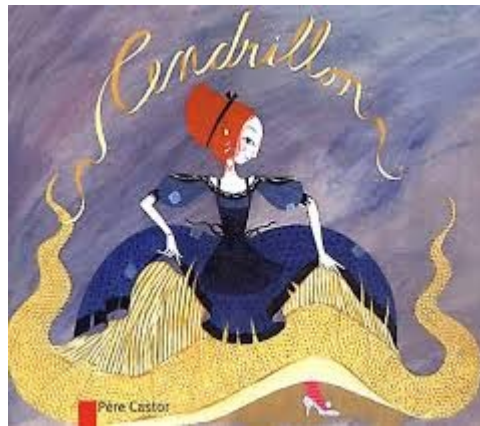


L'école maternelle : une école qui organise dans les 5 domaines des modalités spécifiques d'apprentissage : apprendre en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant.

Présentation de quelques ateliers d'apprentissage de la 5ème période.

Domaine 1: le langage oral et écrit

Cendrillon



Le travail autour de ce conte a porté sur le vocabulaire spécifique autour des princesses et du genre merveilleux. Le thème de la métamorphose, comme moyen de changer le cours des choses, a été abordé.

L'histoire mystère



Puis, les enfants ont découvert 7 histoires « L'ordre Michu », « Le voyage d'Hugo », « Le bonheur retrouvé », « Souris des champs et souris des villes », « Une sacrée équipe », « Boule de cristal » et « Le château de Belle Goutte ». Ils ont résolu plusieurs énigmes afin de trouver l'histoire mystère parmi les 7 étudiées. Ainsi ils ont été amenés à être attentifs lors des lectures et relectures, à mémoriser les titres en se référant à une liste, à repérer les personnages, les lieux et les différentes phases des histoires, à réfléchir ensemble pour répondre aux énigmes en tenant compte des indices donnés et à savoir que l'écriture d'un mot est réussie lorsque le mot est complet.



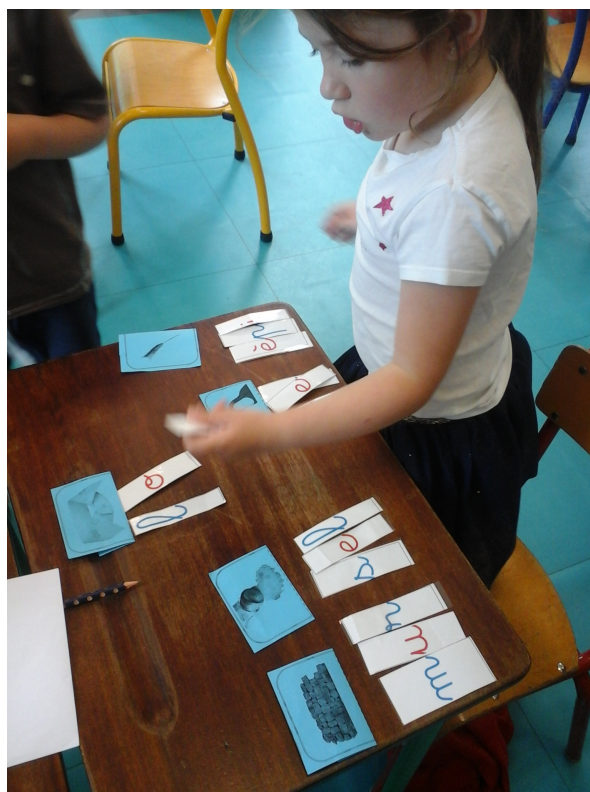
A travers plusieurs jeux « les trains des voyelles, « la maison des phonèmes »...les enfants ont appris à identifier un phonème (son) voyelle dans un mot.



Entraînement à l'identification du phonème (son d'une lettre) en début de mot .

Jeux pour apprendre à identifier un phonème consonne dans un mot : « Le jeu de l'oie du son s », « Le loto des phonèmes » et « les intrus ». Les enfants ont ensuite appris à localiser un phonème consonne dans la ou les syllabes d'un mot. Enfin, ils ont réinvesti leurs connaissances dans l'écriture de mots à 1 et 2 syllabes.



