

SEMAINE 27/ 26 AVRIL 2021

DOMINANTE D'ACTIVITE CIBLEE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Phase de découverte : Imaginer comment garder trace de son activité

PROGRAMMES 2015 :

Se construire comme **personne singulière**, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer.

LE LIVRE DE LA SEMAINE



## ACCUEIL :

PROGRAMMES 2015 :

Se construire comme personne singulière, c'est progressivement **partager des tâches** et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe.

Les repères sociaux sont introduits et utilisés quotidiennement par les enfants pour **déterminer les jours de la semaine**, pour préciser les événements de la vie scolaire.

Les élèves qui arrivent écrivent leur prénom au tableau blanc (si c'est trop difficile ils placent leur étiquette aimantée)

L'appel est fait en binôme, en utilisant la liste écrite au tableau, et répertorie les présences dans le tableau double entrée de la classe et efface le prénom au fur et à mesure

Un élève dit le jour que nous sommes, on dit aurevoir à hier

PROGRAMMES 2015 : activité ritualisée sous forme de jeu pour aider à la mémorisation			
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
20mn	rituel du dé  Rituel de lecture-écriture	(Les outils pour structurer sa pensée) Associer la constellation à la valeur sur les doigts  (Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	

## Le dé géant

- Dire le nombre représenté par une constellation du dé jusqu'à 3.

L'enseignant présente un gros cube en mousse et 6 feuilles carrées de la taille d'une face du cube.

Sur chaque face est représentée une constellation du dé de 1 à 3.

- Reconnaître le nombre de points sur chaque feuille.

L'enseignant décrit chaque feuille.

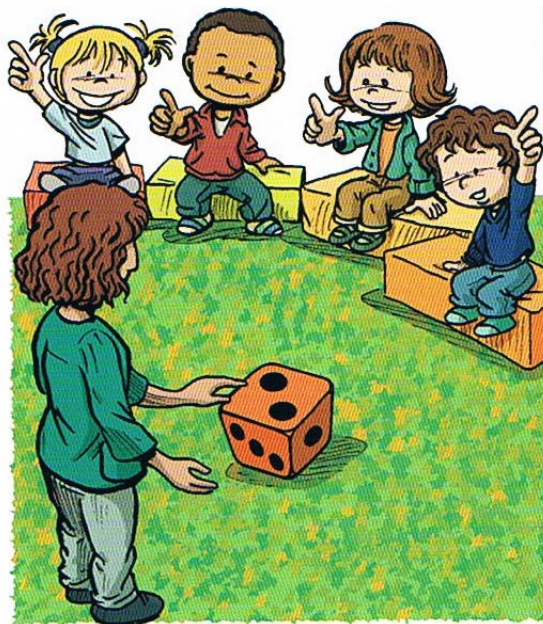
Pour deux, il dit: « Il y a un et encore un ».

Pour trois, il dit: « Il y a un, un et encore un »

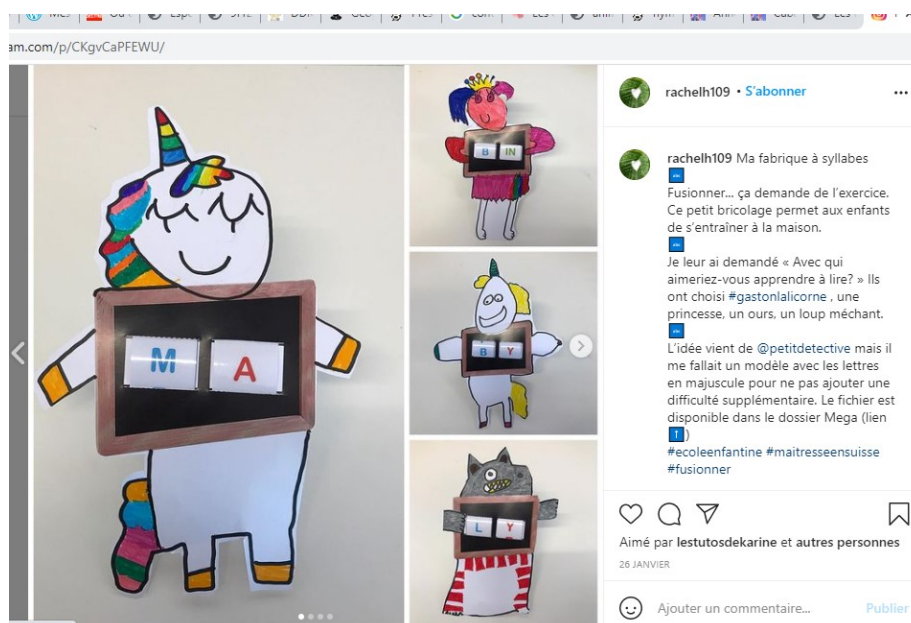
ou « Il y a deux et encore un ».

