

## SEMAINE 29/ 10 Mai 2021

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

### « Mon école est ICI, ton école est AILLEURS, leur école est LOIN »

Phase de référence : comprendre le principe et les codes d'une lettre

#### 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



**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

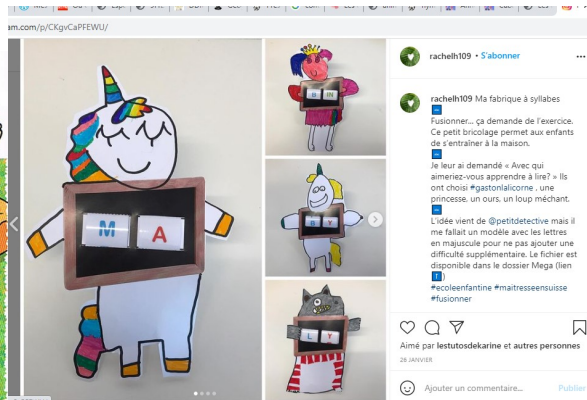
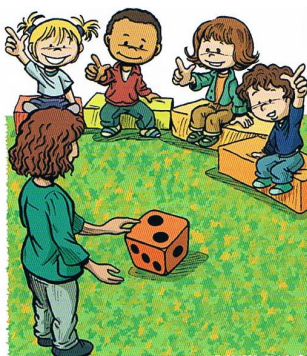
TEMPS:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
20mn	rituel du dé  Rituel de lecture-écriture	<b>(Les outils pour structurer sa pensée)</b> <b>Associer la constellation à la valeur sur les doigts</b>  <b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b>	

#### 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.
- Lance 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

La semaine dernière les élèves de PS ont poursuivi leur entraînement pour apprendre à lancer loin en continuité pédagogique. Ils vont maintenant apprendre à lancer loin en essayant d'atteindre un objectif de distance Les MS ont réalisé qu'il y avait des stratégies à adopter pour être efficace pour atteindre une cible, ils vont répéter les ateliers de la semaine dernière pour se perfectionner et améliorer leur geste

- Viser : jeu de pétanque ou de chamboule tout
- Aller plus loin : dépasser un objectif : quantifier les réussites

## 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	Changer de destination : découverte de l'Europe	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Pratiquer divers usages du langage oral : évoquer	collective

LUNDI-MARDI : Projet voyage autour du monde

« Découverte des monuments d'Europe »

Support: -

Matériel:

- kit montessori monuments,
- cartes monuments : <http://www.tiloustics.eu/les-monuments-du-monde/>

Consignes : « Tu as découvert un nouveau continent, dans ce continent il y a des pays. Tu connais

- Leur nom
- Leur drapeau

Tu vas découvrir un peu l'architecture et quelques monuments emblématiques...

## ATELIERS 1 :








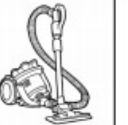








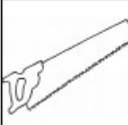























PROGRAMMES 2015 :

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

24-30 mn	MS : Révisions pour scander les syllabes (avant de repasser aux syllabes de fin de mot)	<b>(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)</b> Scander les syllabes	atelier supervisé par l'enseignant
	PS : écrire son prénom en pâte à modeler	<b>Reconnaitre les lettres de son prénom</b>	atelier supervisé par l'enseignant
	MS : Manipuler les vagues (accès) PS : Découvrir les échelles	Graphisme	Atelier supervisé par ATSEM
	PS : les cercles concentriques : la coquille d'escargot	Graphisme	Atelier supervisé par la stagiaire ATSEM
	Jeux pour les syllabes d'attaque - Loto (5 élèves) Jeu cartes à pinces (1 élève)	Phonologie : identifier les régularités de la lague : la syllabe d'attaque	Autonomie MS
	PS : les animaux du zoo acces PS	<b>Les premiers outils pour structurer la pensée</b> Reconstituer une collection	Atelier supervisé par enseignante
	MS : Jeu des 3 petits cochons	Se repérer sur un quadrillage	PDT
	PS : Reproduire un assemblage de forme par rapport à un modèle	Reproduire un assemblage de forme par rapport à un modèle	5 élèves avec ATSEM

Atelier MS : scander les syllabes accès  
 Nous nous sommes beaucoup entraînés à entendre les sons dans les mots nous allons revenir sur le nombre de syllabes IM kinesthésiques)  
 Source document ! [https://acces-editions.com/system/articles/extracts/000/000/119/original/PHOM\\_G.pdf?1472823550](https://acces-editions.com/system/articles/extracts/000/000/119/original/PHOM_G.pdf?1472823550)