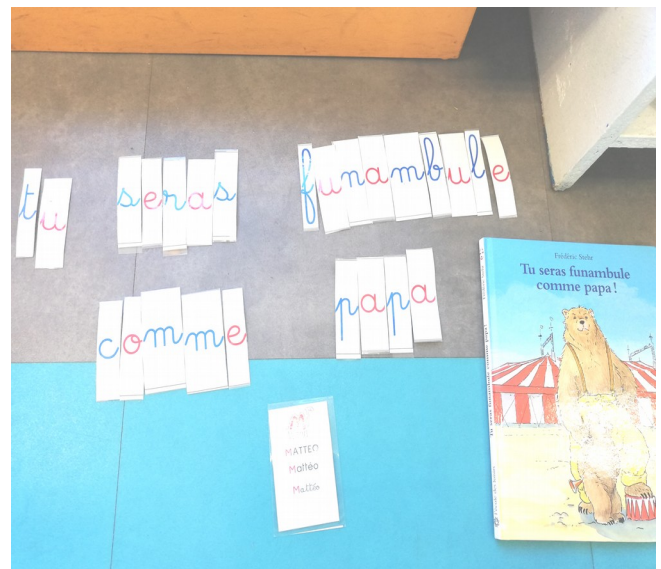


Ici, Téo s'exerce à écrire la suite numérique en respectant le sens d'écriture de chaque chiffre. En début d'après midi un autre rituel consiste à la dictée de nombres sur ardoise ou avec le cubarithme pour Jeanne.



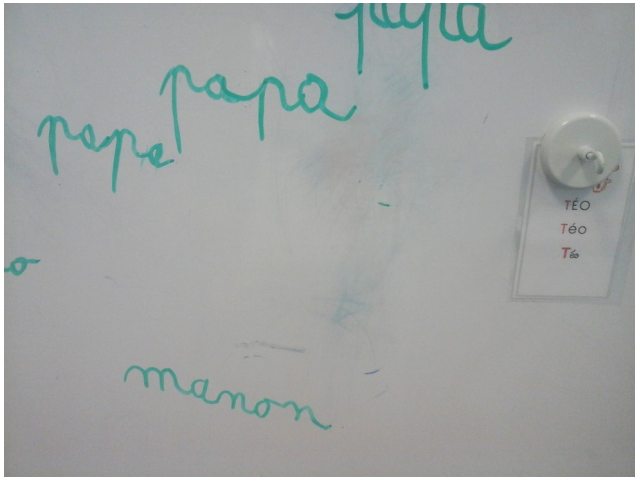
Lettres rugueuses et pâte à modeler permettent à l'enfant de mémoriser une forme par le toucher.

S'exercer à écrire, en respectant les formes et les tailles des lettres, et tout cela entre des lignes, est un exercice qui demande de l'entraînement et de la rigueur. D'où la concentration de Kylian !



Chaque enfant a dicté ce qu'il a fait pendant le week end. Cette activité permet à l'enfant de prendre conscience que l'oral produit peut être transcrit de façon pérenne par des signes particuliers. La dictée à l'adulte est l'activité la plus propre à mettre en évidence le passage de l'oral à l'écrit.

Activité de correspondance d'écritures : les enfants retranscrivent quelques titres d'albums étudiés (en lettres capitales ou scriptes) en lettres cursives mobiles.



Écrits libres au tableau.



1^{ers} mots fléchés

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

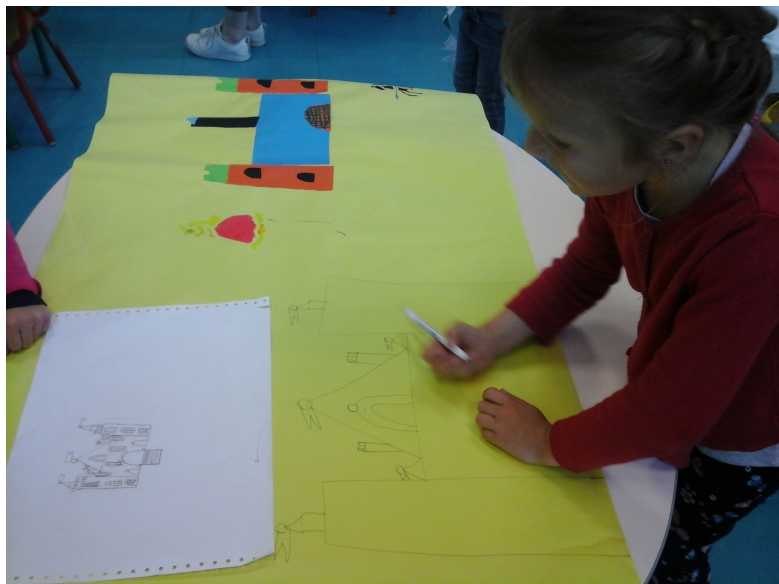




La période a été consacrée à des modules sur : les jeux de lutte, la conception d'une chorégraphie pour la kermesse, des jeux d'équipes et de coopération .