Construire le dé en fixant les feuilles sur le cube.

- Lancer le dé et prendre autant de pions que le nombre de points sur le dé.
- Placer les pions sur les points du dé pour valider.
- Lancer le dé, dire le nombre obtenu et frapper autant de fois dans ses mains.
- Lancer le dé et dire le nombre obtenu.
- Lancer le dé et montrer la même quantité avec ses doigts.



Lecture inspiré de @rachelh109 avec les supports de Céline Alvarez



## EPS :

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Lancer loin	(Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique)	collective

## REGROUPEMENT 1 :

**PROGRAMMES 2015** : Les moments de langage à plusieurs sont nombreux à l'école maternelle : résolution de problèmes, **prises de décisions collectives**, compréhension d'histoires entendues, etc. Il y a alors argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir **l'importance et la finalité**.

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
6 mn	Evoquer le nouveau projet de tour du monde	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : évoquer	collective

**LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI** : Projet voyage autour du monde  
« Nous parlons du projet du tour du monde »  
Support: -  
Matériel:-  
Consigne: « Nous parlons ensemble du voyage que nous avons commencé avant les vacances quand nous sommes partis en Antarctique. Qu'avons-nous découvert ? »  
*L'enseignant pose une série de questions, chacune peut être posée à chaque élève du groupe, peu importe si les réponses se répètent, le but est de faire parler chacun d'eux.*  
*Q1 : Où sommes-nous partis ?*  
*Q2 : Quel moyen de transport avons-nous utilisé ?*  
*Q3 : Qu'avons-nous découvert ?*  
*Q4 : Quels animaux vivent en Antarctique ?*

## ATELIERS 1 :

**PROGRAMMES 2015** : L'école demande régulièrement aux élèves d'**évoquer**, c'est - à - dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...)

Les élèves sont répartis en groupe. Chaque jour ils travaillent avec l'enseignant, l'atsem ou sur leur PDT. Les aires d'autonomie sont aussi accessibles, mais les élèves doivent bien comprendre qu'ils doivent avoir fait les ateliers «obligatoire» sur la semaine.

Sur le tableau d'atelier ils indiquent s'ils sont avec Enseignante, ATSEM, PDT, aires d'apprentissages en autonomie

TEMPS :	ACTIVITES :	COMPETENCE:	ORGANISATION:
30 mn	Jeu du nombre mystère MS (dessine moi une histoire) ACCES p 156	Les premiers outils pour structurer la pensée) <b>Approcher les quantités et les nombres</b>	atelier 1 supervisé par l'enseignant MS
	Jeu du loto MS		ATSEM MS
	Utiliser les boîtes à compter PS-MS		Autonomie PDT PS-MS (la stagiaire pourra aider les plus petits)
	Positionnement dans un espace fermé	Les premiers outils pour structurer la pensée) Se repérer dans l'espace	Atelier supervisé par enseignante PS
	Assemblage 3D : reproduire un assemblage - Abaques (PS)		ATSEM PS-MS
	Jeu de positionnement spatial animaux, fleurs		Autonomie PDT
	Ecriture des lettres ovales MS Les lettres du prénom PS	<b>Domaine 1 : graphisme</b> Adapter son geste	Encadré par l'enseignante
	Je peins des lettres avec des gabarits pour apprendre à tracer - MS les lettres ovales pour le cahier		Encadré par ATSEM