Les cartes à imprimer

1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 et 5 SYLLABES
			
			
			
			
			
<small>clé - clé - clé - clé</small>	<small>couteau - couteau - couteau marteau - marteau</small>	<small>escalier - escaliers - escaliers cassé - cassé</small>	<small>ordinateur - ordinateur - ordinateur écran - écran - écran</small>
1 SYLLABE	2 SYLLABES	3 SYLLABES	4 SYLLABES
			
			
			
			
			
<small>seau - seau - seau - seau</small>	<small>ciseaux - ciseaux - ciseaux épée - épée</small>	<small>vis - vis - vis - vis vis - vis</small>	<small>journal - journal - journal journal - journal</small>

Atelier PS : écrire son prénom en pâte à modeler  
 Matériel :

- pâte à modeler
- emporte pièce alphabet
- appareil photo

Utiliser des emportes pièce pour fabriquer les lettres de ton prénom (sans modèle ou avec modèle) puis replace les lettres dans l'ordre pour écrire ton prénom

Puis reconnaître la photo de ton prénom pour ranger dans ton classeur (peu- être que l'on regroupera tous les travaux autour du prénom en un livre sur le prénom)

Atelier manipuler les vagues

Matériel : <http://mely.futuremaitresse.over-blog.com/2020/02/sequence-les-lignes-sinueuses-les-vagues-ms/gs.html>

- tracer des vagues avec différents outils

**Séance 4: Les spirales à travers l'art**  
**Objectif:** Tracer des lignes sinueuses en s'inspirant des œuvres de Matisse, de Annesley, de Duplock, de Goldworthy et de Lewitt.  
 Montrer les œuvres des artistes aux élèves. Observer et dire ce que l'on voit : couleurs, vagues, dire comment on trouve chaque œuvre, donner ses impressions. Laisser les élèves observer et décrire les œuvres présentées. Leur demander de trouver le point commun entre les différentes œuvres : les vagues. Les élèves les montrent sur les affiches projetées au vidéoprojecteur. Remarque les couleurs et les formes, la dimension des œuvres.  
**Matériel:** Poster des spirales dans l'art



**Séance 5: Je trace des lignes sinueuses.**  
**Objectif:** tracer des lignes sinueuses à l'aide d'un inducteur.  
 Les élèves rappellent la séance précédente, le nom des artistes et montre le geste pour réaliser des lignes sinueuses. Dans un bac avec du sable ou de la farine, aligner 4 bouchons et réaliser des lignes sinueuses entre les bouchons. Et ensuite, on s'entraîne sur l'ardoise.



Atelier découverte des échelle PS (accès)

**GROUPES CLASSE COIN REGROUPEMENT**

**Matériel**

- ★ Une échelle ou des photographies d'échelles (répertoire d'images 📷).
- ★ La comptine *L'échelle des pompiers*.

**L'OBSERVE Décrire une échelle**

- ▶ Montrer une échelle ou des photographies d'échelles (répertoire d'images 📷).
- ▶ Laisser les élèves décrire les photographies d'échelles ou l'échelle de l'école. Les amener à décrire sa forme, les formes des pièces qui la constituent. Expliquer son utilisation et les lieux où on en trouve.
- ▶ Découvrir et apprendre la comptine *L'échelle des pompiers*.

**L'ÉCHELLE DES POMPIERS**  
 Oh là là, oh là là,  
 La maison est en feu.  
 Oh là là, oh là là  
 On appelle les pompiers.  
 Les voilà, les voilà,  
 Ils commencent à monter.  
 1 barreau, 2 barreaux  
 3 barreaux, 4 barreaux.  
 Les voilà tout en haut,  
 Tout le monde crie BRAVO!

Manipulation

En salle de motricité avec du gros matériel



## JE VIS LE GESTE AVEC MON CORPS Réaliser des échelles avec du matériel



- ▶ Répartir les élèves par groupes de trois et leur distribuer du matériel. Leur demander de représenter une échelle avec le matériel. Les différentes échelles sont ensuite observées par l'ensemble de la classe. Il est possible de les photographier.



En classe avec du petit matériel

### ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES

#### Matériel

- ★ Une feuille de kraft au format raisin 65x50 centimètres.
- ★ Des pailles.
- ★ Des morceaux de pailles de cinq centimètres.
- ★ Des pics à brochette.
- ★ Des cure-dents.
- ★ Des bandes de papier.
- ★ Des allumettes.
- ★ Des cure-pipes.
- ★ Un pot de colle par élève.