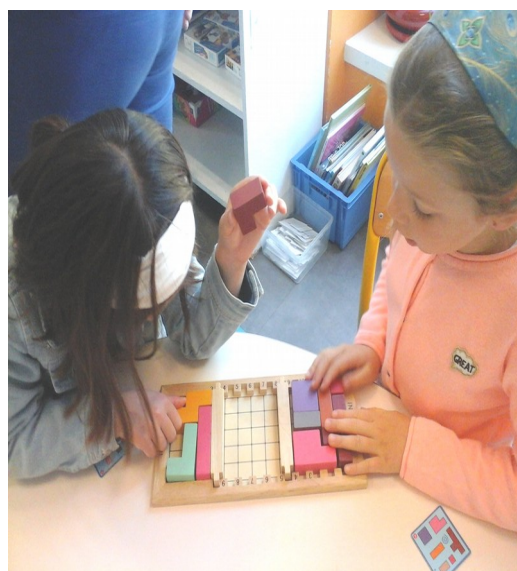
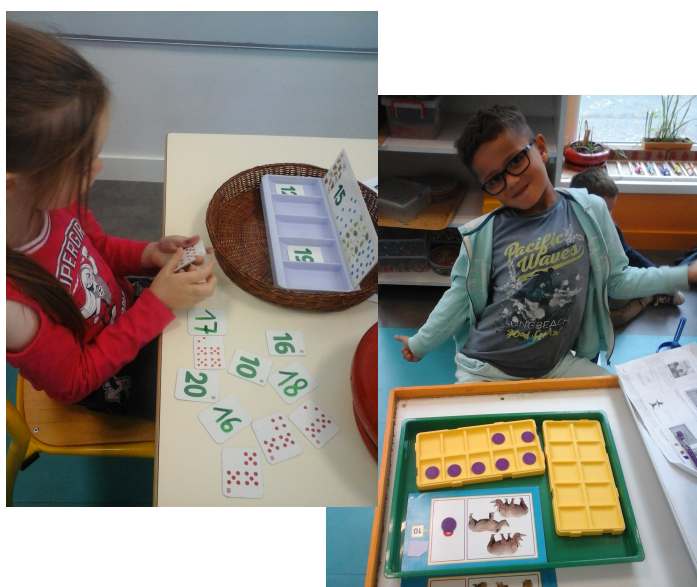
Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques :





Les ateliers de productions plastiques : le château en argil, les cadeaux de fête des mères et de fête des père, la fresque sur le thème des princesses , l'illustration de la dictée à l'adulte ...

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



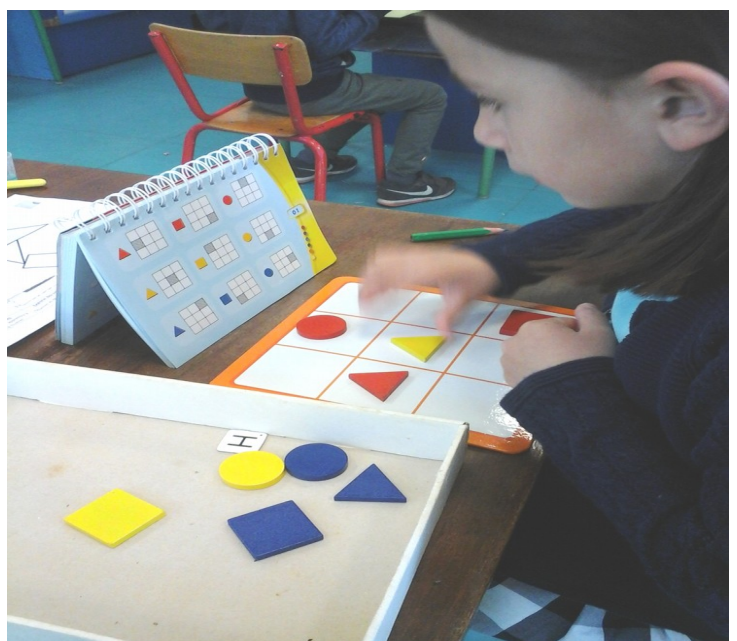
L'usage des boîtes à compter apprend à l'enfant à associer différentes représentations d'une quantité (illustrations de collections ; constellations de dés, écritures chiffrées) Elles ont permis aussi de réinvestir les apprentissages sur les compléments à 10.

