique le nombre de voitures de la collection.

● **ÉPREUVE 3 Dénombrer une quantité d'objets dessinés**

**COMPÉTENCE ÉVALUÉE**

Dénombrer une quantité d'objets non déplaçables à l'aide de la suite orale des nombres connus.  
La passation est individuelle. L'enseignant montre une collection de voitures dessinées (**voir page 83**).  
La consigne est « Maintenant, tu vas me dire combien il y a de voitures ».

**CRITÈRES D'ÉVALUATION**

- Coordonne le pointage et la récitation de la suite des nombres.
- Organise le dénombrement des voitures.
- Indique le nombre d'objets de la collection.

**ÉVALUATION**  
**Manipulation**

**ÉVALUATION**  
**Travail écrit**

**S'APPROPRIER LE LANGAGE**

- **Lexique** Adjectifs numéraux de 1 à 15.
- **Syntaxe** Utiliser des phrases simples pour répondre à la question de l'épreuve 3. Utiliser « il y a ».

**Jeu des galettes**

Approcher  
les quantités  
et les nombres

## RÉSOLVRE DES PROBLÈMES DE QUANTITÉS

# Les galettes

### MATÉRIEL

- Des blocs logiques ronds et jaunes pour les galettes et des pions pour les fèves.
- 3 jetons par élève pour les sous.
- Une barquette pour chaque élève.

### ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

### BUT

Chaque galette doit avoir une fève.

### DÉROULEMENT

#### ● ÉTAPE 1 Réaliser une collection équipotente à une collection proche

L'enseignant distribue un lot de galettes (entre 6 et 9 blocs logiques) à chaque élève. 3 boîtes de fèves (les pions) sont posées sur la table.

- Prendre des fèves dans la boîte, « juste ce qu'il faut », pour avoir une fève sur chaque galette.
- Vérifier que chaque camarade a respecté la consigne.

L'enseignant place 7 galettes au centre de la table. Pendant que les élèves ferment les yeux, il place des fèves sur les galettes en se trompant volontairement. L'enseignant ne met pas de fève, il en met 2 ou 3 sur une galette. Il faut ensuite chercher les erreurs commises.

#### ● ÉTAPE 2 Réaliser une collection équipotente à une collection éloignée

Les boîtes de fèves sont placées sur une table voisine appelée le magasin. L'enseignant tient le magasin. Les élèves reçoivent une barquette pour aller chercher des fèves au magasin. Ils ont droit à trois essais (trois sous) chacun. L'enseignant donne un sou à chaque fois qu'un élève vient au magasin.

- Aller chercher « juste ce qu'il faut » de fèves pour qu'il y ait une fève sur chaque galette, « pas une de plus, pas une de moins ». Valider en posant une fève sur chaque galette.

Faire le point pour chaque élève sur le respect de la consigne et le nombre d'essais.

- Recommencer avec un nombre différent de galettes.
- Expliquer et montrer comment on a procédé.

L'enseignant place 9 galettes au centre de la table. Un élève va chercher des fèves au magasin.

Avant de les poser sur les galettes, le groupe débat pour anticiper si chaque galette aura une fève.

#### ● ÉTAPE 3 Réaliser une collection équipotente en un seul voyage

La consigne est identique, mais les élèves n'ont plus droit qu'à un seul voyage.

- Résoudre ce type de problème plusieurs fois.
- Expliquer et montrer comment on a procédé.

### DIFFÉRENCIATION

- Adapter le nombre de galettes aux compétences numériques des élèves.
- Donner 3 jetons, 1 par essai, à chaque élève.

**APPROPRIATION  
DU PROBLÈME**  
Manipulation

**RECHERCHE  
INDIVIDUELLE**  
Manipulation

**MISE EN COMMUN  
ET STRUCTURATION**  
Échange oral collectif

**CONSOLIDATION**  
Manipulation

### S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Expliquer** ce que l'on fait, ce que l'on a fait.
- **Lexique** Comprendre l'expression « juste assez ». Utiliser à bon escient : plus que, moins que, autant que.
- **Syntaxe** Utiliser des formules de politesse et le conditionnel « je voudrais ».