### JE MANIPULE Réaliser une échelle en volume



- ▶ Demander aux élèves de réaliser des échelles avec ces différents matériaux.
- ▶ Commenter les différentes productions avec les élèves.



Terminer l'atelier en prenant une photo du travail avec le prénom de l'enfant

Atelier cercles concentriques PS

Matériel

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



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

Consigne : tu vas utiliser tes connaissances sur les cercles pour apprendre à faire un escargot. Tu vas ainsi réaliser la couverture de ton album de voyage autour du monde

Jeux pour distinguer les syllabes d'attaque

- Loto des syllabes : <https://unemaitresse.fr/2020/05/27/le-loto-des-syllabes-dattaque->

[ms/#:~:text=La%20r%C3%A8gle%20est%20simple%20%3A%20un,Vous%20savez%20tout%20!](#)

Consigne : Un élève pioche une carte et demande à ses camarades qui a un mot qui commence par la syllabe CA comme dans CAMION ...

- Cartes à pince des syllabes : <https://unemaitresse.fr/2020/05/13/les-familles-de-syllabe-dattaque-ms/>

Consigne : Identifier le mot qui a la même syllabe d'attaque que le modèle

PS Accès

Pour avoir les cartes :

- Prep <http://ekladata.com/JWENbZUKV5t1DppdCztJQQoq7sU/preppsp5.pdf>
- Cartes à imprimer : <http://ekladata.com/Pg0EmViTo2IHC0WoTyNhGh6JhSs/cartezoops.pdf>

Approcher  
les quantités  
et les nombres

MEMORISER DES PETITES QUANTITES

## Les animaux du zoo

### MATÉRIEL

- Des cartes plastifiées représentant des collections d'animaux.
- Des animaux en bois (Nathan éducatif, Les boîtes à compter 1) : éléphants, ours, pingouins et tigres.
- Des pions de couleur du jeu Maxicolore.

### ORGANISATION

Atelier de 6 élèves.

### DÉROULEMENT

Les activités présentées ont pour objectif d'aider les enfants à mémoriser plusieurs petites quantités. Comme à cet âge, l'apparence des collections est encore prégnante, certains font encore appel à une mémorisation perceptive des quantités (mémorisation de la position des animaux). La consigne « Aller chercher un pion pour chaque animal » entraîne l'utilisation de procédures de dénombrement.

#### ● ÉTAPE 1 Réaliser une collection identique à un modèle éloigné

Chaque élève reçoit une carte où est représentée une collection d'animaux. Sur chaque carte, il y a plusieurs catégories d'animaux. Par exemple : deux éléphants et trois ours.  
Des barquettes contenant ces animaux en bois sont placées sur la table.

- Reconnaître et nommer les animaux représentés sur sa carte.  
Comprendre que le but est de reconstituer la même collection avec des animaux en bois.
- Prendre des animaux dans la barquette et les poser à côté de sa carte. Dire combien on a pris d'animaux de chaque catégorie (exemple : deux tigres et un pingouin). Poser les animaux sur sa carte pour valider.  
La barquette avec les animaux est placée sur une table éloignée. Chaque élève reçoit une autre carte avec une collection d'animaux.
- Aller chercher les animaux pour réaliser une collection identique à celle de sa carte.  
Effectuer si besoin plusieurs voyages. Valider en posant les objets sur l'image.
- Aller chercher les animaux en un seul voyage.

#### ● ÉTAPE 2 Réaliser une collection équipotente à une collection éloignée

La boîte de ballons (les pions) est placée sur la table.

- Prendre « juste ce qu'il faut » de pions pour donner un ballon à chaque animal.  
La boîte de ballons est placée sur une table éloignée.
- Aller chercher « juste ce qu'il faut » de ballons pour avoir un ballon pour chaque animal.  
Plusieurs voyages sont possibles. Valider en posant un ballon sur chaque animal.
- Recommencer avec d'autres cartes mais en effectuant un seul voyage.

ÉCOUVERTE  
manipulation

RECHERCHE  
expérimentation

RECHERCHE  
expérimentation

MS Accès

### Comparer des masses

Cet atelier est en lien avec le projet flotte et coule où nous avons découvert les balances.

