

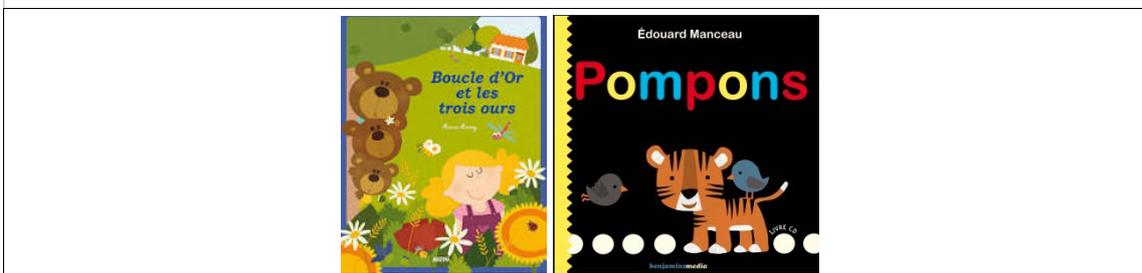
DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

« 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	(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	1 Individuellement 2 selon la taille de la table

	écriture	
	3 Utiliser le 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 Dessins par étapes : 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 3 : répéter la 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/CLZXUEklIVe/			

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn		Raconter des événements vécus	collective
LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : Retour sur le carnaval pour le projet « mes souvenirs du carnaval ». Il s'agit d'un projet d'écritures et de graphisme			

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		(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)	atelier 1 supervisé par l'enseignant et l'atsem
	PS : la maison des trois ours	Comparer des quantités : développer des stratégies pour comparer deux collections	atelier 1 supervisé par l'enseignant puis par ASEM
	MS : ours et nombres	Décomposer les nombres	Atelier 2 supervisé par enseignante
	Tableau double entrée avec des cartes	Se repérer dans le plan	autonomie
	en musique Subtitizing	Associer un constellation au nombre	En groupe classe

La maison des trois ours

<http://laclassedeamanonn eklablog.com/boucle-d-or-et-les-3-ours-c32963334/2>



Tu vas apprendre à réaliser des petites collections en repressant terme à terme

Les ours des nombres PS-MS

<http://laclassedeamanonn eklablog.com/boucle-d-or-et-les-3-ours-c32963334/2>

Objectif : placer le bon nombre d'ours sur chaque fiche + initiation à la décomposition
Consigne : étape 1 : tu places le nombre indiqué d'ours sur la fiche. Étape 2 S'il ya des ours de deux couleurs, dis moi combien tu obtiens d'ours en tout. Étape 3 Montre moi toutes les combinaisons qui donnent ce résultat parmi les affichettes qu'il y a sur la table (complément à 5 pour les MS, à 3 pour les PS qui sont prêts)

La tourte des nombres

Support : <https://laclassedemelusine.fr/2015/01/si-galette-metait-comptee-tourne-galette/>



Objectifs du projet :

- Graphisme : Décorer la tourte en utilisant des nouveaux graphismes
- Dénombrement : associer les différentes représentations du nombre

Comme nous ne sommes plus à l'époque de la galette des rois mais à l'approche du printemps nous adapterons les images.

Consigne :

Tu vas faire un gâteau qui reflètera ce que tu connais en mathématique (différencier en fonction des élèves : dénombrer jusqu'à 3,4,5,6)

Tu vas décorer un gâteau

- Apprendre à faire des cercles (accès) : entraînement

Tu vas associer les différentes représentations des nombres : entraînement

- Fleurs de nombres
- Affiche de manipulation avec les chiffres à écrire et les cartes, et légos et pierres

précieuses à placer

Tableau double entrée



Ce jeu va être proposé en plusieurs étapes : aller plus vite que la maîtresse (ou l'as ou un camarade)

Étape 1 classer les cartes dans un tableau (on commencera par donner que deux couleurs sans plus de consignes les enfants classent comme ils veulent)

Étape 2 : Classe dans la bonne ligne

Étape 3 classe dans la bonne ligne et la bonne colonne

Quand ça fonctionne bien, donner un jeu entier à chaque enfant

Subtitizing

@la_classe_flexible_de_mme_s

<https://www.youtube.com/watch?v=A1Mazc-SsG0>

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
LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour leur faire visionner l'album Pompons, nous l'avons déjà étudié en P1, mais il a toute sa place cette semaine. https://youtu.be/vJHF5K_ulno			

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:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Jouer au jeu du loto sonore et fabriquer sa carte de loto (IM musicale/ logico-maths/ intra-personnel)	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.	atelier avec enseignant
	Algorithmes		Atelier avec ASEM
	Attention ça tourne	Graphisme	autonomie

ATELIER 1« Nous jouons au jeu du loto sonore»
Support: -
Matériel: jeu + instrument de musique (tambourin ou triangle ou flûte ou guitare ou)
Consigne: « Tu vas apprendre à jouer avec tes copains au jeu du loto sonore, tu pourras y jouer avec ta famille en lui expliquant» Chaque constellation des dominos est matérialisée par le nombre de son
<http://www.ecolepetitesection.com/2018/01/pompons-semaines-23-et-24-2017-2018.html>

Atelier 2 :algorithme
Tu vas t'entraîner aux algorithmes. Tu t'en serviras pour décorer ton gateau de dénombrement
Matériel : tarte en bois avec des tranches à ranger pour faire des algorithmes en cercle



Atelier de manipulation : ça tourne

- Spirale pour les MS accès page 132
- Cercles pour les PS accès page 80-81

Voici des ateliers de manipulation pour découvrir la spirale et le cercle

- Visser des flacons, des vis
- Enrouler des fils , des rubans...
- Utiliser une essoreuse à salade

RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE Ateliers MS

PROGRAMMES 2015 : Activités spécifiques pour les MS.			
TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
	Graphisme - L'alphabet c'est la classe (accès page 130) - Ecrire des lettres (fiches)	Utiliser ses connaissances en graphisme pour tracer des lettres (fiches)	Lundi et vendredi

	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	Identifier les mots qui riment	vendredi

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 »

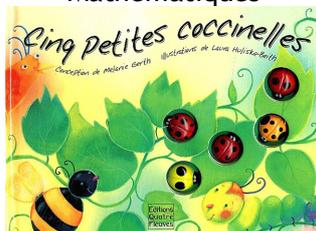
- D'associations impossibles
- De rimes

Graphisme

- Faire des lettres et prendre la photo pour faire un alphabet de la classe acces page 130
- Tracer des lettres (fiches)
- Faire des empreintes de lettres évider et tracer le chemin dedans : une page avec toutes les lettres droites, une page avec les lettres rondes, une page avec les lettres obliques : cela fera les pages de garde des fiches d'écriture (@ma_petite_classe)



Mathématiques



S'entraîner à décompter pour fabriquer son propre album à décompter

Sciences : flotte-coule

Expérimenter ce qui flotte et ce qui coule : phase de questionnement

Retour de sieste

PROGRAMMES 2015 :

.

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

En fonction du retour de sieste .	Jeux mathématiques Reprendre les jeux de la semaine précédente	Dénombrer des petites quantités, stabiliser le dénombrement jusqu'à 3 en PS 6 en MS	En petits groupes de 4 à 6 élèves
	Jeu des dominos Présentation d'un nouveau jeu	Associer les différentes représentations des nombres	En petits groupes de 4 à 6 élèves
	Eveil musical Le carnaval des animaux		Demie classe

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

La bataille (batawaf)

Jeu de la varicelle (PS-MS)

Bataille classique

Jeu des dominos :

Support : http://www.fichedeprefacile.com/IMG/protege/form4/jeux_les_dominos.pdf

J'ai ajouté une phase 2 où les enfants vont jouer de façon ordinaire aux dominos. Cela permettra de voir la compréhension de la consigne, notamment pour les plus petits.

Phase 1 : « Nous allons jouer à un jeu que vous connaissez : qui peut me dire ce que c'est ? »-> les dominos !
Distribution des dominos « Qui peut me dire ce qu'il y a sur les dominos que je vous donne ? » Activités des élèves : Les élèves (re)découvrent le jeu de domino. Ils peuvent discuter et dire ce qu'ils en savent, s'ils connaissent les règles, si ils y ont joué, avec qui etc. En fonction du type de jeu choisi les élèves décrivent ce qu'il y a sur leur domino.

Phase 2 : Consigne : On va jouer aux dominos. Tu dois trouver le domino qui a la même constellation (ou le même chiffre, ou la même main) que celui qui a été posé précédemment. Tu dois dire ce que tu fais. »

Phase 3 : Consigne : « On va jouer aux dominos en respectant de nouvelles règles, d'accord ? Cela va te permettre de t'entraîner à associer les chiffres avec les constellations. Voici ce qu'il est obligatoire de faire :
1/ on doit poser les chiffres à côtés des points et les points à côtés des chiffres » Faire un exemple de ce qui peut et ne peut pas être fait. 2/ Lorsque l'on pose un domino on doit toujours dire ce que l'on fait de cette manière : « je pose le nombre X à côté des X points » ou bien « je pose les X points à côtés du nombre X »
Faire un exemple 3/ Puis on doit dire à tout le monde quelles sont les quantités qui sont de chaque côté du jeu et avec lesquelles on va jouer : « il y a maintenant X points et le nombre Y » Faire un exemple Le jeu doit avoir un arbitre : soit un adulte soit un élève du groupe des grands qui veillera à faire respecter les règles et surtout la phase de verbalisation.

Ecouter les musiques du carnaval des animaux

- Essayer de différencier les différents instruments
- Donner son ressenti à l'écoute des différents morceaux

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