

SEMAINES 22 **8** MARS 2021

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

« **Ici et ailleurs, nous jouons** »

Phase de découverte/ de référence : Découvrir et apprendre à jouer au jeu des formes et des couleurs en petit groupe

PROGRAMMES 2015 :

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**. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, **jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société**, jeux fabriqués et inventés, etc. 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 propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.**



ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 :

L'une des conditions pour apprendre à lire et à écrire est d'avoir découvert le principe alphabétique selon lequel **l'écrit code en grande partie, non pas directement le sens, mais l'oral (la sonorité) de ce qu'on dit**. Durant les trois années de l'école maternelle, les enfants vont découvrir ce principe (c'est-à-dire comprendre la relation entre lettres et sons) et commencer à le mettre en œuvre.

Les premiers repères temporels permettent à l'enseignant d'« ancrer » pour les enfants les premiers éléments stables d'une chronologie sommaire et de leur proposer un premier travail d'évocation et d'anticipation en s'appuyant sur des événements proches du moment présent.

L'enseignant regroupe ensuite ses élèves autour du tableau de présence et procède à un appel durant lequel il pointe la carte-prénom de l'élève et le groupe dit le prénom de l'élève désigné.

La frise linéaire du mois est affichée, chaque jour, un **élève** déplace le petit bonhomme qui indique le changement de jour. En fin de journée, on évoque ce qui a été fait.

La date : Un élève MS donne le nom du jour. Les élèves de PS découvrent les lettres qui composent le nom du jour avec l'enseignant et les nomment à voix haute pour que les MS les écrivent sur leur ardoise

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 :	ACTIVITE :	COMPETENCE :	ORGANISATION :
20mn	1 participer aux ateliers autonomes 2 Utiliser l'espace écriture	(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	1 Individuellement 2 selon la taille de la table

3. Découverte du coin dessin

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

2 un coin écriture : un coin avec des étiquettes pour apprendre à écrire de petites phrases

3 Installation et présentation d'un coin dessin : un petit cahier avec des feuilles agrafées pour les élèves qui le désirent. Expliquer l'utilisation du cahier. Mise à disposition de matériel varié, de modèles de dessin... : dessins à partir de formes géométriques :

https://fr.freepik.com/vecteurs-premium/dessiner-formes-geometriques-base-coloriage_1610502.htm

<https://taniere-de-kyban.fr/2019/dessins-a-etapes-avec-des-formes-geometriques-en-maternelle>

EPS :

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Réussir un enchaînement en cercle- séance 2	(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
Réussir un enchaînement en cercle SÉANCE 2 : tous ensemble EN CERCLE, faire comme la maîtresse, sauter en rythme, autour d'un cerceau , verbaliser les gestes.: @del_en_maternelle : https://www.instagram.com/p/CLZXUEkIIVe/			

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn			collective
LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : Préparation du carnaval sur le thème Formes et couleurs. Verbaliser ce qu'est le carnaval.			

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 :
Dans l'apprentissage du nombre à l'école maternelle, il convient de faire construire le nombre pour exprimer les quantités Très tôt, les jeunes enfants discernent intuitivement des grandeurs (longueur, contenance, masse, aire...). À l'école maternelle, ils construisent des connaissances et des repères sur les grandeurs.

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	La pêche à la ligne - Version PS - Version MS	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)	atelier 1 supervisé par l'enseignant et l'atsem
	Pipo le clown (manipulation) ACCES	Comparer des quantités : développer des stratégies pour comparer deux collections	atelier 2 supervisé par l'enseignant
	Fiche pipo le clown ACCES	Comparer les quantités (séance d'évaluation)	autonomie

Atelier : jeu de la pêche à la ligne (accès)

Objectif : Associer différentes représentations des nombres (1 à 3) :

ASSOCIER DIFFÉRENTES REPRÉSENTATIONS DES NOMBRES (1 À 3)

La pêche à la ligne

MATÉRIEL

- Des cannes à pêche et des jeux à pêcher : canards, poissons, bateaux, tortues.
- Des cartes constellations du dé et configurations de doigts.

ORGANISATION

Étape 1. Activité menée en salle de jeux avec toute la classe ou une demi-classe.

Étape 2. Atelier de 4 à 6 élèves.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Extraire d'une collection le nombre d'objets demandé

Dans la salle de jeux, des jeux de pêche sont installés sur des tapis.

Chaque élève reçoit une canne à pêche.

- Pêcher le plus de poissons possibles en 30 secondes environ.
Dénombrer les poissons pêchés et annoncer son score. En 30 secondes, les élèves pêchent de 1 à 3 poissons.
- Pêcher la quantité d'objets de pêche (canards, poissons, tortues, bateaux) commandée par l'enseignant. L'enseignant montre la quantité commandée avec ses doigts ou lance un gros dé. Il décrit la quantité commandée en la décomposant : « Un, un et encore un, cela fait 3. »
- Tirer au sort une carte (constellations du dé ou configurations de doigts) et pêcher la quantité demandée.

● ÉTAPE 2 Reconnaître dans une collection d'objets ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois

Une collection d'objets pêchés est installée sur la table : 1 grenouille, 2 bateaux, 2 tortues, 3 canards, 3 poissons.

- Trouver les animaux que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois.
- Tirer une carte au sort et trouver les objets qui correspondent à la quantité désignée par la carte.

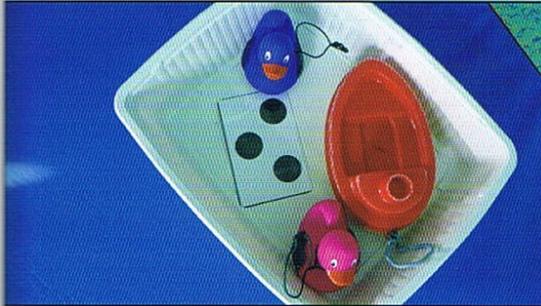
● ÉTAPE 3 Reconnaître dans une image ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois

Des images de canards, de poissons, de bateaux et de tortues sont affichées au tableau ou posées sur la table.

- Trouver ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois. L'enseignant montre à chaque fois la quantité recherchée avec ses doigts.

Dans la salle de jeux, des jeux de pêche sont installés sur des tapis.

Pêcher le plus d'objets possibles en 30 secondes.



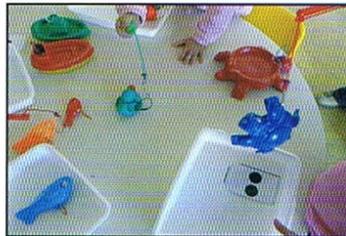
PROCÉDURES OBSERVÉES

- Reconnaître la quantité de points sur la carte.
- Utiliser la comptine numérique pour dénombrer les points sur la carte.
- Synchroniser la récitation de la comptine numérique et le pointage avec le doigt.
- Arrêter le dénombrement une fois que tous les points ont été comptés.
- Indiquer le nombre d'objets comptés.
- Prendre un jouet pour chaque point sur la carte.

ÉTAPE 2 Reconnaître dans une collection d'objets ce que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois



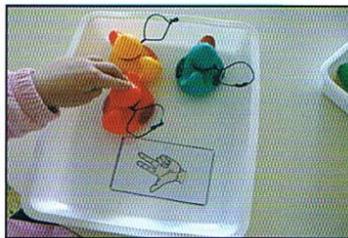
Une collection d'objets de pêche est installée sur la table.



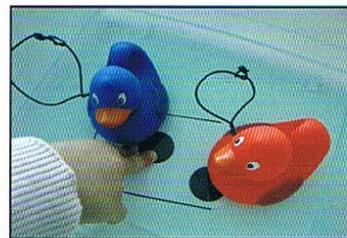
Trouver les animaux que l'on voit 1 fois, 2 fois, 3 fois.



Tirer une carte au sort et trouver à quels objets correspond cette quantité.



Dénombrer des canards en synchronisant la récitation de la comptine et le pointage des canards avec le doigt.



Inciter les élèves qui en ont besoin à poser les canards sur les points des cartes constellations du dé pour vérifier leur dénombrement.

Atelier MS : jeu de la pêche à la ligne avec des poissons qui ont une constellation cachée dessus

Étape 1 : Les élèves pêchent un poisson et vont chercher la carte chiffre qui correspond. On pourra faire évoluer en demandant de réaliser une collection qui correspond à la constellation indiquée sur le poisson



Jeu pipo le clown

Quand le premier élève a recouvert pipo il faut regarder qui est le deuxième élève qui a presque terminé :

- On peut regarder tous les jetons déjà placés
- Les emplacements vacants
- Les jetons qui restent dans la barquette

Fiche d'évaluation pipo le clown

Il s'agit de reconnaître quel est la collection la plus grande. Il faudra peut être faire une séance de manipulation avec des objets petits et gros pour inviter les élèves à compter les

collections n'est pas grande par la taille des objets mais par la quantité des objets qu'elle contient !

RECREATION :

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

REGROUPEMENT 2:

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS: 15 mn	ACTIVITE:	COMPETENCE: (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	ORGANISATION: collective
<p>LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour la lecture du livre 1 et 1 font 3 Discuter de la composition des pages, attention à la double page pour 6 et 7 avec un morse en commun sur la page qui peut induire en erreur sur le dénombrement car ça fait un dessin unique pour les 2 quantités. Discuter du titre 1 et 1 font 3 1 et 1 jouets ça fait 2 jouets 1 animal mâle et un animal femelle ç adonne un bébé ça fait 3</p>			

ATELIERS 2 :