Nous allons donc formaliser les apprentissages par un dessin

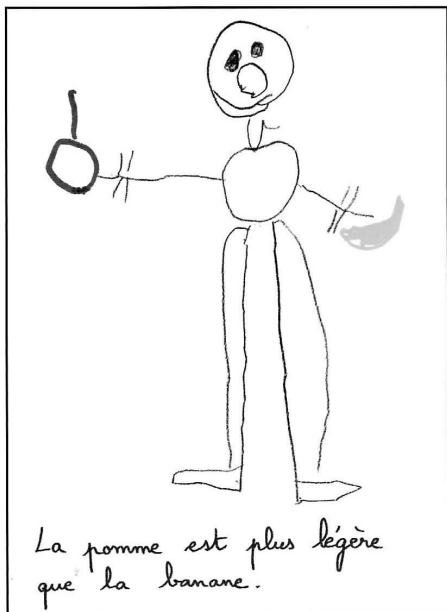
Étape 1 : vérifier que tout le monde a bien compris lourd et léger en manipulant (si besoin prévoir un groupe qui jouera aux déménageurs au gymnase la semaine prochaine)

Étape 2 : Vérifier les conclusions sur la balance

Étape 3 : faire représenter par le dessin



**ÉTAPE 3** Comprendre le problème



- PROCÉDURES OBSERVÉES**
- Se dessine le corps incliné du côté de l'objet le plus lourd.
  - Dessine les 2 fruits de manière à ce qu'on puisse les différencier.

Se dessiner en train de soupeser les fruits. Dicté à l'adulte sa conclusion.

MS : Les 3 petits cochons



Défi pour apprendre à se repérer dans le plan

PS : lire une consigne de construction

Reprendre le travail sur le repérage dans l'espace de la semaine dernière

Pour ceux qui ont des facilité donner les cartes étapes, pour ceux qui ont moins de facilité donner les cartes photos

## 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:	ACTIVITE:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
--------	-----------	-------------	---------------

15 mn		(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions)	collective
LUNDI-MARDI: L'enseignant regroupe ses élèves pour l'écoute du livre.			
Le mardi lecture du cahier de liaison			

## ATELIERS 2 :

PROGRAMMES 2015 :			
L'objectif est de permettre aux enfants de comprendre que les signes écrits qu'ils perçoivent valent du langage : en réception, l'écrit donne accès à la parole de quelqu'un et, en production, il permet de <b>s'adresser à quelqu'un qui est absent</b> ou de garder pour soi une trace de ce qui ne saurait être oublié. <b>L'écrit transmet, donne ou rappelle des informations</b> et fait imaginer : il a des incidences cognitives sur celui qui le lit.			
TEMPS:	ACTIVITES	COMPETENCE:	ORGANISATION:
45 mn et après la sieste, selon les élèves.	Compléter son cahier de voyage autour du Monde (IM verbale/ logico-maths/ interpersonnel)	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions ): Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit  Observable : différencier dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symbole et signes ;	atelier avec enseignant
	Cahier des fleurs : les besoins des fleurs		atelier avec stagiaire ATSEM
	Ecrire une ordonnance pour un animal d'antarctique ou d'Europe (IM verbale, IM naturaliste)	<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions )</b> : Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	autonomie

ATELIER 1« Je voyage autour du monde, je garde une trace de mes découvertes»

Support: -

Matériel:

- Une fiche par continent visité à compléter (antarctique et Europe)
- Les animaux rencontrés (photo + étiquettes des noms)
- Des albums sur les lieux ou animaux étudiés

ATELIER 2 « cahier des fleurs »

Aujourd'hui tu vas garder une trace de tes connaissances tu les besoins des fleurs.

- Eau
- Air (vent)
- Soleil-lumière
- Sol (nutriments)

Support : <http://laclassedemarybop.eklablog.com/les-besoins-des-plantes-a144488126>



Atelier 3 : « je rédige une ordonnance pour un animal d'Europe ou d'antarctique

Consigne : La semaine dernière je t'ai présenté le coin vétérinaire. Nous y avons mis des animaux, et leurs cartes



d'identité, venant d'antarctique, cette semaine nous allons ajouter les animaux d'Europe.  
Tu vas apprendre à écrire : Utilise l'ordonnance pour t'entraîner à écrire et à reconnaître les mots.

**RANGEMENT/CANTINE OU SORTIE**  
**SIESTE**  
**REPRISE ATELIERS SELON LES ELEVES**  
**REGROUPEMENT 3 BILAN DE FIN DE JOURNÉE**  
**RANGEMENT/SORTIE**  
**BILAN QUOTIDIEN:**

OBSERVATIONS:

DIFFICULTES RENCONTREES:

SOLUTIONS ENVISAGEES:

SATISFACTIONS: