

SEMAINE 30/ 17 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** »

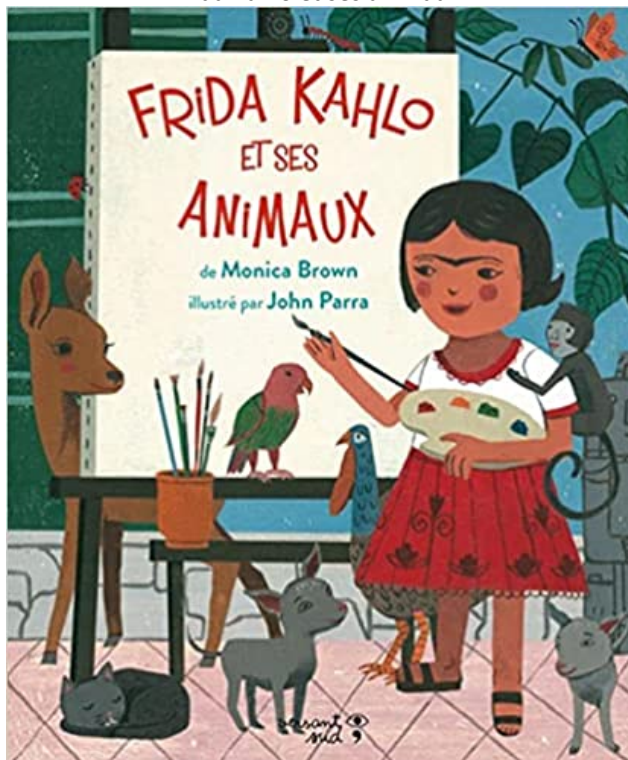
Phase de référence : comprendre le principe et les codes d'une lettre

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

Frida Kahlo et ses animaux :



<https://www.youtube.com/watch?v=FV1ky6vyDvc>
<https://www.facebook.com/watch/?v=2598870067017944>

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 scander les syllabes	(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.

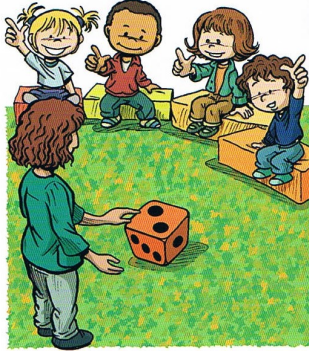
– Placer les pions sur les points du dé pour valider.

– 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.



Se déplacer sur un circuit de cerceaux pour scander les syllabes (positionner les cerceaux en cercle le long de l'élypse)

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 du continent Nord Américain »

Support: -

Matériel:

Consignes : «

ATELIERS 1 :

PROGRAMMES 2015 :

TEMPS:	ACTIVITES:	COMPETENCE:	ORGANISATION:
24-30 mn	PS-MS : Ecrire un message pour la fête des mères	(Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) Participer à un écrit	atelier supervisé par l'enseignant
	PS MS : nommer et identifier les animaux du continent Nord américain	Langage oral	Atelier supervisé par la stagiaire ATSEM
	PS : fabriquer une échelle	Graphisme	Autonomie PS
	MS : je m'entraîne à tracer les chiffres	Graphisme	Autonomie MS
	PS : les animaux du zoo accés PS	Les premiers outils pour structurer la pensée Reconstituer une collection équi-potente	Atelier supervisé par enseignante
	MS : Résoudre de problèmes de quantité	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales	Atelier supervisé par l'enseignante
	PS : distinguer lourd et léger (EPS)	Reproduire un assemblage de forme par rapport à un modèle	5 élèves avec ATSEM
	PS et MS : carte de fête des mères	Art visuel Réaliser une œuvre plastique en volume	Atelier supervisé par ATSEM

Ecrire un message pour la fête des mères

Atelier découverte des échelle PS (accès)

GRUPE CLASSE
COIN REGROUPEMENT

Matériel

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

J'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 classe avec du petit matériel

ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE
DE 6 À 8 ÉLÈVES

JE MANIPULE Réaliser une échelle en volume

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.

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

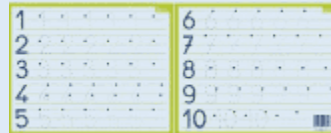


Terminer l'atelier en prenant une photo du travail avec le prénom de l'enfant

MS : s'entraîner à tracer des chiffres

Tu connais la suite numérique. Tu vas apprendre à tracer les chiffres sur une ardoise.

Tu peux utiliser un dé pour trouver quel chiffre tu dois écrire



PS Accès : réaliser une collection équipotente

Pour avoir les cartes :

- Prep <http://ekldata.com/JWENbZUkV5t1DppdCztJQQoq7sU/preppsp5.pdf>
- Cartes à imprimer : <http://ekldata.com/Pq0EmViTo2IHC0WoTyNhGh6JhSs/cartezoops.pdf>
- jetons

RECHERCHE
xpérimentation

● 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.

MS : LE jeu des cibles

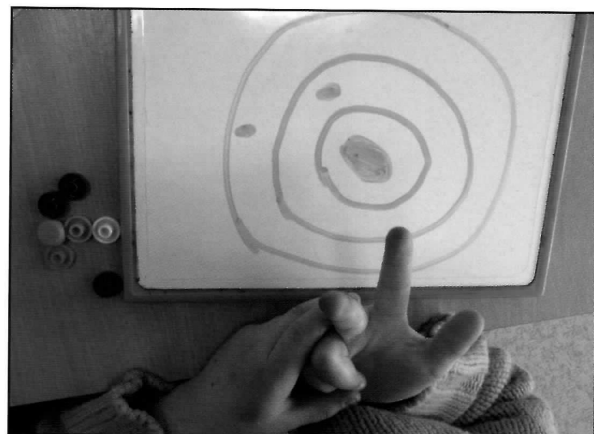
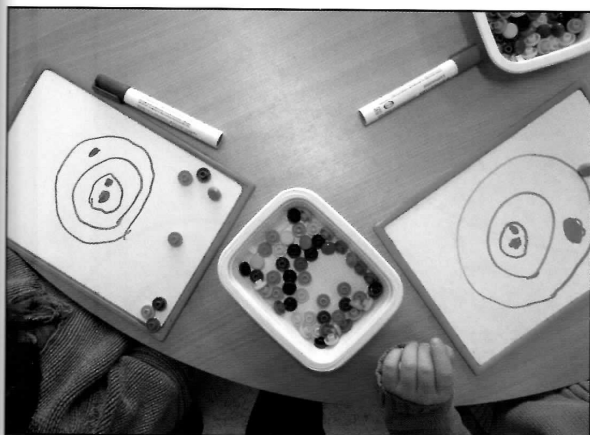
Matériel

- Jetons
- Fiche bilan accès vers les maths p145 (en fin de cahier)

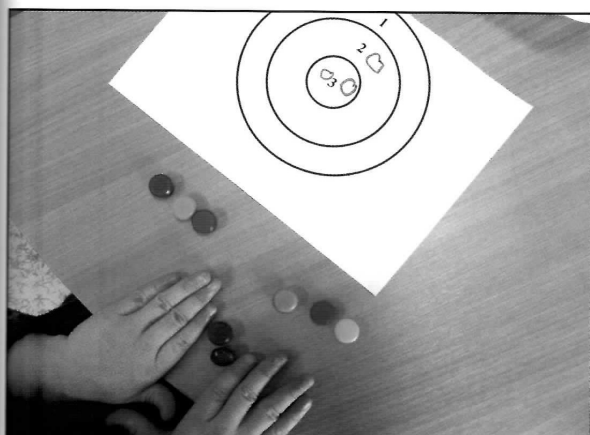
Comme nous le faisons en motricité tu vas apprendre à calculer les points que tu gagnes après plusieurs tours de jeu.

