

SEMAINES 25 **29** 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.**

Cette semaine nous allons préparer Pâques. Je souhaite introduire le thème des besoins des animaux. Nous allons étudier « le vilain petit canard » pour traiter du développement des ovipares.



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 nomment les lettres 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	<p>1 participer aux ateliers autonomes</p> <p>2 Utiliser l'espace écriture</p> <p>3 Utiliser le coin dessin</p> <p>4 Utiliser les ordonnances du coin docteur</p> <p>5 Prendre soin des semis</p>	<p>(Explorer le monde) Réaliser des constructions (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</p> <p>Connaitre les besoin des êtres vivants</p>	<p>1 Individuellement 2 selon la taille de la table</p>

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

4 Dans le coin docteur, de nouvelles ordonnances font leur apparition : les enfants vont pouvoir utiliser les étiquettes de nomenclature pour faire une ordonnance

- 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) Lancer loin	collective
<p>Réussir un enchaînement en cercle SÉANCE 1 : lancer loin</p>			

REGROUPEMENT 1 :

PROGRAMMES 2015 :			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn		Connaitre une formulette	collective
LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : Chanter à la volette			

ATELIERS 1 :

<p>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.</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 : nourrir les poussins	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	atelier 1 supervisé par l'enseignant puis par ASEM
	MS : fleurs des nombres IM visuelle	: Associer les différentes écritures des nombres 1 à 6	Atelier 2 supervisé par enseignante
	en musique Subtitizing IM musicale	Associer les différentes écritures des nombres	En groupe classe
	Mettre le bon nombre de poussin dans la coquille d'oeuf	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	En autonomie
	Utiliser les boites à compter de pâque	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	En autonomie
	Additionne les pingouins	Parler des nombres à partir de leur décomposition	Avec enseignante
<p>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</p>			
<p>Atelier : mettre le bon nombre de poussin dans l'oeuf Tu vas apprendre à réaliser une collection en fonction du cardinal : sur la coquille de l'oeuf il y a une quantité représentée, elle t'indique combien tu dois mettre de poussins</p>			
<p>Atelier nourrir les poussins Support : @la classe de manon Consigne : tu vas apprendre à associer une quantité à un nombre, ce nombre te sera donné en écriture, en constellation ou avec la main. Tu dois nourrir les poussins en donnant le nombre demandé de graines</p>			
<p>Atelier : Fleur des nombres Objectif : attribuer toutes les représentations du nombre : - Chiffre - Carte à point</p>			

<ul style="list-style-type: none"> - Dé - Main - Collection d'objets
Utiliser les boites à compter de pâques Objectif : dénombrer de petites quantités Support @maitresse_carotte
Support : https://1instalastation.be/%f0%9f%90%a7-pingouin-%f0%9f%90%a7 Objectif : parler des nombres à partir de leur décomposition Consigne tu vas apprendre à faire des additions

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'album de la semaine : nous allons lire au moins 2 versions différentes de l'album classique « le vilain petit canard pour apprendre à décrire			

ATELIERS 2 :

PROGRAMMES 2015 : Réaliser des compositions plastiques : Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.			
TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES Réaliser un panier fleuri (MS)	COMPETENCE:	ORGANISATION: Atelier avec ASEM
	Algorithmes pour la couronne de pâques PS		Atelier avec ASEM
	Décorer une carte de pâques (MS)	Graphisme	Avec enseignante
	Décorer une carte de pâques (PS)	Mélanger des couleurs	
	Décorer la chanson « à la volette »		Atelier avec stagiaire

ATELIER 1« Le panier fleuri

Support: -

Matériel:

- Une feuille verte (ou deux, de deux verts différents)
- Différentes perforatives fleurs
- Des ciseaux
- De la colle
- Du papier marron

Consigne : « Tu vas apprendre à réaliser un panier fleuri pour ta collecte d'œufs de pâques »

Je vais adapter ce tuto en ajoutant un fond et une hanse :

<https://www.pinterest.at/pin/691724823995525048/?send=true>



Atelier 2 : algorithmme

Objectif : Savoir organiser des éléments selon un algorithme 1 :1

Consigne : tu vas mettre à profit ce que tu as appris pour fabriquer une couronne de pâques en respectant un algorithme 1 : 1

<https://www.teteamodeler.com/paques/activite-paques/paques-maternelle/collage-paques/couronne-paques-en-papier>

Atelier de graphisme (MS)

Support : <https://www.pinterest.fr/pin/518265869613412323/>

Consigne : Tu vas utiliser tes connaissances en graphisme pour décorer ton œuf. A chaque ligne de l'œuf tu décore utilise un nouveau graphisme. Pour donner des idées on peut utiliser des cartes graphismes (@la maternelle paillette, ou des galets avec des petits graphismes dessus à piocher) et un dé de couleur pour que l'enfant change de couleur)



Carte de pâques : mélange de peinture et empreintes PS

Objectif : réviser le mélange des couleurs

Consigne : tu vas dessiner un lapin en faisant l'empreintes. Je te donne les couleurs primaires à

toi de fabriquer les couleurs qui te plaisent !



RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE Ateliers MS

PROGRAMMES 2015 :

Activités spécifiques pour les MS.

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
	Graphisme Tracer des lettres droites (fiches)	Adapter son geste pour apprendre à tracer des lettres	Lundi
	Sciences	Projet ça flotte-ça coule	Mardi
	Phonologie	Identifier les mots qui riment	vendredi
	Fabriquer son référentiel		jeudi

Phonologie

Présentation du projet « ça n'existe pas »

Support @rachelh109

Objectif : développer sa conscience phonologique : entendre les syllabes de fin de mots

Consigne : Trouver des mots qui riment avec des noms d'animaux

Graphisme

- Tracer des lettres droites (fiches)

Objectif : Apprendre les conventions de l'écriture : sens d'écriture

Sciences : flotte-coule

manipuler différents liquides et leurs conséquences sur la flottaison

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 Ateliers mathématiques			

REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE

Lecture de l'album « a qui est cet œuf » : identification des animaux qui pondent des oeufs. Découverte de la vie des ovipares.

Tri d'animaux ovipare et vivipares

Matériel : petites figurine sou peluches pour manipuler, album

Objectif : connaître les besoin de quelques animaux et cycle de vie.

RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN