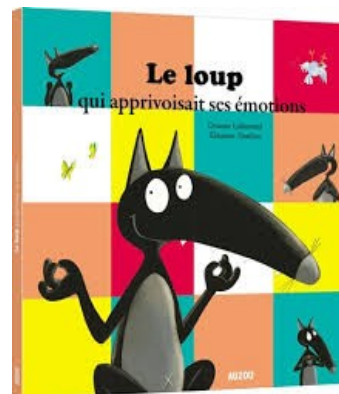
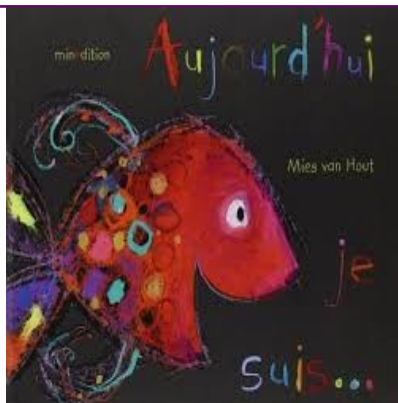


**L'école maternelle** : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

## Bilan des ateliers d'apprentissage des GS de la 1ère période.

### Domaine 1 : le langage oral et écrit :



Les activités de compréhension autour d'albums étudiés sont l'occasion d'échanges verbaux spontanés mais aussi dirigés vers l'expression des émotions. Elles permettent à chacun d'enrichir son vocabulaire autant que ses tournures syntaxiques.



Juliette nous fait partager son week-end avec Petit Clown qui a un frère jumeau !



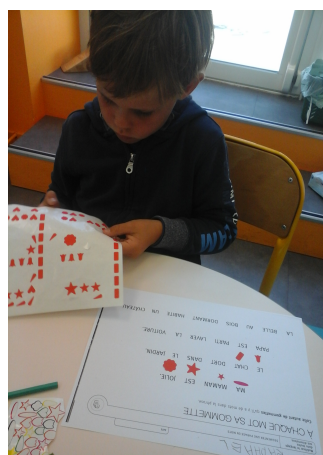
Les jeux de lotos exploités à cette période ont permis aux enfants d'enrichir ou d'utiliser leur vocabulaire sur le thème des légumes/fruits et animaux. Mais aussi, de connaître des termes génériques et d'utiliser avec justesse le genre des noms

« La licorne »  
 « Toc, Toc, Toc »  
 « Ha ça c'est le  
 chat ! »  
 « Le loup »

En phonologie, les enfants découvrent des chansons et comptines qui permettent de développer l'écoute, de jouer avec les mots et les sons, de les prononcer distinctement tout en mémorisant et en interprétant des textes courts.



Les « lotos sonores » permettent d'identifier des sons et de les associer à leur représentation. Ils permettent aux enfants de prolonger leur écoute et leur concentration.



Le travail sur les syllabes permet de scander les syllabes d'un mot : jeu du « langage robot », « jeu de l'oie vivant » et jeu de « la marelle colimaçon ».

Diverses activités ont permis aux enfants de prendre conscience de la notion de mot (segmentation de phrases en mots).

Associer un mot à un personnage (avec modèle) et le recopier .

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis : Chaque enfant s'est exprimé sur ses émotions (dictée à l'adulte).





L'enfant apprend et s'entraîne à écrire les lettres.  
Ici Jeanne apprend à les reconnaître puis à les associer aux lettres brailles ( jeu du loto ).

Découvrir le principe alphabétique, associer lettres capitales et scriptes ( ou brailles ) :  
Remettre les étiquettes mots dans l'ordre pour reconstituer le titre de l'album.

Activité d'écriture d'une phrase entre deux lignes et son illustrant.



Ateliers évolutifs autour des traits verticaux, horizontaux,obliques et des quadrillages.

**Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique:**







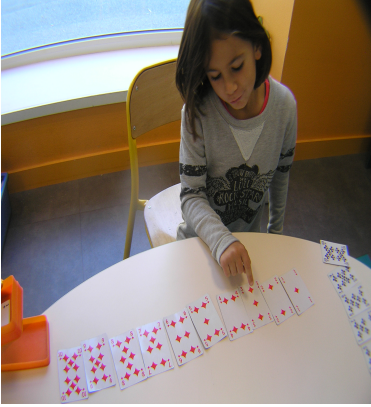
Les activités physiques ont porté sur les lancers ( loin , en contre-bas, en hauteur, avec précision), les rondes (« Bonjour Guillaume », « Gugus ») et danse ; « il était une fermière », les jeux collectifs : « Haut les tours ! » « Monsieur Ours ! », « Chat glacé » et les parcours pour sauter, ramper, marcher avec des échasses, tenir en équilibre...

**Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :**

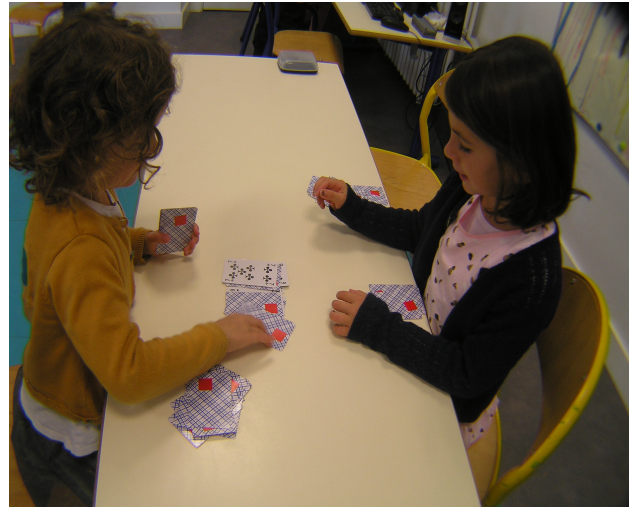


**Domaine 4 : Construire les 1ers outils pour structurer sa pensée (formes, grandeurs, algorithmes et nombres) :**





Les jeux de cartes ont débuté par une activité de tri afin que les enfants reconnaissent les configurations et sachent les nommer. Ensuite, les enfants ont joué aux « suites ordonnées » dans le but de ranger les cartes par ordre croissant. Le jeu des « cartes cachées » a permis de désigner une quantité qu'ils ne voyaient pas pour compléter leur suite.



Quant à la bataille, c'est un jeu qui permet en binôme de comparer les quantités et les nombres jusqu'à 10.



Les encastresments cylindriques développent l'attention et un sens visuel précis. Grâce à un contrôle de l'erreur mécanique l'enfant développe sa perception des dimensions : hauteur et largeur.

Jeu évolutif...



Construction de tours de plus en plus grandes ou de plus en plus petites (en lien avec le jeu sportif « haut les tours! »).





« La ferme de Mathurin » est un jeu où l'enfant choisit un nombre de corps de poule et devra commander les quantités exactes de têtes et de pattes nécessaires. C' est une situation problème dont le but à atteindre avec les poules est de construire des collections doubles ( pour les pattes). Il permet aussi de prendre conscience que le dénombrement d'une collection permet de construire une collection identique ( j'ai 3 corps de poule donc il faut 3 têtes) .



Ce jeu de puzzle avec dé permet de reconnaître et nommer les constellations de dé.





Les enfants ont été invités à construire des figures fermées et à dénombrer les côtés de ces formes complexes afin de les amener à différencier et classer des formes simples.



Les différents jeux de constructions ainsi que le jeu de kim familiarisent les enfants avec le vocabulaire des formes planes.



Ce « double » est un jeu de discrimination visuelle sur les chiffres et les formes qu'il faut aussi nommer.

Le jeu des « rails » permet aux enfants de construire leurs représentations dans l'espace. il va plus loin car il oblige l'enfant à organiser ses actions pour résoudre la situation problématique devant laquelle il se trouve ! (difficulté croissante des cartes problèmes)

## Domaine 5 : Explorer le monde

Découverte d'un nouvel outil grossissant, le microscope.  
Oh ! Elle a plusieurs yeux l'araignée et que de poils !!!





Les enfants utilisent et manipulent différents types d'outils ou objets et se familiarisent ainsi à des techniques gestuelles spécifiques.

Comment ? Et Pourquoi ?



Les enfants apprennent ainsi à se contrôler, à se concentrer à ne pas être distrait ; Ils détectent leurs erreurs (les mémorisent) et se perfectionnent ; ils font preuve de persévérance . Autant de compétences indispensables pour devenir élève.



Le responsable de la date se repère sur le calendrier, colle une nouvelle gomme sur le jour puis à l'aide d'outils écrit le jour.



La saison de l'automne ; découverte à travers ses fruits et légumes et leur goût.