Nous allons commencer par manipuler ensemble puis tu garderas une trace de tes apprentissages sur une fiche

ÉTAPE 2 Calculer le nombre de points gagnés



L'enseignant dessine une cible au tableau et demande aux élèves de la reproduire sur leur ardoise. Les élèves calculent ensuite le nombre de points marqués sur cette cible.



Chaque élève calcule le nombre de points qu'il a gagnés en utilisant les traces écrites réalisées en salle de jeux.

PROCÉDURES OBSERVÉES

- Prend les jetons correspondant au nombre de points gagnés en les organisant par paquets.
Exemple : un paquet de 3 jetons, un paquet de 2 et un paquet de 3.
- Compte sur ses doigts. 3 doigts et 2 doigts et encore 3.

PS : apprendre à distinguer lourd et léger
(accès page 162)

DÉCOUVERTE
Manipulation

● **ÉTAPE 1 Jouer au jeu des déménageurs**

MATÉRIEL

- Des objets de masses et de volumes variés : cartons vides ou remplis, tapis, chaises, table, banc, gros blocs en mousse, caisses vides ou remplies d'objets, ballons, ballon sauteur, sac rempli d'objets légers...

ORGANISATION

Toute la classe travaille en même temps.

BUT DU JEU

Transporter les objets d'une zone à une autre pour imiter des déménageurs.

DÉROULEMENT

- Déplacer les objets d'une zone à une autre en les portant.
- Changer d'objet. Coopérer pour déplacer certains objets.
- Évoquer ce que l'on a fait en utilisant les termes « lourd » et « léger ».
- Chercher l'objet le plus lourd et le plus léger (**voir page 163**).

● **ÉTAPE 2 Distinguer « gros » et « lourd », « petit » et « léger »**

MATÉRIEL

- Une bande de papier et un crayon par élève.
- Des paires d'objets :
- un grand carton vide et un petit carton rempli d'objets lourds,
 - une grande bouteille vide et une petite bouteille remplie d'eau,
 - une grosse plaque de polystyrène et un petit sac rempli de 2 kilos de sucre.
- Chaque objet est marqué d'un signe graphique différent.

ORGANISATION

Atelier dirigé de 6 à 8 élèves.

DÉROULEMENT

L'enseignant présente d'abord un grand carton vide et un petit carton rempli d'objets lourds. Un rond est tracé sur le grand carton et un carré sur le petit carton.

Phase 1

- Sans toucher les objets ni regarder à l'intérieur, trouver celui qui est le plus lourd. Noter le signe de l'objet sur sa feuille.

Phase 2

- Soupeser les objets et dire lequel est le plus lourd (**voir page 163**). Comparer avec ses hypothèses.
- Retenir que les objets les plus « lourds » ne sont pas toujours les plus « grands » et « gros ».