	- PS les lettres de mon prénom		
	Je représente mon escargot qui part en voyage - MS spirales - PS cercles concentriques		Autonomie PDT

**ATELIER : le nombre mystère**

Support : les cartes @dessinemoiunehistoire + accès page 156

Consigne : Tu vas apprendre à compléter la suite numérique

- Des gabarits pour écrire les nombres (**matériel page 159**).
- Des cartes de format A4 sur lesquelles sont écrits les nombres de 1 à 9.

### RÈGLE DU JEU

Dans une grille de 9 cases sont inscrits les nombres de 1 à 9. Un seul nombre n'est pas présent dans la grille. C'est le nombre mystère. Il s'agit de trouver ce nombre mystère.

### DÉROULEMENT

#### Phase 1 Écrire les nombres de 1 à 9 avec les gabarits

- Découvrir comment utiliser les gabarits pour écrire les nombres. Écrire une seule fois chaque nombre de 1 à 9. Vérifier sur les productions de ses camarades que la consigne a été respectée.

#### Phase 2 Trouver le nombre mystère

- L'enseignant fixe au tableau des cartes de format A4 où sont écrits les nombres de 1 à 9. Il retire une carte pendant que les élèves ont les yeux fermés. Il demande de trouver le nombre qui manque. Expliquer comment on a procédé.
- La même situation est proposée en travail individuel avec les grilles problèmes du nombre mystère (**document élève page 161**). L'enseignant retire ensuite 2 cartes et demande de trouver les 2 nombres manquants.

Pour imprimer le jeu : <https://dessinemoiunehistoire.net/atelier-autonome-trouver-le-chiffre-manquant-ps-ms-gs/>

### Atelier Loto des nombres

Consigne : tu vas apprendre à nommer les nombres

- Un carton (**matériel page 158**) et 6 jetons par joueur.
- Des boules sur lesquelles sont inscrits les nombres de 1 à 10.

### RÈGLE DU JEU POUR 6 JOUEURS

Un meneur de jeu tire au sort une boule sur laquelle est inscrit un nombre de 1 à 10. Pour que le choix soit véritablement aléatoire, les boules sont cachées dans un sac opaque. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur de jeu annonce, à voix claire et audible de tous, le numéro lu sur la boule. Les joueurs ont reçu en début de partie un ou plusieurs cartons. Sur chaque carton figure une grille comportant 6 nombres. Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré par le meneur de jeu, vérifie si l'un de ses cartons comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante. On procède alors à un nouveau tirage et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné. Le gagnant est celui qui réalise le premier un carton plein.

### Atelier boîtes à compter (PDT)

Objectif : Tu vas apprendre à associer une quantité d'objets à un nombre (les cartes peuvent être adaptées en fonction du niveau)

- Reproduire une collection d'objets terme à terme
- Associer une quantité d'objets à une constellation
- Associer une quantité d'objets à une « main »
- Associer une quantité d'objets à un nombre

### Atelier PS : se repérer dans un espace fermé

### Atelier PS-MS : réaliser des assemblages en 3D

Objectif : apprendre à reproduire un assemblage en 3D en suivant un modèle (réel ou sur un plan)

PDT : reproduire un assemblage en 3D

Consigne : tout seul tu t'entraînes à reproduire des assemblages en 3D à partir des modèles pour apprendre à te repérer dans l'espace à partir d'un modèle dans le plan

- Niveau 1 : photos @maitresse\_carotte
- Niveau 2 : en modèle séquentiel @laclassedeamanon et @maryanlapetitemaitresse

Atelier MS : écrire des lettres ovales

Atelier PS-MS : utiliser des gabaris pour apprendre à tracer des lettres

PDT : fabriquer un escargot

Consigne : tu vas utiliser tes connaissances pour fabriquer un escargot. A quoi cela ressemble ? quelle est la forme de la coquille.