«Gagne ton papa ! » est un jeu qui permet de résoudre des problèmes d'espace avec des variantes et des niveaux différents.



Le jeu de la marchande permet à l'enfant d'utiliser les nombres, de les manipuler : chaque objet a une valeur différente, ils peuvent en acheter en plusieurs exemplaires mais les enfants ont une somme (des jetons) définie à dépenser. Il faut donc ajouter, comparer, enlever.

Le jeu « LOGIX » entraîne les enfants à décoder et à utiliser des informations d'ordre logique et spatial.





L'apprentissage des tableaux à double entrée a commencé par une situation problème dirigée : « il manque des cartes dans le jeu, comment savoir lesquelles ? ». La notion de lignes et colonnes a vite été une solution de rangement pour résoudre le problème. Ensuite ce jeu a été réinvesti avec un jeu classique. Puis les enfants se sont exercés à deux ou trois à tout repositionner ; l'un enlève des cartes et les autres doivent déduire les cartes manquantes. Enfin ils ont joué avec divers tableaux aux difficultés croissantes : déduire les 1ères ligne et colonne.



«les tangrams » invitent l'enfant à reproduire des assemblages, ici, de manière

évolutive. Tout d'abord avec les pavages retranscrits sur le modèle puis avec des modèles où ne figure plus que le contour (comme ici).



Quelques algorithmes plus complexes

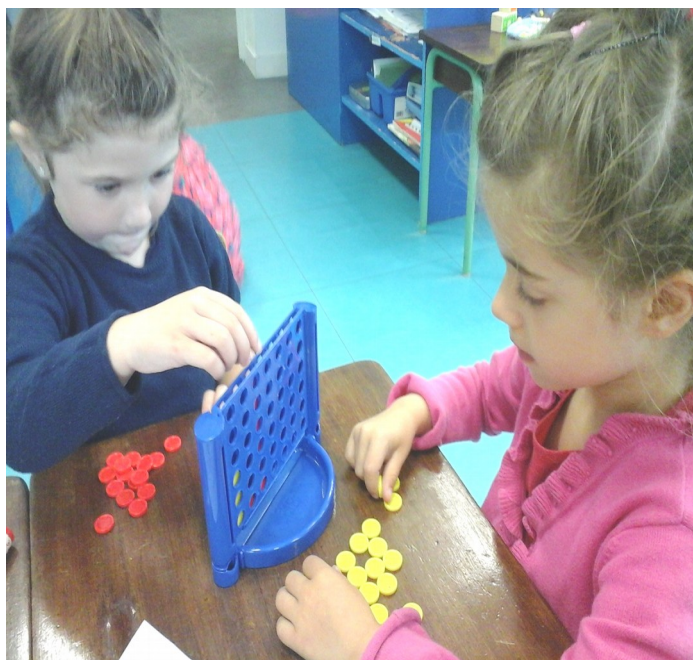
Domaine 5 : Explorer le monde : le temps, l'espace, le vivant, la matière.

Après la mise en bouche à la bibliothèque sur les ombres chacun a pu au cours de l'année s'exercer à utiliser le calendrier de la classe et à inscrire la date du jour.



La manipulation des aimants : l'enfant doit reproduire une situation donnée en plaçant dans le bon sens les aimants (qui s'attirent ou se repoussent suivant leur sens).

Le jeu de « Puissance 4 » permet de :
mettre en place une stratégie,
développer une tactique, la modifier,
anticiper les conséquences de ses
actions et celles de son adversaire,
prendre des décisions ; Se repérer
dans l'espace de la grille ; Compter
jusqu'à 4 et s'amuser



Retrouvez ce bilan, tout en couleur, sur le blog de l'école.

Très bonnes vacances à tous !