## Jeu des fèves

Jeu inspiré par @lamaternellepailletée

Matériel : une galette par élève, des fèves, un dé (adapter les constellations au binome)



Consigne : tu décore ta galette avec le nombre de fèves indiqué par le dé (la ârtie s'arrete quand il n'y a plus de fèves), à la fin on compare le nombre de fève (adapter le nombre de fève au binome qui joue) :  
<http://lamaternellepailletee.eklablog.com/jeu-de-la-galette-a179684456>



## Jeu des parts de galette

Idée du jeu : la maternelle de moustache, image : vivi en maternelle  
[http://jt44.free.fr/ghi/jeu\\_galette1.pdf](http://jt44.free.fr/ghi/jeu_galette1.pdf)



But du jeu : être le premier à avoir compléter sa galette

Faire une couronne à la façon de Jean Michel Basquiat

<https://www.telerama.fr/enfants/comment-faire-decouvrir-basquiat-aux-enfants,n5861497.php>

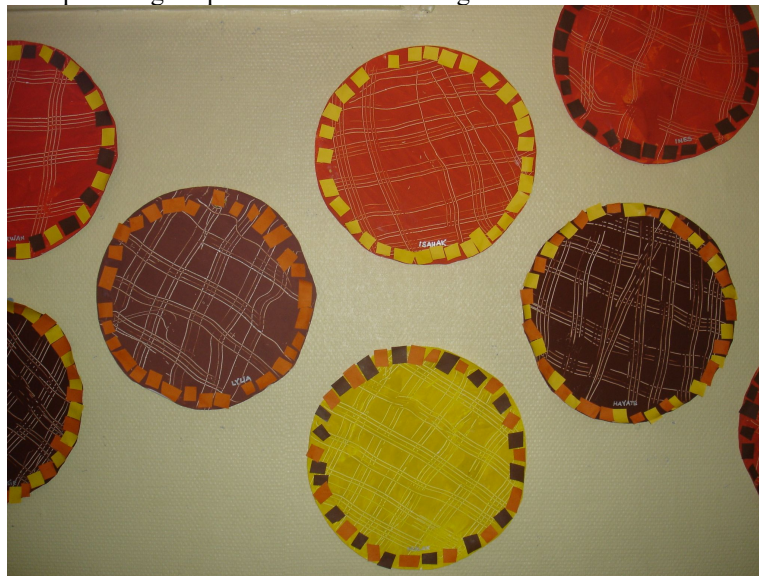
Consigne : Tu avs apprendre à faire une couronen à la façon de J M Basquiat



Quelles sont les caractéristiques de cette couronne : elle a trois pics. Tu vas pouvoir coller des pierres précieuses autour et autour des pierres tu pourras faire un cercle puis un autre... et tu changes de couleur et d'outils (si tu veux) à chaque fois. Travail imaginé par Kaloo k2 :



Remarque les PS feront aussi ce travail de couronne avec le même artiste, mais ils feront des horizontales et des verticales pour découvrir les quadrillages : peinture + fouchette + gommettes



## REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE

- Lecture d'album sur la galette
- Anglais
- Chanson

## RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN:

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS:

Compétences :

- Dire la comptine numérique
- Dénombrer une collection

Activité préalable : dénombrer une collection d'objets déplaçables

Objectif : Evaluer les connaissances en début de période 3

Consignes :

- Récite la comptine numérique le plus loin possible.
- Compte les voitures.

### Réciter la comptine numérique

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

**Compte** le plus loin possible jusqu'à 15.

**Colorie** la case du nombre jusqu'où tu sais compter sans te tromper.

### Dénombrer une quantité d'objets dessinés

**Compte** les voitures et demande à l'enseignant d'écrire en dessous le nombre que tu as trouvé.



Il y a  voitures.