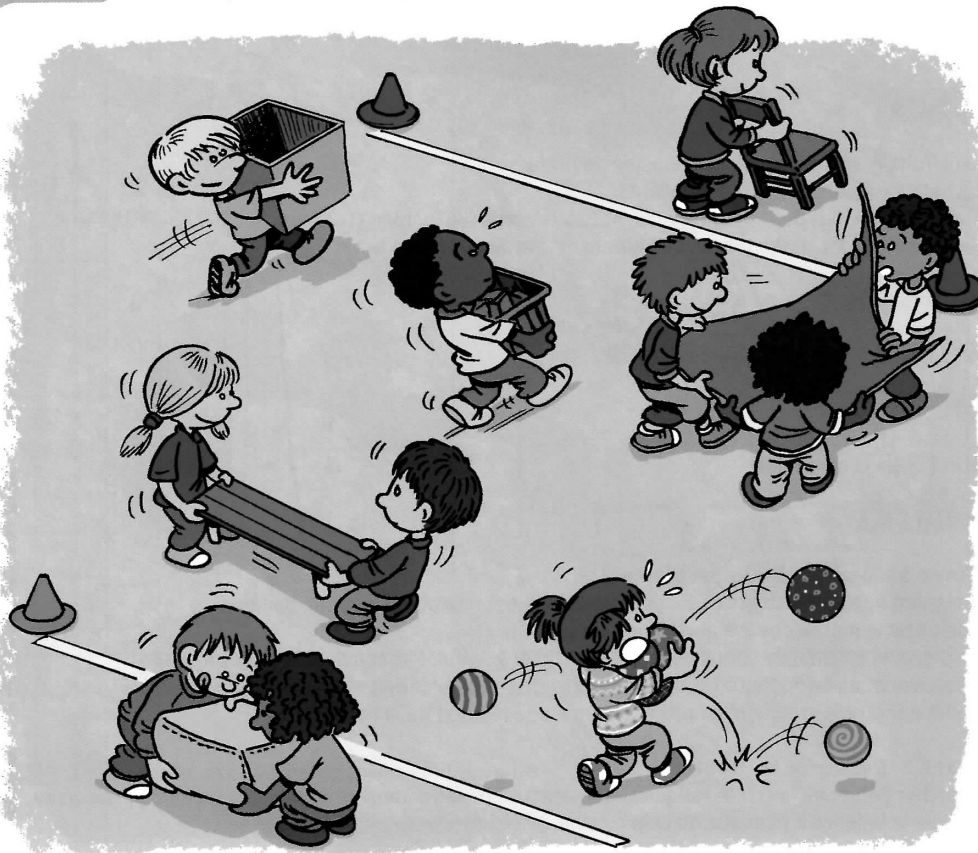
S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Décrire** une manipulation. **Constater** un résultat.
- **Lexique** Adjectifs « lourd » et « léger », à distinguer de « gros » et « grand » et de « petit ».
- **Syntaxe** Utiliser les comparatifs « plus lourd que », « moins lourd que » et « plus léger que ».

STRUCTURATION
Manipulation

COMPARER LA MASSE DE PLUSIEURS OBJETS EN LES SOUPESANT SÉLECTIONNER DANS UNE COLLECTION L'OBJET LE PLUS LOURD

ÉTAPE 1 Jouer au jeu des déménageurs



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Utilise les termes « lourd » et « léger ».
- Utilise le comparatif « moins lourd que ».

Transporter des objets puis évoquer ce que l'on a fait en utilisant les termes « lourd » et « léger ».

ÉTAPE 2 Distinguer « gros » et « lourd », « petit » et « léger »



PROCÉDURES OBSERVÉES

- Soupèse un objet puis un autre.
- Prend un objet dans chaque main quand c'est possible.

Soupeser les objets et dire lequel est le plus lourd.

Décorer la carte de fête des mères

Tu avs utiliser tes connaissances pour décorer la carte de fête des mères avec des fleurs en volume

- Fleurs en spirales
- Fleurs avec des disques de papier
- ...

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: 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 s'adresser à quelqu'un qui est absent ou de garder pour soi une trace de ce qui ne saurait être oublié. L'écrit transmet, donne ou rappelle des informations et fait imaginer : il a des incidences cognitives sur celui qui le lit.			
TEMPS: 45 mn et après la sieste, selon les élèves.	ACTIVITES Compléter son cahier de voyage autour du Monde (IM verbale/ logico-maths/ interpersonnel)	COMPETENCE: (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 ;	ORGANISATION: atelier avec enseignant
	Ecrire une ordonnance pour un animal d'antarctique ou d'Europe (IM verbale, IM naturaliste)	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions) : Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit	autonomie
ATELIER 1« Je voyage autour du monde, je découvre l'amérique du nord» Support: - Matériel: <ul style="list-style-type: none"> - Les animaux rencontrés (photo + étiquettes des noms) - Des albums sur les lieux ou animaux étudiés 			

Quand tu auras finalisé tes découvertes tu pourras garder une trace sur la feuille de l'amérique du nord en collant les animaux que tu peux y rencontrer et en écrivant leur nom

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:

La cible

Approcher
les quantités
et les nombres

COMPÉTENCE
Résoudre des problèmes de quantités.

DATE

Pour chaque enfant, **colorie** autant de jetons que de points marqués.