PROGRAMMES 2015 : L'approche des formes planes, des objets de l'espace, des grandeurs, se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets.			
TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES Jouer à la bataille - Jeu ordinaire pour les MS - Batawaf pour les PS	COMPETENCE: (Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Comaprer des quantités ou de grandeurs	ORGANISATION: atelier avec enseignant
	Tracer des formes : faire les contours IM logicmaths IM interpersonnelle	D4 : Reproduire, dessiner des formes planes	Atelier avec enseignante
	Jeu d'assemblage de formes en autonomie Plusieurs niveaux de difficulté	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée) Savoir refaire un assemblage avec un modèle + se repérer sur un quadrillage	
ATELIER 1« Nous jouons à la bataille »			

Support : -

Matériel :

- Jeu de carte ordinaire pour les MS
- Jeu de batawaf pour les PS

Consigne : « Tu vas apprendre à jouer avec tes copains au jeu de la bataille. Pour cela tu dois savoir comparer des quantités (ou des grandeurs) : dire s'i c'est plus grand, plus petit ou si c'est pareil »

tracer les contours des formes

Objectif : dessiner en utilisant un patron

Consignes : La semaine dernière tu as utilisé les formes pour faire un support pour les petits. Cette semaine utilises les formes pour faire des créations.

Jeu d'assemblage en respectant un modèle

Jeu : <http://ecmat.eklablog.com/formes-geometriques-et-assemblages-a142333582>

Pour plus de complexité on pourra utiliser les fonds du jeu 6 et le jeu 7 en modèles,

RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE Ateliers MS

PROGRAMMES 2015 :

Activités spécifiques pour les MS.

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
	Graphisme	Utiliser ses connaissances en graphisme pour créer	Lundi
	Mathématiques	Décompter	Jeudi
	Sciences	Projet ça flotte-ça coule	Mardi
	Cahier d'autonomie Perdu ? Retrouvé !	S'entraîner sur fiche, garder une trace de ce que l'on sait faire	Quand on a terminé

Phonologie

Présentation du projet « ça n'existe pas »

Support @rachelh109

Découverte de l'album

Visionnage (ou lecture)

<https://www.youtube.com/watch?v=N8keRBfkuLA>

Comment est constituée l'histoire : « Décrire »

- D'associations impossibles
- De rimes

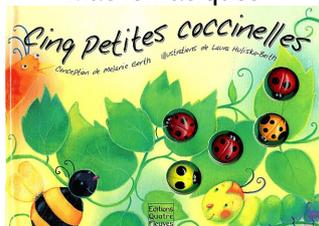
Graphisme : Utiliser ses connaissances en graphisme pour faire un décor

Objectif :

Modèle : @sandramaternelle



Mathématiques



Découvrir les albums à décompter

- 10 p'tits pingouins
- 5 petites coccinelles
- ...

Sciences

Lancer le projet flotte-coule

Faire l'expérience des deux bouteilles qu'on retourne en mettant des objets qui coulent et qui flottent dedans

Retour de sieste

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
En fonction du retour de sieste	Jeux mathématiques	Dénombrer des petites quantités, stabiliser le dénombrement jusqu'à 3 en PS 6 en MS	En petits groupes de 4 à 6 élèves
	Activité de langage sur l'album « perdu-retrouvé »	Participer verbalement à la production d'un écrit.	En petits groupes de 6 élèves
	Toutes les couleurs sont dans la nature		

Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques

Pipo le clown (accès)

La bataille (batawaf)

Jeu de la varicelle (PS-MS)

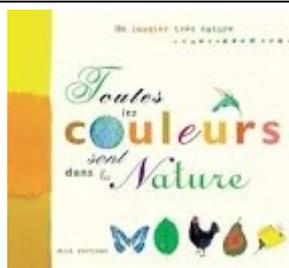
Activités de langage pour compléter le cahier d'exploitation de l'album

- Support : le cahier

https://www.mieuxenseigner.fr/boutique/index.php?route=product/product&product_id=41550#tab-tab-downloads

- <http://lestutosdekarine.apps-1and1.net/supports-de-travail-a-partir-de-lalbum-perdu-retrouve>

Atelier : Toutes les couleurs sont dans la nature



Article avec des images pour illustrer en absence de l'album : <https://www.momes.net/les-tops-des-momes/top-des-momes-nature-et-animaux/toutes-les-couleurs-sont-dans-la-nature-848804>

Observer le livre, discuter, réaliser des collections d'objets d'une couleur, Dénombrer la collection

REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN

Projet carnaval : décorer son t-shirt.

Chaque élève va décorer son t-shirt avec un personnage du jeu « qui est-ce » du site Hugo l'escargot. Les élèves choisissent un personnage, et doivent le décrire à l'enseignante pour qu'elle lui donne le modèle (les élèves travaillent donc la compétence de la description travaillée avant les vacances) quand le personnage est trouvé ils vont voir l'atsem qui aura fait la trame sur le t-shirt et ils feront les aplats de peinture.

Ensuite pour le carnaval nous jouerons tous ensemble à un qui est-ce géant