Matériel MS (pour réinvestir les spirales)

- Des modèles pour inspirer
- Des bandes de papiers avec une paire de ciseaux pour boucler le papier
- De la colle
- Une feuille
- De la laine pour faire des spirales en laine

Matériel pour les PS

- Un modèle
- Des disques de différentes tailles (au moins 3 tailles différentes)
- Une feuille pour le support
- De la colle
- Des feutres pour réaliser de « corps »



Image : <http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2015/07/11/32342829.html>

## RECREATION :

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

## REGROUPEMENT 2 :

PROGRAMMES 2015 : Écouter de l'écrit et comprendre : En préparant les enfants aux premières utilisations maîtrisées de l'écrit en cycle 2, l'école maternelle occupe une place privilégiée pour leur offrir une fréquentation de la langue de l'écrit, très différente de l'oral de communication. L'enjeu est de les habituer à la réception de langage écrit afin d'en comprendre le contenu. L'enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute. La progressivité réside essentiellement dans le choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral ; si la littérature de jeunesse y a une grande place, les textes documentaires ne sont pas négligés.

TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
15 mn		(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	collective
LUNDI-MARDI-JEUDI-VENDREDI : L'enseignant regroupe ses élèves pour l'écoute du livre «Cabanes» . Le vendredi lecture du cahier de liaison			

## ATELIERS 2 :

PROGRAMMES 2015 :			
Les discours que tient l'enseignant sont des moyens de comprendre et d'apprendre pour les enfants. En compréhension, ceux-ci « prennent » ce qui est à leur portée dans ce qu'ils entendent, d'abord dans des scènes renvoyant à des <b>expériences personnelles précises</b> , souvent chargées d'affectivité. Ils sont incités à s'intéresser progressivement à ce qu'ils ignoraient, grâce à l'apport de nouvelles notions, de nouveaux objets culturels et même <b>de nouvelles manières d'apprendre</b> .			
TEMPS :	ACTIVITES	COMPETENCE :	ORGANISATION :
30 mn et après la sieste, selon les élèves.	Fabriquer une cabane et garder trace pour expliquer sa réalisation (IM verbale/ kinesthésique)	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) : Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. Observable : expliquer	atelier avec enseignant
	Fabriquer des cabanes avec des éléments naturels (IM naturaliste)	comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur des traces de l'activité (productions, maquette, photos, dessins...)	atelier avec atsem
	Fabriquer des cabanes en blocs - Légos - Kapplas		Autonomie PDT
<p>ATELIER 1« Je fabrique une cabane »</p> <p>Support: -</p> <p>Matériel: tout le matériel en miniature décrit dans le livre (planches, briques, rochers, feuilles d'arbre, blocs de glace, poutres fabriqués avec du carton, du papier, des morceaux de bois...) en nombre suffisant pour le groupe de travail.</p> <p>Consigne: Etape 1« Tu choisis les matériaux que tu veux et tu fabriques la cabane »</p> <p><i>L'enseignant laisse les élèves construire leur cabane.</i></p> <p>Etape 2« Est-ce que tu peux m'expliquer comment tu as fabriqué cette cabane, si je la défais, est-ce que tu peux la refaire ?»</p> <p><i>L'enseignant défait la cabane et laisse l'enfant chercher comment la refaire</i></p> <p>Etape 3« Est-ce que tu es sûr que c'est la même cabane que tout à l'heure, comment garder un souvenir pour que tu puisses expliquer à quelqu'un comment la refaire ?»</p> <p><i>L'enseignant accompagne le raisonnement pour réussir à garder la trace de sa fabrication.</i></p> <p><i>Selon les réponse, photos et dessins sont réalisées</i></p> <p>Etape 4« Pour savoir exactement tout ce qu'il faut prendre pour réaliser ta cabane, tu peux la défais et garder trace des matériaux que tu as utilisés, ce que tu as pris et combien»</p> <p><i>Dans le carnet de voyage seront collées une photo ou un dessin du matériel nécessaire pour faire SA cabane, et la photo ou le dessin de la cabane finie.</i></p>			
<p>ATELIER 2 « Je fabrique une cabane avec des éléments naturels »</p> <p>Support: -</p> <p>Matériel: éléments naturels + appareil photo</p> <p>Consigne: « Tu fabriques une cabane et je la photographie pour que tu puisses expliquer aux autres comment la refaire »</p>			

