

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

	2 Utiliser l'espace écriture 3 Utiliser le coin dessin 4 Découvrir les nouvelles ordonnances du coin docteur	toutes ses dimensions)	
<p>1 Chaque ACTIVITE est en un seul exemplaire et fait l'objet d'une présentation individuelle.</p> <p>2 <i>un coin écriture : un coin avec des étiquettes pour apprendre à écrire de petites phrases</i></p> <p>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</p> <p>4 Dans le coin docteur, de nouvelles ordonnances font leur apparition : les enfants vont pouvoir utiliser les étiquettes de nomenclature pour faire une ordonnance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le « docteur » écrit son nom - L'autre enfant qui amène son bébé épelle son prénom au docteur - Le « docteur » choisit les étiquettes pour réaliser sa prescription 			

EPS :

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Réussir un enchaînement en cercle- séance 4	(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 4 : En rythme, 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 : L'album de la semaine : 2 pour moi et 1 pour toi
Chaque jour proposer des situations de partage, demander comment on peut partager, pour apprendre la décomposition des nombres
Matériel : dinette + peluches
(idées d'ateliers intéressants : <http://eepu-prince-menil-53.ac-nantes.fr/wp-content/uploads/2020/06/Travail-%C3%A0-la-maison-GS-M%C3%A9nil.pdf>)

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 :			
<p>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.</p>			
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 : Associer les différentes écritures des nombres 1 à 3 : toute des nombres		atelier 1 supervisé par l'enseignant puis par ASEM
	MS : Associer les différentes écritures des nombres 1 à 6 IM visuelle		Atelier 2 supervisé par enseignante
	Découvrir les cartes à points (MS)		Avec ASEM
	en musique Subtitizing IM musicale	Associer uen constellation au nombre	En groupe classe
	mettre le bon nombre de poussin dans la coquille d'oeuf	Réaliser une collection	En autonomie

La tourte des nombres

Support : <https://laclassedemelusine.fr/2015/01/si-galette-metail-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

La bataille des nombres

Support : cartes la maternelle de moustache et lestutosdekarine

Consigne : tu vas apprendre à associer le plus vite possible les différentes représentations des nombres, en classant les cartes. Puis tu pourras jouer à la bataille



Subtitizing

@la_classe_flexible_de_mme_s

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

Consigne : tu vas apprendre à associer le plus vite possible les différentes représentations des nombres

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 lire l'album « à la volette » et apprendre la chanson			

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.	Reproduire un jardin fleuri	(Construire les premiers outils pour structurer sa pensée)Reproduire une construction selon un modèle.	Atelier autonome
	Algorithmes		Atelier avec ASEM
	Attention ça tourne - Spirales pour les MS - Cercles pour les PS	Graphisme	Avec enseignante

ATELIER 1« LE jardin fleuri
Support: -
Matériel: jeu + cartes modèle
Consigne: « A partir des cartes modèles, réalise un paysage de printemps , tu vas ainsi apprendre à reproduire un assemblage dans l'espace »

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 - Ecrire des lettres (fiches)	Associer les différentes écritures des lettres	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
	Retrouve les mots qui commencent comme ton prénom, et écrit le mot	Associer les différentes écritures des lettres	Lundi et 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 »

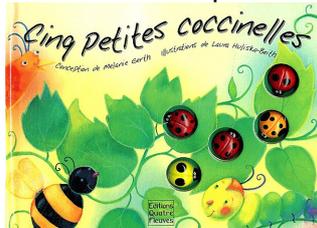
- D'associations impossibles
- De rimes

Graphisme

- Tracer des lettres (fiches)
- Dans les empreintes réalisées la semaine dernière, tracer les chemins pour tracer les lettres droites (@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 d'expérimentation

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

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

Bataille des associations (la maternelle de moustache)

Bataille classique

→

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