Un répertoire de photos de cabanes est assemblé

Atelier 3 : Je fabrique une cabane avec les blocs de la classe

Consigne : tu vas apprendre à fabriquer une cabane avec les blocs de la classe. Pour expliquer comment tu as construit ta cabane, comment peux-tu faire ? Tu prends une photo au début (avec ton prénom) et tu prends une photo à la fin

## RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE Ateliers MS

PROGRAMMES 2015 :

Activités spécifiques pour les MS.

TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
	Phonologie : syllabe d'attaque	Développer sa conscience phonologique en repérant la syllabe d'attaque	Lundi
	Sciences	Projet ça flotte-ça coule	Mardi
	Phonologie « ça n'existe pas »	Identifier les mots qui riment	Vendredi (décloisonnement)
	Fabriquer son référentiel	Développer son geste graphique	Jeudi (décloisonnement)

### Phonologie : La syllabe d'attaque

Le jeu des valises

Consigne : tu vas apprendre à écouter et identifier les sons de début de mot. On appelle ce son, la syllabe d'attaque

Matériel :

- Jeu des valises : <http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2013/02/13/26402332.html>
- Jeu à pinces : <https://unemaitresse.fr/2020/05/13/les-familles-de-syllabe-dattaque-ms/>
- Loto des syllabes d'attaque : <https://unemaitresse.fr/2020/05/27/le-loto-des-syllabes-dattaque-ms/>

Finaliser avec une fiche : <http://danslesacdemaitresseclaire.eklablog.com/vers-la-phono-ms-les-syllabes-d-attaque-fiche-evaluative-a137394372>

### Sciences : flotte-coule

manipuler différents liquides et leurs conséquences sur la flottaison

Consigne : avant de nous quitter tu avais vu que la forme de l'objet pouvait influencer sa flottaison. Nous allons explorer si le liquide peut faire varier la flottaison.

Est-ce que tous les liquides sont pareils ?

### Phonologie « ça n'existe pas »

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

### Fabriquer son référentiel

Objectif : fabriquer un outil qui permettra aux élèves de retrouver ce qu'ils ont appris :

- Correspondance des différentes graphies, des écritures des nombres..
- Cotés
- Couleurs

## Retour de sieste

### RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE SIESTE REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES REGROUPEMENT 3

**Programmes :** L'école demande régulièrement aux élèves d'évoquer, c'est-à-dire de parler de ce qui n'est pas présent (récits d'expériences passées, projets de classe...). Ces situations d'évocation entraînent les élèves à mobiliser le langage pour se faire comprendre sans autre appui, elles leur offrent un moyen de s'entraîner à s'exprimer de manière de plus en plus explicite. Cette habileté langagière relève d'un développement continu qui commence tôt et qui ne sera constitué que vers huit ans. Le rôle de l'enseignant est d'induire du recul et de la réflexion sur les propos tenus par les uns et les autres.

#### Présentation du projet tour du monde

**Objectif :** Les enfants vont pouvoir développer leur langage à travers un projet stimulant et les invitant au questionnement

**Consigne :** avant de partir en vacances nous étions partis en Antarctique. Rappelle- moi comment nous y sommes allés. Où se trouve l'antarctique ? Que trouve -t-on en antarctique.

Toute la semaine nous reviendrons sur ce qui a été appris la période passée à ce sujet et nous présenteront les nouveaux outils

- Peluches des animaux du pôle sud
- Cartes du monde
- Le coin vétérinaire (qui remplace le coin docteur)
- Album inducteur du voyage : le grand voyage d'un petit escargot



### RANGEMENT/SORTIE BILAN QUOTIDIEN :

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS: